电子游戏软件

GAME SOFTWARE

2002

GAME风景线

1

超级机器人大战COMPACT WSC
王国之心 PS2
火炎纹章·封印之剑 GBA
光明之魂 GBA
球会创造2002 PS2
世嘉GT2002 XB
奥伽战争外传 罗迪斯的骑士 GBA
风来的西林GB2 沙漠的魔城 GBC

合金装备 索利德2·自由之子 PS2
星海传说·蓝色之星 GBA
露娜～传奇～ GBA
节奏武术 PS

魔人奇葩 东京魔人学园系列回顾
梦幻模拟战 系列小议
《拳皇2001》出招表

模拟器之笑傲江湖GBA篇
电软新企划：古玩街道

新闻剖析

■叶展：舞台大幕已经开启，NGC和XBOX在美国的发售

■王骏生：不一样的脸色

几家欢喜几家愁，排行榜上见分晓
1997－2000全球游戏分区销量排行榜

任天堂GAMECUBE到底花落谁家
中国游戏玩家白银奖中奖名单公布

游戏机性能大比拼

戏机软件风云会

VCD、CD-ROM
完全对应

三大主机全员登场献艺

- 最新游戏软件展示
- 多种游戏类型实况比较
- 编辑详细解说性能奥秘

《电软》首次免费赠送VCD光盘

视觉与听觉的完美享受

次世代游戏的震撼效果

绝对期待

索尼PS2、微软XBOX、任天堂NGC各逞绝技

《电软》第3期免费赠送“次世代台风”光盘

编辑手札

新的一年，总会有些不安。不知道"新"的《电软》是否能够使大家满意……

面对市场越发的竞争激烈，也促使我们必须求新求变，而不能裹足不前。而这，也面临着令人挠头的问题，变化太大老读者是否接受，变化太小新读者可能不甚满意，而夹在这中间的编辑们是最难受的。

就像有些朋友希望多刊登PS、SS的游戏一样，我们会尽量满足大家的需求，但我们也不能忽视新生力量的存在，现在更需要做的是在这青黄不接的时期来"引导"读者。毕竟，路是应该朝前走的……

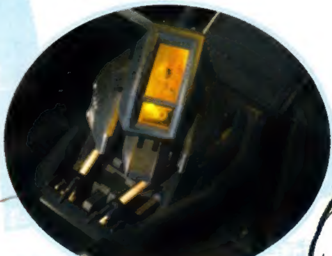
正在筹划水上竞速游戏的连载研究，从DC到PS2、NGC都会涉及，实现度40%。当然，如果被主编枪毙也尚在情理之中，毕竟国内喜欢水上竞速游戏的朋友还是很少……知音难求啊。

说话就春节了，大家有没有什么购买计划呢？反正风林是准备大花一笔了，好不容易放放假，一定要掏空自己的口袋。饿就饿吧，管不了那么多了！

风林

各位好！很高兴在新装刊的电软中与大家见面。首先报告，天语现在正在玩的一款游戏是PS2版的武装雄狮，很刺激，希望朋友们都能体验一下——记着要用NORMAL以上的难度哦！另外，天语听说PS2要降价了，难道索尼又将成为赢家？看来在我国，PS2成为主流机种指日可待。而XBOX和GC在北美的贩售情况虽然极其理想，但离我们还是远了些——时不我待，今年应该是我们升级主机的一年！PS2！？

天师



初次见面，各位新年好。感觉今年好事连连，PS2终于降至29800日元，XBOX即将登陆日本向业界巨头全面宣战，GC《阳光马里奥》《塞尔达传说》预定入夏发售，世界杯中国VS足球王国巴西（we迷们已经试练了N多场）…当然，这些都比不上宇部转职电软那份终于找到组织的兴奋。看到全副PS2武装的总帅，ACT(含RAC)达人天语和本当GameFan的风林后，暗下决心年内购入三大主机。铁不足？不如将预定春节陪GF去HK的款项挪用……

宇部

七年对于一个杂志意味着什么？
也许经历了风雨飘摇后更加坚强，也许会出现类似婚姻的"七年之痒"……
愤怒在中国无法将游戏视为一个正当的文化产业存在
也许七年没有彻底改头换面到今日才行动在一定程度证明了懒惰
虽然没有暴殄天物的疯狂，但在青少年图书流行文化领域已到了"暴食"阶段
也会在嫉妒新成长的同行的同时依稀看到游戏业的光明
贪婪地想着2002年"电软"能否像2001年的中国那样喜事连连
让世界各地遍布"电软"的踪影就是我们的欲望
而骄傲只因为我们属于"电软"
这是所谓"电软"的七宗罪，有些牵强，作为新年第一期，假装做个检讨吧……

Shadow Phoenix

电子游戏软件 CONTENTS 目录

2002年第1期

特别策划 权威统计！游戏软硬件销售情况拨云见日！
1997-2000全球游戏分区销量排行榜 34

攻略人行道 潜入合金装备的世界！流程与要点一举公开！
合金装备 索利德2·自由之子 62

游戏新闻眼 NGC和XBOX在美国的发售 本刊驻美记者叶展独家报道 4

特别策划 梦幻模拟战 系列小议 彻底剖析"兰古瑞萨"系列作品 108

游戏点评 经典时刻 霸王的大陆 追忆往日的游戏情怀 94

白银奖 中国玩家白银奖中奖名单公布 第二轮冲击见分晓 104

编辑手札——2
目录——3
游戏新闻眼——4
新闻剖析：不一样的脸色——9
无双报道：超级机器人大战COMPACT——10
无双报道：王国之心——12
无双报道：超级马里奥进化版2——14
无双报道：露娜～传奇～——17
无双报道：火炎纹章·封印之剑——20
无双报道：格斗之王2001——22
无双报道：光明之魂——24
美年达中国电玩榜——25
游戏研究所:真·三国无双2——28
游戏研究所:奥迦战争外传·罗迪斯的骑士——30
游戏研究所:风来的西林GB2·沙漠的魔城——32
特别策划：魔人奇葩 东京魔人学园系列回顾——40
格斗天书：拳皇2001出招表——43
格斗天书：VF4专题连载（二）——46
格斗天书：梦游美国2001——47
闯关族的家——56
攻略人行道：星海传说·蓝色之星——67
攻略人行道：铃木爆发——74
秘技天地——77
科普园地：索尼的真象——80
科普园地：ADX格式BGM之应用——82
科普园地：模拟器之笑傲江湖篇——83
游戏点评：——90
游戏点评：索尼闲话之一——93
游戏文学：白夜——96
龙哥热线——100
龙哥热线：2002年1月新作发售情况表——103
编辑点评——105
特别策划：玩具总动员之英雄高达传 第11卷——112
大墙画廊 彩版 vol.58——114
无双报道：汽车模型——116
无双报道：球会创造2002——118
无双报道：死亡弹珠台——119
无双报道：装甲核心3——120
无双报道：节奏武术——121
无双报道：世嘉GT2002——124
无双报道：FIFA2002——126
游戏古玩街——128

✶ GAME INDEX ✶

PLAYSTATION
铃木爆发——74
节奏武术——121

PLAYSTATION 2
王国之心——12
真·三国无双2——28
合金装备 索利德2——62、92
汽车模型——116
球会创造2002——118
装甲核心3——120
FIFA 2002——126

DREAMCAST
网球2K2——91
乔乔的奇妙冒险——91
飞空之舞·不用再等待续作啦！——92
漫画聚会——92

GAMEBOY
风来的西林GB2 沙漠的魔城——32
星海传说·蓝色之星——67
超级马里奥兄弟·豪华版——91

GAMEBOY ADVANCE
马里奥大冒险2——14
露娜～传奇～——17
火炎纹章·封印之剑——20
光明之魂——24
奥迦战争外传·罗迪斯的骑士——30
小龙斯派罗·冰之季节——91
友情的射门·4V4岚——92
死亡弹珠台——119

NINTENDO GAMECUBE
PIKMIN——90
FIFA 2002——126

XBOX
世嘉GT2002——124

WONDER SWAN
超级机器人大战COMPACT——10

ARCADE
格斗之王2001——22、43
梦游美国2001——47

本刊文章未经允许，不得以任何方式进行转载或抄袭，违者必究。
本刊作者文责自负，对于侵犯他人版权或其他权利的文字、图片稿件，本刊概不承担任何连带责任。

月刊/每月 14日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长、主编：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
执行主编：杨柯来
地址：北京6129信箱
邮编：100061
邮购部电话：(010) 64472177
编辑部电话：(010) 64472187
E-MAIL: vgame@public.bta.net.cn
印刷：北京新华印刷厂
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：8.40

游戏新闻眼

当月焦点

在这个充满着不安全感和不确定性的时刻，新主机大战的最后两个竞争者先后走上了美国市场的舞台。

舞台大幕已经开启
NGC和XBOX在美国的发售

这是一个充满了光荣与梦想的舞台，孕育过无数的成功，也尝受过无数的失败。有起伏，也有波动。但最根本的，这个舞台以其自由开放的传统，平等竞争的理念，对法制的尊重，和对创新的执着，吸引了世界各国的企业家和公司来此争强斗胜。这一次，两个日本公司和一个美国公司将再次在这个舞台上上演一出好戏，人们拭目以待。

本刊美国专讯（记者：叶展）备受瞩目的XBOX和NGC终于在2001年11月的15日和18日相继登陆北美。尽管美国刚刚遭受9.11事件的打击，但是微软的神秘“魔盒”和任天堂的可口“方糖”还是尽显强势，双双创了下骄人的销售业绩。

XBOX纽约首发——大即是佳

11月15日晚，纽约的盛名于外但实际上狭小局促的时代广场，比尔·盖茨亲临XBOX首发现场。整个首发场面轰轰烈烈，更象一场具有象征意义的仪式。这座最近经受了严峻考验的城市，现在是需要这样的仪式的。而面临困境的美国经济，也需要这样的热火朝天的场面来提气。

出乎评论家的意外，XBOX首发没有受到9.11事件影响。据估计微软的XBOX首发为30万台，已经全部售出。从这个数字上看微软还是比较小心谨慎的。这个成绩对第一次进入游戏机市场的微软来说已经很不错了。

以前有人撰文说美国人是感觉粗糙和好大喜新，从美国人对XBOX的反映上我们又看到了这一点。XBOX为东方民族所不屑的臃肿粗笨的机身在美国人眼里代表了“大”。《纽约时报》这么评价它：“XBOX的游戏和XBOX游戏机本身一样——大！令人赞叹！”

←比尔·盖茨亲自到发卖现场为XBOX造势，气氛相当热烈。

任天堂号称NGC首发销售破记录

NGC在日本发售时恰遇9.11事件，影响了销售。而在美国的发售，由于9.11已经过去了一定时间，又时近美国传统的圣诞消费旺季，而且最近又传来阿富汗战局顺利的消息，各种因素交织在一起，使得NGC发售的第一周就有超过50万的销售量，而且还在保持着不弱的势头。据任天堂的发言人称这个成绩将使得NGC成为史上销售最快的新主机——PS2首批50万台虽然在一周内就销售完了，但在此后的几周PS2都脱销没有供应。同时，他还宣称《路易鬼屋历险》同样成为了史上销售最快的首发软件。对他的言论，业界分析人员称要采取审慎的怀疑态度。因为公司声明归声明，市场数据是需要第三方分析机构独立地作出核准后才有说服力的。

据称任天堂首批向美洲地区输送了74万台NGC，其中10万台销到加拿大和拉丁美洲，7万投入美国游戏租赁业，剩余的56万台投入个人消费品市场，目前已全部卖光，新追加的12万台已经被运抵零售店。从这些数据我们也可以看出美国市场确实在全球游戏市场中占有举足轻重的地位。

至于为什么NGC在美国的发售会如此顺利，任天堂的主管销售和市场人士是这么解释的：“NGC发售的成功来之不易，特别是在目前的经济状况下（美国权威经济机构已经正式宣布美国经济进入了衰退期）。这主要是因为人们在新的形式下，需要廉价的家庭娱乐！

NGC和XBOX的正式发售，结束了舞台上PS2一人怡然独舞的场面。虽然此刻舞台上灯光璀灿，但实际上危机四伏。舞者们面对观众笑靥如花，但当她们转过脸去的时候，却相互怒目而视。因为，她们知道，舞台上只能有一个主角。当灯光暗下去的时候，光圈将只打到一个人的身上。这个人是谁？目前无人知晓。

机种	北美发售日	零售价	首批出货量	首发周销量
PS2	2000.10.26	299美元	50万台	50万台
XBOX	2001.11.15	299美元	30万台	30万台
NGC	2001.11.18	199美元	74万台	45万台

SOFTWARE

中国科学院推出 国内首款日中翻译软件

中国科学院软件所日前开发成功《日中翻译》软件，并由中科多媒体电子出版社出版发行。《日中翻译》软件是一个将日文翻译成中文的完整的机器翻译系统。它在翻译处理时要对日文原文句子进行词法、语法、语义分析和处理，并利用大量中文词法语法、语义等语言生成规则，将日文句子翻译成中文句子。相对于电子字典类软件，本产品具有很高的翻译准确率。在国内和国际的机器翻译市场中，都具有很强的竞争力。

SCOOP

SCE扩大PS2版图 亚洲版发售确定

本刊讯 11月中旬SCE正式宣布，将于2001年12月13日在中国香港、新加坡、马来西亚、泰国发售PS2主机以及相关软件，台湾省则要等到稍后一些的1月24日。

这次发售的亚版PS2全部为NTSC制式，DVD区码为3区（日本属2区，美国属1区），电源220V（台湾省110V），各地的预定价格分别是，新加坡：466新加坡元；泰国：15990铢；马来西亚：1180零吉；中国香港：1980港币；台湾省：11280台币。

另据索尼透露的消息，截止2002年3月末，亚版PS2主机预计出货10万台。软件方面，2001年12月将推出14款游戏，至2002年3月底，计划合计发售35款软件。

亚版PS2 2001年12月13日发售游戏

《寂静岭2》、《新宿24小时》、《合金装备2》、《零》、《Vampire Night》、《铁拳TT》、《机动战士高达DX》、《ICO》、《GT赛车3》

亚版PS2 2001年12月30日发售游戏

《心跳回忆3》、《摩托GP2》、《炸弹人赛车》、《旧世界之遗迹》

亚版PS2 2002年1月30日发售游戏

《Thunder Strike》、《音乐指挥家!》、《水上拉力》、《狂野历险3》

SOFTWARE

《夏日彩虹》游戏画面公布 本刊开始连载前传小说

本刊讯 上海育碧的跨年度大作"夏日彩虹"最近公布了首批游戏截图以及其中两个人物的背景资料。目前育碧官方并未对游戏类型作出解释，但根据公布的资料来看很容易认出是典型的日式PC游戏风格，但究竟是养成类、恋爱类还是模拟类目前还不清楚。同时，"夏日彩虹"的前传，小说"白夜"于本期开始在本刊连载，作者希望连载前传能够帮助玩家更好地理解"夏日彩虹"的来龙去脉和内涵。

↑从容，超敏感的女孩，机智且想像力丰富。

↓妮娜，天真、清纯而富于是直觉的女孩。

TALKING

XBOX撑不过今年年底 3DO对XBOX表示悲观

本刊日本专讯 尽管XBOX在北美发售一炮而红，甚至可能在年内售出150万台主机，但仍有不少评论家和软件商对其持悲观态度。3DO的首席执行官Trip Hawkins就表示"XBOX撑不过今年年底。"

Hawkins认为微软进入市场的时间太晚，PS2已经占据了绝对有利的地位。而从战术角度来看，微软的XBOX更多的是采用防御的策略，这对于改变游戏业格局无益。他同时表示XBOX与PC规格过于接近也将是阻碍微软进一步发展的主要问题，而比尔·盖茨很可能在今年年底彻底退出家用游戏主机的竞争。

3DO曾与松下合作推出过同名的第一台32位家用主机，由于缺乏应有的软件支持而很快被SS和PS取代。此后3DO专注于游戏软件开发，其中最有名的是魔法门系列。

SOFTWARE

偶像魅力难以抵挡 藤原纪香加盟PS2游戏

本刊日本专讯 11月28日，由D3 PUBLISHER制作、TAITO代理发行的PS2游戏《Project Minerva》在日本东京召开产品发布会。作为游戏角色的创作原型、日本当红性感明星藤原纪香小姐也亲临现场，为游戏造势。

《Project Minerva》是一款以SWAT特种部队为主题的传统模拟游戏，但是由于藤原纪香的加盟，给原本稀松平常的游戏创意平添了几分亮丽色彩。发布会上，初次见到游戏开发画面的藤原纪香打趣的说："从未见过如此接近真实的画面，这就好象是一个奇异的梦境！"据说，藤原纪香除了为游戏提供3D形象外，还会参与一些具体的策划工作。目前该作预定2002年夏季发售。

偶像游戏蔚然成风!

↑藤原纪香与游戏的制作人员汇聚一堂（右起第三个就是藤原），看样子他们对该游戏的前景非常看好。

↓藤原的性感身材及美艳容貌都得到了逼真再现。

SCOOP

SCE再次祭起降价大旗 PS2价格空前下调

本刊日本专讯 尽管SONY一再向媒体宣称绝不会在年内下调PS2售价，但是迫于来自NGC和XBOX的强大压力，SCE不得不再度祭起降价大旗。

11月26日，SONY正式宣布30000型PS2自2001年11月29日起，售价空前的降为29800日元，较PS2首发价格39800日元，整整便宜了10000日元！据业内人士透露，这次PS2降价的另一原因是SONY与台湾半导体厂商进行合作（合作厂商包括国巨、立隆、巨祥、华硕、广宇及台机电等），将大量PS2配件交由台湾厂商生产组装，大幅降低了硬件成本。降价后的PS2对玩家的吸引力是不言而喻的，SONY期望降价后的PS2能在与NGC、XBOX的首次圣诞交锋中大获全胜。

←传闻硬盘也要大降价了。

SOFTWARE

"死或生"走俏 TECMO焕发青春

本刊日本专讯 尽管许多业内人士对"死或生"的游戏理念颇有微词，但是该系列还是令TECMO大捞了一笔。

近日，TECMO社长Junji Nakamura在东京召开的股东大会上表示，PS2版《生或死2》在全球已经卖出了150万套，而配合XBOX上市的《死或生3》首批出货也达到30万套，目前销售势头良好，估计近期就要追加出货。凭借"死或生"系列的热销，预计公司今年的总销售额将达到108亿日元(880万美元)，税后纯利17亿日元(140万美元)，与前年相比财务状况有了明显的好转。

由于X版《死或生3》叫好又叫座，开发小组Team Ninja对XBOX信心大增，制作人板垣伴信在接受英国《Official UK Xbox Magazine》杂志专访中坦言：TECMO的第二款XBOX游戏目前正在开发中，它将一款能够令玩家热血沸腾的体育游戏。

↑TECMO虽老，但实力不可低估。

↓在美大受欢迎的DOA3将魔盒性能发挥得淋漓尽致。

EVENT

山内掏腰包1.6亿美元 发善心赞助游戏开发

本刊日本专讯 任天堂的山内溥近日做了一件功德无量的事情。他卖掉了118万股任天堂的股票，希望用这些钱设立一项目的在于支持游戏开发的基金。山内本人拥有任天堂10.84%的股份，即1千535万股，合26亿美元。他这次卖掉0.84%的股份，大约1.6亿美元。至于这笔钱是如何使用的，游戏开发商们又如何获益，目前人们还所知甚少。

至于老山内为什么要做出此惊人之举，可能有两个考虑。一是为了提高NGC的第三方软件商的士气。任天堂一直以第一方软件独霸天下，为任天堂开发游戏的第三方软件都比较低姿态，换言之也就是比较薄弱。面临SONY和微软这样两个巨头的压力，任天堂必须加强NGC的第三方软件开发商的实力。当然另一方面也有可能是山内要避避税。

TALKING

XBOX的原型是机顶盒？ 魔盒身后隐藏更大计划！

本刊美国专讯 据微软首席执行官Ballmer透露：XBOX最初是作为机顶盒设计的，就是附加在电视上的能够完成各种娱乐通信功能的通用模块。它既是PC，又是游戏机，又是机顶盒。但这个计划拿到软件开发公司那里后，一下子就被否决了。游戏开发公司们一口同声地说我们不要四不象，也不会为这种东西开发软件。1年之后，XBOX计划被重新修改，游戏成为重点，XBOX成为了一台传统意义上的游戏机。但是微软的原始计划仍然存在，就是不仅仅把XBOX看成是孤立的一个产品，而是把XBOX当成一个更宏大的计划和体系的一部分。至于这个宏大的计划究竟是什么，是否能够实现，则有待时日来验证。Ballmer说："前途漫漫，XBOX不是终点，而是更宏大的计划的起点！"

↑微软的野心昭然若揭。

SCOOP

本刊记者申城游戏业探秘 精彩内容将于近期火辣登场

本刊讯 本刊于近日派记者前往申城，对上海几家专门从事电子游戏软件开发的外资企业进行了彻底的考察，特别针对未来中国游戏市场发展的预测，做了大量的采访调查工作。此外，本刊记者还详细调查了这些游戏公司在中国市场的运作计划、未来的发展目标以及一些具体的制作体会，其中不但涉及不少业界动态的最新机密，还揭露出相当多的国人从事国际化游戏软件开发制作过程中的辛秘历程。本次整理的大量综合采访将以各种形式在以后的《电子游戏软件》、《游戏批评》、《电玩新势力》等杂志上陆续刊登。

EVENT

日经新闻披露史克威尔被任天堂拒绝经过 在网络游戏方面的分歧令双方不欢而散

本刊日本专讯 11月30日的日本经济新闻发表专稿，透露了SQUARE因财政困难向任天堂求助却遭到拒绝的内幕消息。

据报道，因为电影版“最终幻想”票房疲软而导致巨额财政亏损，原SQUARE的铃木社长于今年9月份秘密访问了总部设在京都的任天堂，希望借任氏的力量来使SQUARE复兴。但是，虽然铃木说出了“没有FF是业界的损失”这样痛苦哀求，由于双方在网络游戏方面的分歧太大，会谈最终不欢而散。从京都归来之后，SQUARE立刻发表了与SONY的合作消息，而铃木也被迫辞去了SQUARE社长的职务。

SQUARE第一次拜访任天堂是在十多年前，那次访问的最终结果成就了任天堂时代的一代巨作“最终幻想”系列。然而后来史克威尔的“叛离”行动深深刺伤了任天堂，以至于山内社长曾经发出“无论如何不与SQUARE讲和”的声明。而把全部生计都维系在“最终幻想”一个作品上的史克威尔，由于制作成本越来越高和发售量每况愈下导致了利润的大幅度流失，加上CG电影的错误决断造成了无法挽回的损失，最终把自己逼上了绝境。

老山内将FF拒之门外

←FF11的开发画面。

FF能成为沟通PS2玩家与GC玩家的桥梁吗?

↑FF11的陆行鸟。陆行鸟最早登场于FC的FF2。

SCOOP

BLEEM神秘死亡！索尼是幕后恿者?

本刊美国专讯 因出品模拟器而声名大噪的“bleem”公司近日突然发布了一则令人吃惊的消息:全面终止其模拟器的开发计划!

前不久，该公司关闭其官方网站，只在首页留下一张印有“bleem”字样墓碑的图片。但其中原因始终无法得到官方证实。据业内人士透露，“bleem”模拟器的消失与SONY向零售商施压不无关系。SONY的非常手段有效的阻断了模拟器软件流入市场，最终将无限风光的“bleem”送上了绞架。

HARDWARE

便携机热潮不减 AKAPLUS推出新机型

本刊日本专讯 11月30日，一家名为AKAPLUS的公司推出了一款全新的PDA主机P/ECE（ピース),售价9800日元。这种新型PDA大小为65mm×175mm×101mm，单机重量67克（装上一节7号电池后重92克），采用128×88的FSTN液晶显示，有4阶灰度变化，支持网络功能和红外线对战。P/ECE的CPU是32位的EPSON SIC33209，主频24MHz、256KBSRAM、512K闪存。

↑玩家可自行为P/ECE开发游戏。

SCOOP

兵临城下PS阵脚不乱 PARTY显露大家风范

本刊日本专讯 12月7日，索尼在东京都内召开了“PlayStation Party”大会，展示了《VF4》、《最终幻想11》、《三国志战记》等十六款预计在2002年发售的PS2大作，同时制作人铃木裕、山内一典、水口哲也等十六位大腕也汇聚一堂，并合影留念。

最后，SCE副懂事丸山雄茂为大会致闭幕辞，他说：“在去年的‘PS Party’上，许多玩家抱怨PS2游戏太少，一些大牌制作人也对PS2持观望态度。但是通过今年一年的努力，大家终于看到了PS2的实力。今天为大家展示的这个强大的制作群，将为2002年PS2的成功奠定基础。”

←丸山雄茂是SCE的中流砥柱，为PS及PS2的普及立下了汗马功劳。

↓GT生父山内一典也到场助兴！“GT3概念版”是他为PS2准备的新年礼物。

↑多罗为大家发放糖果。

SCOOP

PSONE在欧洲遭遇尴尬 连接线不合环保要求被暂停发卖

本刊欧洲专讯 据来自欧洲的消息，索尼的迷你版PS主机PSone在欧洲的销售遇到麻烦，由于主机配件未达到欧洲环保标准，索尼在2001年圣诞前靠PSone再最后捞一笔的希望很有可能难以实现。

被投诉发现有问题的是PSone主机中的连接线，据荷兰政府表示，这些连接线中的镉含量过高，消费者的健康很有可能在使用过程中受到损害。从10月15日起，欧洲共同体已暂时停止了PSone在欧洲的发售，而索尼必须将所有的连接线改换材质后才可以重新上市。索尼在欧洲的发言人称，改换了连接线的PSone可以在12月15日以后逐步上市，但已无法达到当初计划的圣诞销售量。此外，由于新版PS2主机并没有采用相同的材质，所以并不会发生类似的情况。

欧洲是对环保要求最高的地区，任何商品都必须通过欧洲环保标准才可以上市。目前已购买了水货PSone主机的国内玩家应对此有所警惕。

↓袖珍小巧的PSONE外型制作得十分吸引人。

↑利用这款液晶屏，PSONE想带到哪里就可以带到哪里了。

EVENT

小岛秀夫与新川洋司亲自为《MGS2》造势

本刊日本专讯 11月29日，备受期待的《合金装备2》正式在日本正式发售。当天，KONAMI特意在东京涩谷地区举行了盛大的首发交流会，《合金装备》的制作监督小岛秀夫和担任角色设定的新川洋司均亲临现场，与来自各地的热情玩家见面。交流会上，部分幸运玩家还得到了带有小岛秀夫亲笔签名的《合金装备2》典藏版，新川洋司则即兴作画，将现场的气氛一举推至高潮。

↓新川笔下的SNAKE。

↑中间的这位就是小岛。

ACCESSORY

游戏手柄会放电！MadCatz推陈出新

本刊美国专讯 也许是受到互动电影的启发，一家名为MadCatz的公司推出了一种带有弱电反馈的PS2手柄。

这种名为BioForce手柄的工作原理是采用生物仿真技术，如同理疗时使用的设备一样，该手柄附带有贴到玩家手臂上的放电片。当玩家在游戏中被击中或挨打的时候，放电片就会向玩家手臂上发出微弱的电流，刺激你的神经末梢，令肌肉做出收缩反应（所以在使用这种手柄之前你要三思啊！）。不过玩家根本不必担心这种手柄会伤害到自己，因为该手柄只不过使用3节7号电池供电，玩家受到的电流刺激是绝对安全的。

MadCatz表示：这种产品不仅可以用在格斗和射击游戏中，还能够令人信服地增加神秘场景的刺激感。

↑"皮卡秋"手柄会普及吗？

新闻短波

★2001年12月7日，最后2万台库存DC被全部沽清，至此，这台在游戏业辗转3年，带给玩家无数欢笑、期盼与忧伤的主机终于走完了自己短暂的旅程。全球最终销量冲破1000万部。

★抢钱冷饭《DQ4》果然不辱使命，首发单周销量顺利突破60万套，雄居销量榜首位。看来DQ系列在日本的人气确实不可小窥。

★KONAMI的官方消息称，PS2《胜利十一人5》的全球销量已突破100万套，不知12月推出的加强版能否再创新高。

★XBOX在北美首战告捷，第一批出货的30万台主机被玩家一扫而光，目前微软正在督促工厂连夜赶制，希望能在2001年内完成100至150万台的装机量。欧洲方面，微软许诺在2月14日发售后的3个月间，将有100至150万台XBOX投入欧洲市场。

★NAMCO近日宣布:PS2游戏《异度传说》与《铁拳4》的发售日分别被定在2002年2月7日和3月28日，目标销量为60万套和45万套。

★据YankeeGroup制作的"家庭科技问卷"显示，目前美国家庭拥有游戏主机的数量已接近3600万台，较去年的3400万台略有提高。该报告同时指出，尽管家用主机步入了换代期，但是市场增长速度并不很快。

★美版《FF10》发售后，史克威尔计划于1月31日在日本推出国际版《FF10》，售价7800日元,其中会追加一些新要素。

★著名购物网站Amazon透露，XBOX版《合金装备X》的发售日已被定在2002年8月10日，售价42.99美元。目前该网站已开始接受X版MGS的预订。

★DC网络游戏《百剑》将由天人互动代理，推出汉化PC版，预定元月8日发售。

★SCE在PS Party展会上宣布，截止到2001年10月10日，PS2软件《大众高尔夫3》出货90万套；《鬼武者》110万套；《GT3》169万套；《最终幻想10》则高达245万套。

★尽管MGS2好评如潮，但是它在日本的首发单周销量仅46万套，估计最终销量很难突破百万大关。看来叫好的游戏未必也叫座。

★截止12月10日，XBOX在北美出货量已经突破100万台，势头被行家看好。

新闻剖析

关于盗版问题的再次深入探讨

不一样的脸色

盗版确实是老生常谈，说老茧都一点都不夸张，却没人去想为何总有人婆婆妈妈要把逆耳的忠言一讲再讲。宣扬正版太多已经变成某些人抨击某些电玩杂志的借口，这大概也算是中国特色的一部分，本没有太多奇怪的。唯一奇怪的，是真有那么多人能做到面对别人鄙夷的脸色毫无羞耻感和反省的态度，实在让人不佩服都不行。

XBOX在美国轰轰烈烈地发售了：据说第一天卖掉30万台，而且大有年内突破150万大关的趋势。对于初次涉足游戏硬件战场的微软来说，这该是一个好的不能再好的开局了。

同样轰轰烈烈的还有NGC：据说该主机销量基本上在以魔盒2倍的速度增长。看来山内叔叔的老牌子还真是叫得响，而且美国玩家的口袋里还真的是有钱。

→任天堂GC在美势如破竹！

看着美国佬风餐露宿半夜排队等着掏钱买比尔·盖茨的宝贝是比较有趣的，本以为这是日本人的专利，没想到连西方人都能这么快看样学样，不简单。看来“电子海洛因”这个名字到底没有白叫，在当今世界里能够让各种肤色各种民族的希望一代都乖乖听话排队的大概非此莫属，毒性之大莫过于此。

虽然媒体大多把游戏机视为洪水猛兽或屠杀儿童未来的利器，但国内各小卖店的生意却仍然是红红火火。毕竟人性是禁不住的，何况国家发展了，老百姓手里也有了余钱，买几台老外的新奇货色尝尝鲜，也算“与国际接轨”的具体表现。据说和美国同步购入魔盒的国内玩家不下千余户，至于PS2、DC之类更是已经卖到大街小巷的咸菜价格。

按理来讲，对于这么一个风风火火潜力巨大的市场，微软、索尼之流该是只有赔笑的份而没有不敬的胆子。可偏偏有人就是不把咱们当回事。任天堂的拿腔拿调不用说了，索尼的亚洲计划在日本PS2发售了整整2年之后才成为现实，而名单里把香港台湾地区到连国人看不起去腻味了的新马泰都派上了号，可就是没有把占人口国土绝大多数的中国大陆放在眼里。至于XBOX更绝，世界首富公开宣称不考虑在日本以外的亚洲国家或地区发售，甚至连港台的玩家都被断了念头。

面对这种不一样的脸色，咱们当然可以挺起胸膛闭起眼睛走过去。不发售怎么了？不考虑又怎么了？你不和老子玩，老子还不稀罕和你玩呢！可惜这话只能在晚上做梦时说说。毕竟看着人家高高兴兴排队掏钱、自己却只能捡水货吃剩饭的滋味，不太好受。还有一种方法是把港台的发售等同于大陆玩家的胜利，不过大家心里都明白这种近乎意淫的态度和阿Q没有多少差别。

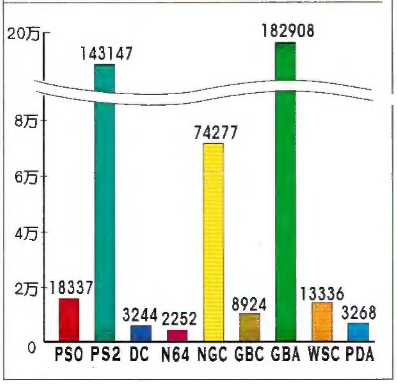
硬件商不一样的脸色，倒并非完全是来自对媒体“海洛因”论调的恐惧。其实说来说去的问题，还都是在盗版身上捅出的漏子。游戏主机历来的做法都是硬件亏本软件补，可这法子放到咱中国大陆来还真就行不通。超任在日本把MD打得落花流水，但在一衣带水的大陆却被MD赶尽杀绝，唯一的答案就是当时MD有盗版而SFC没有。至于索尼，好歹还算是想到了港台的玩家，可看看咱们玩家的态度也够让人出一身冷汗的：“没盗版不玩！”、“买亚洲版装盗版IC”、“软件降价再说！”、“游戏白送吗？”……不知道久多良木健看到了会不会吐血，大概晕倒至少会的。还是比尔·盖茨说的最明白：你们不是盗版厉害吗？我怕了你们成不成？我不和你们玩了成不成？打不起还躲不起啊？我不赚你们的钱总可以吧？！在进了WTO的今天听到微软老板说出这样的话，可见在别人的心目中我们的地位有多低。

在MGS2发售的前期科乐美警告玩家小心猖獗的盗版，印象当中这是日本公司第一次对自己玩家表态要警惕来自中国港台地区的“海贼”攻势，当然，这绝不会是最后一次。

文/特约撰稿人 王骏生

日本游戏市场软硬件销售情况

日本市场游戏主机种周间销量统计（统计时间10月15日-11月11日）



日本市场各机种软件周间发卖比例（统计时间10月15日-11月11日）

2001.10.15-10.21	2001.10.29-11.4
1.PS2:市场份额63.8%	1.PS2:市场份额52%
2.GBA:市场份额19.6%	2.GBA:市场份额18.4%
3.PS:市场份额8.5%	3.GC:市场份额14%
4.GC:市场份额3.8%	4.WS:市场份额8.5%
5.WS:市场份额2.5%	5.PS:市场份额5.7%
2001.10.22-10.28	**2001.11.5-11.11**
1.PS2:市场份额53.8%	1.PS2:市场份额68.8%
2.GC:市场份额21.5%	2.GBA:市场份额15.7%
3.GBA:市场份额13.3%	3.GC:市场份额8.5%
4.PS:市场份额6.7%	4.PS:市场份额4.7%
5.DC:市场份额3.7%	5.GB:市场份额2.3%

热门软件：“真三国无双2”、“PIKMIN”

业界关键数字

55.6万与51万

11月15日发售的XBOX，当周销量37万台（首批出荷全部售光）。到11月24日第10天时，其销量达到55.6万，主机与软件的销售比率为1：2.4。

11月18日发售的NGC，当周销量46.9万台（首批出荷74万）。销售至第10天时，销量为51万，主机与软件的销售比率为1：1.7。

スーパーロボット大戦 COMPACT for WonderSwanColor

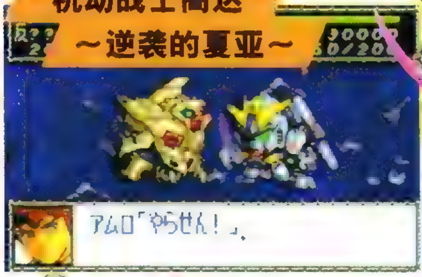
钢铁的救世主将"天翔"打造得更加"神奇"！

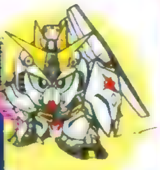
在 WS 上推出后大获好评的"超级机器人大战 COMPACT"在彩色 WSC 主机上复活了！当然，游戏并不光只是仅仅彩色化而已，追加新影像，而且剧情也进行大幅度修正，简直是超级强化版，并且追加最近该系列常见的"援护行动系统"，令战况变得更加激烈热血。好好地活用这些新系统，让机器人再次活跃于战场上。

超级机器人大战 COMPACT

WSC	厂商：BANPRESTO　类型：动画机器人+S・RPG
	媒体：卡带　发售日：2001年12月13日

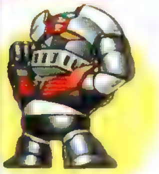
机动战士高达 ～逆袭的夏亚～





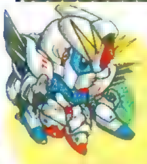
←为 μ 高达和 α・阿吉尔的死斗划下终止符。

魔神 Z



←特写动画依然健在，真令人怀念啊。

机动战士高达 F91



→F91 最强的武器 V.S.B.R. 炸裂！不管任何装甲都可贯穿。

圣战士丹拜因

↑以巨大化雷普拉坎为对手的比尔拜因，谁的胜算大一些呢？

无敌钢人・泰坦 3

←波岚万丈所驾驶的泰坦3誓要粉碎敌人的野心。

STORY

宇宙世纪00XX。为了消除地球居民和宇宙移民之间的争执，而发起了"人类机械化计划"，但是此信念所完成的机械化人试作1号机和2号机因为发生暴走而宣告终结。而一号机克罗丝更是向地球人类宣战，再加上企图支配地球圈的姆格帝国侵略而展开激战。这场大战虽然因为超级机器人的活跃而终结，但是一年后宇宙殖民地国家吉翁公国所引起的独立战争，再度让地球写下另一页的历史……

援护行动系统

感觉已经定型的"援护行动系统"这次也会出现在本作之中，只要临近的机体有援护能力就可发动，分为可以支援射击的"援护攻击"，和防止敌人攻击的"援护防御"两种。只要好好利用这项系统，即使是拥有坚固装甲的强力敌人也可一口气击破，并且保护濒死的同伴。好好地拟定战略，让战斗变得更加有利。

重战机艾尔凯姆

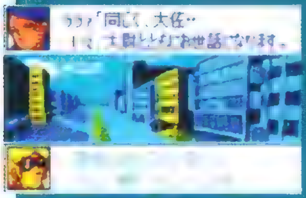
←在同伴攻击后，他会再补上一发。

新机动战记高达 W～无尽的华尔兹～

←我方机体有危难时，他就会义不容辞地在一旁守护。

台词的增加使剧情更加充实！

重视原作的剧情是本作的特色之一，在本作中更是增加了许多人物的对话，令剧情更加紧凑。原作中登场的台词再加上游戏中独有的台词，历史的真相等着你来发掘。



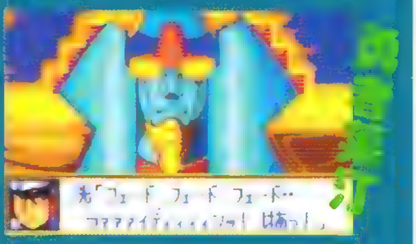
↑同样都是"机战"，但比起WS版台词增加了确实不少。

←看过原作的人是否还记得这些令人怀念的台词呢

那些经典的台词还会出现吗？

地图事件满载！

在地图上所展开的事件也值得注目，这次像动画般插入大迫力的影像，这可不是在战斗中，而在地图事件中登场。此外还会有什么事件呢？如果从登场的机器人来推测的话……？



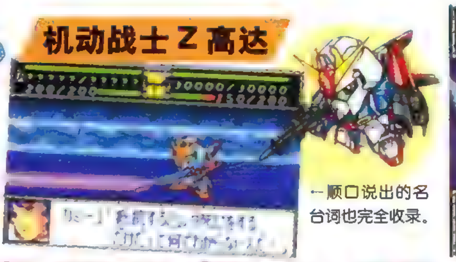
↓断空我的主力兵器断空炮齐射！迫力的影像将激烈的战况表现得淋漓尽致。

华丽地舞出钢之魂！

机动战士高达ZZ

←动作也随着彩色化而变得更有迫力。

机动战士Z高达



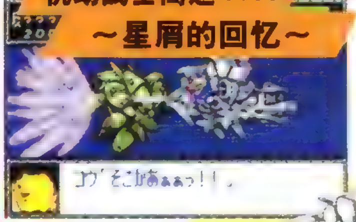
←顺口说出的名台词也完全收录。

超兽机神断空我

盖塔G

←使用多彩的必杀技来击破强大的敌人吧。

机动战士高达0083 ～星屑的回忆～



↑零距离强力光线炮忠实再现！那份感动再次苏醒。

盖塔

↑盖塔最强的武器·盖塔光束当然也以影像来表示。

机动战士高达

←吉翁号也会登场。坐在上面的是那个家伙吗？

斗将·戴摩斯

↑如果被援护的机体是在地面，要支援援护的机体也必须在地面上才行。

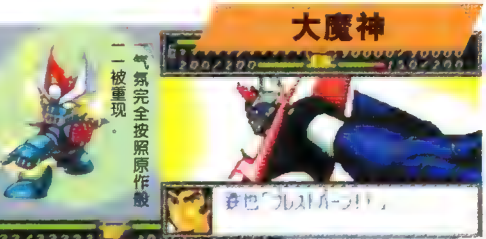
追加的新影像

让战斗变得更华丽的影像系统，这次再追加许多超迫力的画面，这些驰骋战场的超级机器人的勇姿将再度烙印在玩家的心中。

勇者莱汀

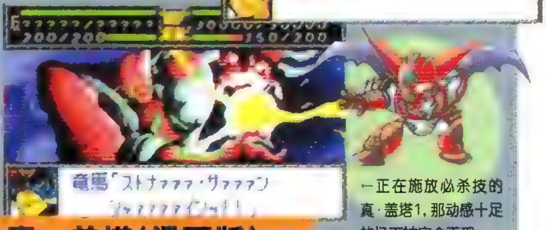
↑画面所呈现出来的效果就如同他的神箭一样，让人无法动弹。

大魔神

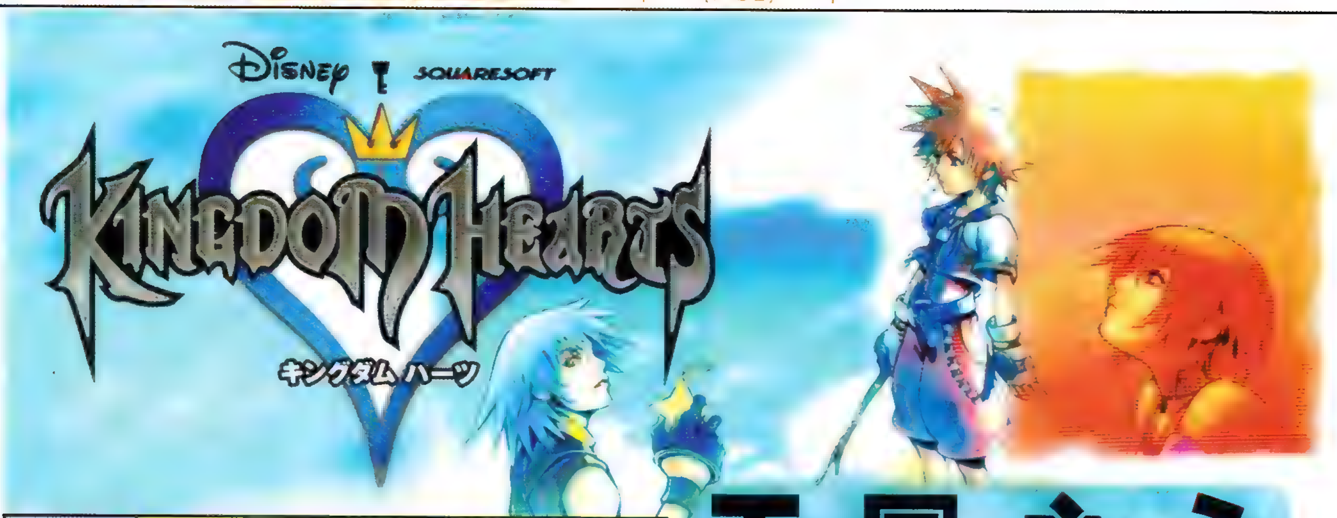


←气氛完全按照原作般一一被重现。

真·盖塔（漫画版）

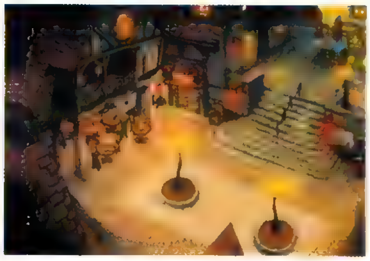


←正在施放必杀技的真·盖塔1，那动感十足的场面被完全再现。



PS2	厂商:SQUARE、DISNEY 类型:冒险·幻想RPG
	媒体:DVD-ROM 发售日:预定2002年春

王国之心



梦幻世界的真相将陆续呈现在大家面前

本作是编织梦幻世界的好手DISNEY（迪斯尼）和游戏著名厂商SQUARE的联手杰作。

这次为大家介绍的是在FF系列中登场的2名角色和一些著名的迪斯尼卡通人物以及在游戏的世界中能自由移动的便捷交通工具，大家面对这样梦幻般的世界是否会感到无比的兴奋呢？无论是SQUARE的FF系列的人物还是众多来自迪斯尼的动画角色都被做得又可爱又漂亮，感觉有些像任天堂的风格啊！

一尤芙是和斯考尔一起行动的哦。

斯考尔

“FF Ⅷ”的主人公，在本作中是一名与敌人heartless战斗、25岁沉默寡言的战士。

尤芙

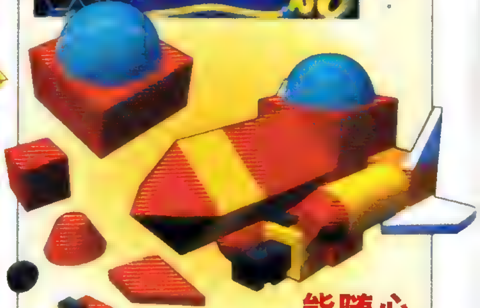
是“FF Ⅶ”中的活跃角色，在本集中仍然是16岁，特征是拿着那超大的“手里箭”。

一话语不多，总是保持冷静态度的青年。

用这个移动很轻松

在冒险进行途中，能得到所谓的“组合块”。组合块有各种各样的形状和功能，对其进行精心组装，能制作出可以在游戏的世界中自由移动的交通工具“组合船”。另外，好像敌人也有组合船的哦（是不是借鉴了“变形金刚”呢？）。

一组装部件做出独创的组合船。



能随心所欲地进行组合。

不可思议之国

穿过狭长昏暗的洞穴，来到一个不可思议的国家，眼前会突然窜过一只白兔。追着它跑一段路后，白兔打开一扇非常小的门并跑了进去。Sola们可以通过某种办法使自己缩小，穿过小门后发现爱丽思正在里面接受审判。

Wonderland

智慧猫

突然出现又瞬间消逝的奇怪的猫。特征是条纹皮毛，大嘴巴。

Heart 国的女王

性格傲慢，不可思议之国的统治者。好像要被谁夺去她的心。

爱丽思

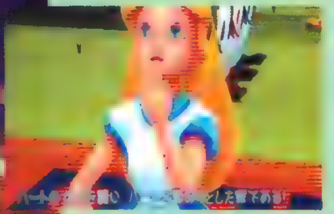
有着美丽金发，好奇心旺盛的少女。由于某一事件，误入了不可思议之国。

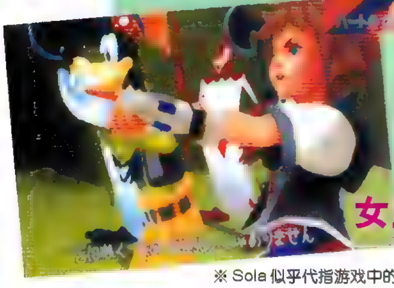
不可思议之国发生大事了!!

←白兔穿过的那扇门太小了，以原有的体形似乎无法进入。

白兔

不可思议之国的居民。一只手拿着只巨大的怀表，总是忙碌的东奔西走。





←↑比sola们抢先一步来到不可思议之国的爱丽思。好像因为企图夺取女王的心这一罪名在接受审判。Sola们能救出无辜的爱丽思吗？

※ Sola 似乎代指游戏中的角色。

企图夺取 heart 国女王之心的究竟是谁?

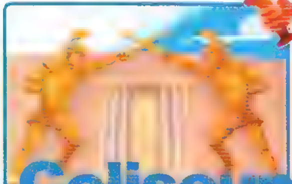
纸牌兵出现!!

↓和纸牌形状的纸牌兵战斗！纸牌兵会轻飘飘的舞动、翻转，有着特有的动作。

↑古菲狗和唐老鸭用它们的力量和智慧一起踢散纸牌兵。

奥林匹克竞技场

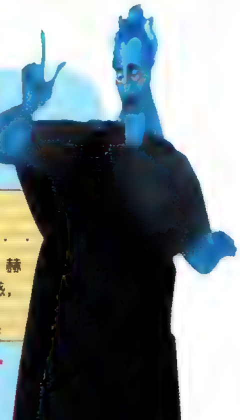
巨大的建筑物。门的两侧有两座硕大的勇士像，这儿是英雄们聚集的有着渊源的竞技场。在这个来自世界各地的英雄们相聚并展开激烈战斗的竞技场中，传说会有一位神奇的人物出场。所谓神奇的人物，就是ｓｏｌａ 们的敌人，heartless 吗？



Olympus Coliseum

赫拉克勒斯

身为诸神之王宙斯的儿子，在哈迪斯的邪恶之术的作用下来到了人间。



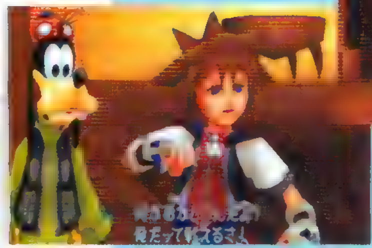
哈迪斯

嫉妒宙斯，统治冥界的神。赫拉克勒斯的诞生给他带来危机感，使用各种手段阻挠英雄的前进。

和赫拉克勒斯一起并肩作战!!

↓在竞技场的大厅大家会合了，他们也是来参加竞技大会吗？

竞技大会是什么?



↑在竞技场举行的竞技大会准备练习中，菲路正在加倍努力，而唐老鸭他们根本不在乎。

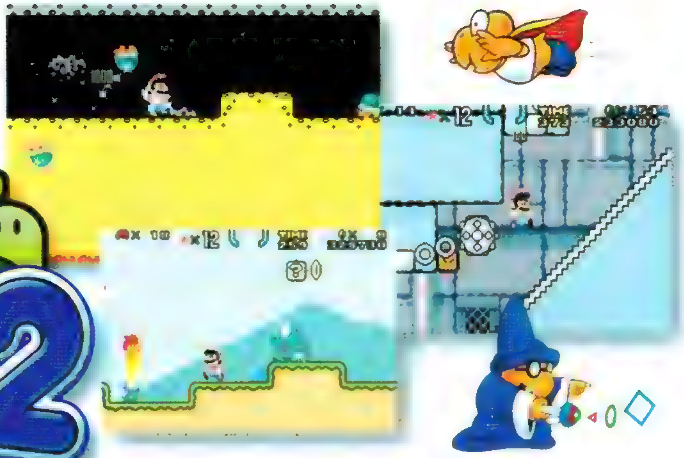
菲路

为了把赫拉克勒斯培育成英雄，教给他各种技能。

→和冥界的看门犬进行战斗的赫拉克勒斯。他所说的“那个孩子”，指的是 sola 吗？

巨大凶猛的 kelbeross!!

↑→Kelbeross 的武器是尖锐的牙齿和从口中喷出的火焰块，火焰块能被 sola 的武器钥匙片打回去。



超级马里奥进化版 2

GBA	
厂商：任天堂	类型：冒险ACT
媒体：卡带	发售日：2001年12月14日

以动作游戏为原点·最可爱的水管工人就在这里·超人气大复活!!

回溯 12 年前，也就是 1990 年发行的 SFC 软件"超级马里奥世界"，无论是突出的角色形像，还是作为动作游戏的高度平衡性，都得到了玩家的充分认可，成为名副其实的最受欢迎的动作游戏之一。前作作为GBA的首发软件已经取得了接近70万的不俗销量，此次再度归来，一起与马里奥去冒险吧！

本作中动作性的乐趣在细微之处继续保留，路易也会登场哦，并且收录了可以四人合战的"马里奥兄弟"等等引人入胜的迷你游戏。相信无论老幼都会尽情地享受这个充满了无尽趣味的游戏。

←保证能让老玩家们感动得热泪盈眶，会不由自主的说"多么令人怀念啊"。城内到处都是碰一次就会死去的危险机关。要大胆且慎重的前进，也就是胆大心细啊！。

→搜索隐形屋也是本作品的魅力之一。为了高效率地拿到金币和item，应在地道中寻找这样的屋子。路易所在的屋子到底在哪里呢？？好想要 1UP（蘑菇＝1条命）！

看吧！传说中的变身！马里奥的七种变化！

为了拯救被库巴和寇库巴抓去的碧奇公主，马里奥向着关押公主的城堡前进，在陆地奔跑、在空中飞翔，在海里游泳！！他依然可以摇身一变，变为熟悉的飞行马里奥或可以在空中滑翔的马里奥，或变为和耀西在一块儿的组合马里奥，各种丰富多彩、爽快的动作直到今天也没有褪色。

→掉下去的地方到处都是陷阱！在这样的险境中，如果变为滑翔马里奥，应该可以避开危险！

跳跃吧！

↑穿越水面时，只能在飞跃着的海豚背上恰到好处地连续跳跃，才能过河。这里考验了动作的连贯性。

让我们游泳吧！

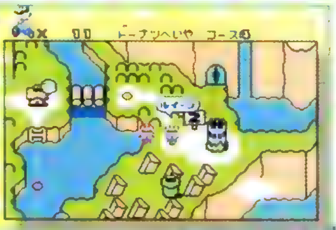
→在水中不能随心所欲地移动。小心地穿越注意不要碰到吃人鱼啊！！

和心爱的耀西在一起！

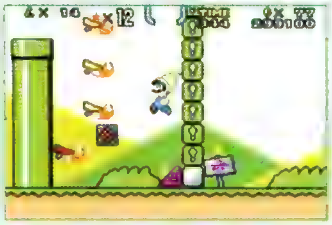
→和耀西在一起！什么都吃的耀西移动速度也得到提高，可以勇猛地往前冲！

主角替换!? 路易随时可选择!

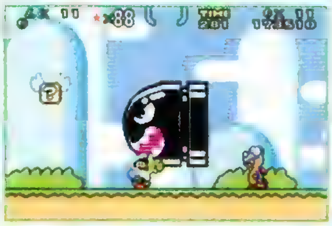
曾经在game cube专用软件“路易鬼屋历险”中占主角地位的马里奥的弟弟路易，在本作中仍然是主人公！可以被选择成为初级或单人玩家使用的角色。由于和马里奥的操作感觉有所不同，即使在同一舞台上，体会到的冒险的滋味也是不同的。据说可以在游戏时随时切换选择主角来进行游戏，那样会令游戏更加充满挑战性啊！著名的“传说三色耀西”被路易遇上的机会也就大大增加了！



←这是路易在舞台选择画面中登场的瞬间。也许真正的主角就是这个人了吧？



→当然滑翔者也像您看到的那样！在这里应称他为“滑翔路易”吧？



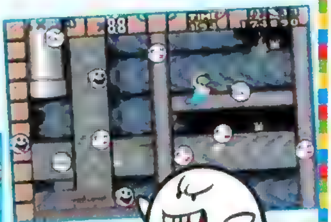
←轰！对于飞行炸弹的攻击应该和耀西一起伏下身躲避。

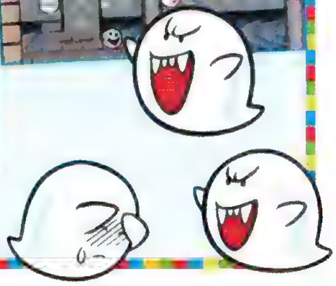
↑毫不逊色于马里奥的大滑行。如果能巧妙地使用滑翔者，可以尽情获取空中的金币！

熟悉的人物角色们全体大集合!!

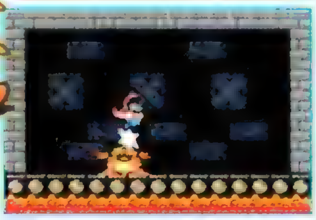
在可以被称作当前“马里奥”系列的出发点的本作品中，敌方声势浩大的角色们也都是些熟悉的老面孔！以永远的仇敌库巴为中心，lighter，fisingjugem，teresa，小花等反面角色们都充满个性地一个个挡在马里奥的困难重重的征途上。

↓害羞的小怪物，teresa也会登场。它们一旦大量产生，想避开它们也很难。





↓和马里奥进行过无数场著名战役的库巴，仍然和以前一样，被踩了脑袋就不行了。



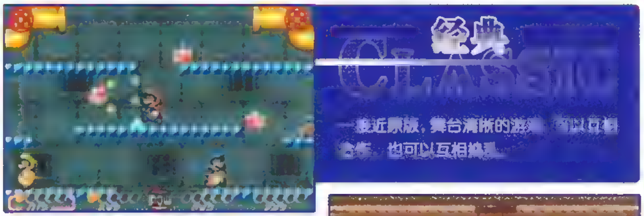
↑“超级马里奥”系列中附在水管上的是食人花。在弯曲地区搜索时，很容易碰到它们。

全员收录“马里奥兄弟”！

和前作相同，本品也收录了“马里奥兄弟”。可以玩“battle”和“classic”两种类型的游戏。而且，旧作和新作有互换性，用通信电缆连接几台GBA就可以进行对战了！

用通信电缆最大限度可以四人对战！

→如果使用通信电缆，一个软件同时可供四人使用。另外，进行“classic”游戏时，需要与人数相当的软件。



→最近原版，舞台清晰的游戏，可以互相合作，也可以互相捣乱

→4人参加，又踢又踩的金币争夺战，可以自由选择路线或设定障碍

LUNAR LEGEND 露娜 —传奇—

GBA	厂商:GAMEARTS/MEDIA RINGS 类型:幻想RPG
	媒体:卡带 发售日:预定2002年2月

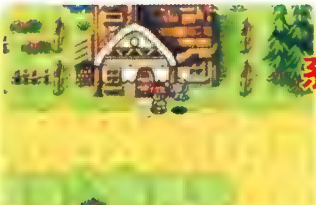
名作RPG『露娜』系列第1弹卷土重来，欲霸掌机天下！

系列第一作是作为MEGA-CD专用软件于1992年发行的，后来由GAMEART开发并被SS和PS相继移植。被称为SEGA主机最著名的RPG，拥有数不胜数的拥护者，这次又在GBA上东山再起了(似乎最近有种趋势是许多名作都移师GBA，难怪这款掌机有如此万千人气的号召力)！经过GBA的大幅改良，不仅崭新故事得以展开，被重作的战斗系统也是玩家所期盼的。

←↑本作的剧本比起以往各机种来说不仅被重作了不少，其中的乐趣也提升不少。

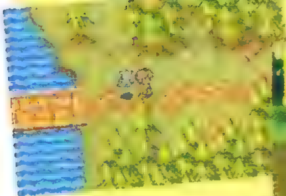
另一番崭新故事逐步展开！

GBA版本的设定和登场人物都是原创的版本，故事被全部重新演绎，开场动画也是其他故事所没有的，但是是从其他故事中展开的，在以往作品中有未解之谜的相信在本作中你会找到答案的。



地图及战斗系统也焕然一新

地图画面也有所改变，不仅仅在街道，在原野一类的地图画面亦然。当然也会追加新的迷宫，战斗系统方面会追加新要素“攻击槽”。



↑→被追加了新要素的本作比起往的作品令人玩起来有种新鲜的感觉。

全面重作！！

角色们丰富的表情及动作

会话时会因为感情的变化而使得脸的图像产生变化，这项该系列特有的因素在本作中依然健在。在行动和战斗中角色的表情和动作会有很多的变化，你会从中感受到不少乐趣的。

角色们全部大活跃

→看得出来女角色在那里动情的歌唱吗？细部的动作值得注目。

多姿多彩、气象万千！

憧憬英雄的少年踏上旅程

故事的舞台是在被青色星星的光芒照耀的天空所在的神秘世界“露娜”。这个世界的顶点住着守护君临天下的女神阿尔蒂娜的龙之一族，为了统治龙族，成为“守护世界的龙之尊者”，与龙不眠不休的战斗就此展开。作为主人公的阿莱斯就是憧憬成为传说中的龙之尊者丹而踏上冒险之旅的少年。于是无数奇怪的战火在世界各地卷起…

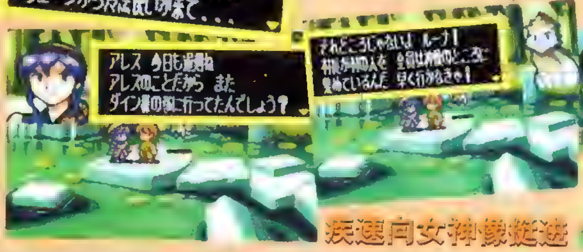
视龙尊者—丹为偶像的翩翩少年

←↓阿莱斯所居住的北之开拓村布路古是传说的英雄丹的故乡。因为对英雄的崇拜每天都要登上山丘，而且每天都会梦见英雄。

↓阿莱斯的朋友拉姆斯听见阿莱斯的呼唤而来，是村子里来了魔法使吗？

村里果然来了魔法使!?

↓这个魔法使是个与阿莱斯年纪相仿的少年，你还记得他是谁吗？



↑与魔法使会面前要去女神像那里吗？

疾速向女神像旋进

战斗系统全面 POWER UP!

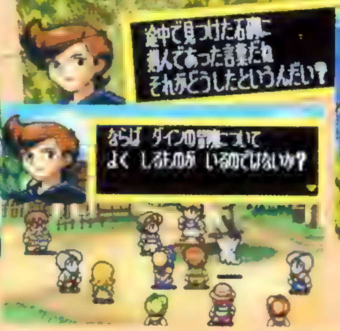
GBA 版本的战斗系统得以崭新化，其中新的要素“攻击槽”被追加进来。所谓“攻击槽”是指对敌人进行攻击时此槽就会增长，而此槽集满时即可使出特殊的技巧。另外还有许多新的怪兽登场，当然原创版的 AI 自动战斗系统依然健在。

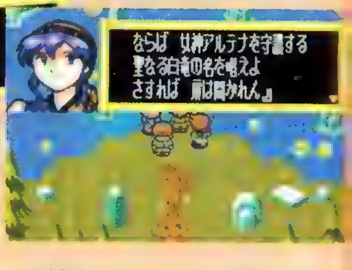
↑摆好阵式，准备与怪物的战斗。

攻击槽可以积蓄了

↑利用武器对敌人进行攻击的同时积攒“攻击槽”，会使出强力的必杀技的。

←在魔法使那休的引导下，向白龙神殿前进的阿莱斯和他的伙伴们。为了到达神殿不得不越过被浓雾笼罩的森林。





↑在森林发现石碑，读着上面刻的文字的那休，据说这样可以开辟新的道路。

登场人物

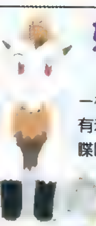
这里将包括主人公阿莱斯在内的众名角色进行介绍，角色设定是由从事漫画作画、在圈内十分活跃的圭冈俊之先生担任的。

阿莱斯

因为崇拜英雄丹、为了成为未来的龙之尊者而踏上冒险之旅，有着优柔寡断的一面，但也有着一颗纯洁的心。

露娜

爱好唱歌的少女，被阿莱斯的双亲收留并当作是阿莱斯的妹妹来抚养，是位十分开朗的女孩子。



娜露

身上有着羽毛的像猫一样、正体不明的生物，有着旺盛的好奇心，是个喋喋不休的家伙。

那休

魔法都市中魔法行会的魔法使，根性很弱，但是魔法等级很高。

米亚

魔法都市中魔法行会领袖的女儿，拥有非常优秀和秘密的魔法才能。

拉姆斯

是布路古村村长的儿子，整天做着黄金梦，与阿莱斯一起向白龙神殿进发。

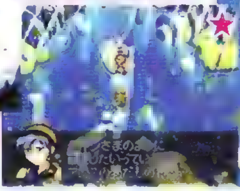
攻击搭档也多姿多彩

战斗时的角色的表示显得很大，只要活动人物就会做出各种各样的动作，对应攻击方式的不同也会有不同的动作产生，充满乐趣的战斗系统等待着你的光临！

「露娜」系列的历史

第一作「露娜 银色之星」

自从1992年在MEGA-CD上发行，后来又被SS和PS相继移植的本系列的第一作。不仅收录丰富的动画影片还有令人感动的剧情。此次将移植的剧本和动画进行大幅改良，可以说是像一部崭新的作品一样令“露娜”迷们再次激动和兴奋。



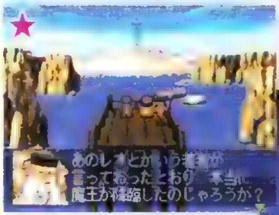
←↓久违了的名作，比起以前的同名作品也许玩过的人会有一种似曾相识但又焕然一新的感觉。

令人感动的名作RPG

第二作「露娜2 永恒之蓝」

第2作也是自MEGA-CD上诞生，进而被SS和PS移植的。故事的舞台来自前作，未来、英雄、魔法都市等等传说延续下来的世界。这个传说是从主人公与来自“青之星”的少女鲁西亚的相会开始的，进而卷入命运的大漩涡中。（下面两张带★号的图为PS版画面）

揭开崭新传说之幕



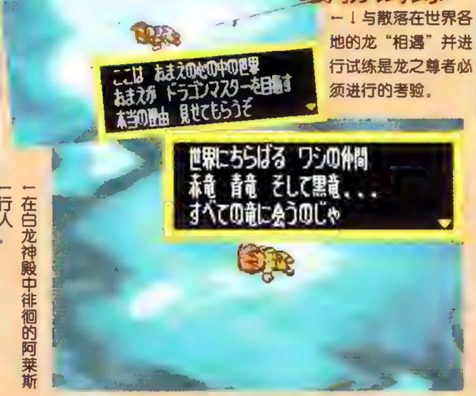
↑→主人公是在青之塔与鲁西亚相会的，鲁西亚是为了遇见传说的创造神阿尔蒂娜而来的吗？

去白龙神殿

←神殿的尽头就是阿莱斯和那休与白龙的场所。

↑在白龙神殿中徘徊的阿莱斯一行人。

与白龙的最初试练



←↓与散落在世界各地的龙“相遇”并进行试练是龙之尊者必须进行的考验。

基利

年龄18岁的山贼，力量型角色，十分强力。

洁茜卡

在父亲面前十分优秀的她目前在是位见习神官。

卡莱昂

魔法都市的魔法行会宰相，拯救世界的“四英雄”之一。

阿尔卡库

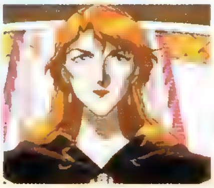
管理自由都市麦利比亚的兽人，“四英雄”之一，被称为麦尔提督。

弗西亚

祭祀女神阿尔蒂娜的阿尔蒂娜大神殿的神官长，重要得像阿莱斯的右手一样存在。

列库

自称流浪的风来小子，十分豪爽且神出鬼没，正体不明的谜之剑士。



莲米利亚

魔法都市的魔法行会领袖，也是“四英雄”之一。

罗丝

从魔法行会派遣到麦利比亚的女占卜师，与那休有些渊源。

FIREEMBLEM
ファイアーエムブレム 封印の剣

火炎纹章
—封印之剑—

GBA
厂商:任天堂、INTELLGENT SYSTEMS 类型:幻想S·RPG
媒体:卡带 发售日:预定2002年春

奋起挥动复国之剑·只身擎起烈火之旗

设定战术进行战斗的SLG的乐趣和能培养编队的RPG的乐趣全部在本作中——展现。以绝妙的平衡同时具有这两种乐趣的模拟RPG的上佳之作"火炎纹章"终于要在掌机上现身了。而该系列的最新作品就是本文介绍的"火炎纹章·封印之剑"。

玩家以主人公少年罗依为中心，率领likia联盟进行战斗。罗依一边增加同伴人数一边继续他的旅程，等待他们的会是什么样的命运呢？

培养同伴，打倒阻挠前进道路的敌人！

↑和众多的同伴们一起穿越战场。指挥能力各异的复数编队，打击迫近的敌人！

→战斗画面中紧迫的一瞬间。罗依发出的致命一击，将敌人贯穿于此！！

STORY

西方有艾托鲁尼亚王国，而东方则有拜伦王国。在这两大国之间以及夹在其中的各种小势力的均衡下，虽然常有小纠纷，elpu大陆还是能维持整体的安定。但是，东方的拜伦王国突然开始袭击周边地区，打破了这一安定。受到侵略的地区之一likia地区的诸侯组织了同盟，与之相对抗。Likia中的弗雷家族继承人罗依代替病重的首领艾流多参加了同盟，率领军队踏上复国的征程...

出场的主要人物

罗依
←主人公。代替病重的父亲率领弗雷家族的军队战斗。虽然还未成熟，但不时已经可以感觉他的不凡气度。

瓦鲁特
←为fele家工作的少年。是代替罗依去世的母亲把罗依抚养大的奶妈的儿子。性格内敛。

兰斯
↓祖祖辈辈都侍奉弗雷家族的骑士。爱憎分明，被寄予厚望。

阿兰
↑弗雷家的骑士。冷静，视野宽广。虽然是外人，很受主人家信赖。

莉莉丝
↑活泼的，喜欢关照人的少女。她的父亲是罗依父亲的生死之交奥斯迪亚侯爵。

马卡斯
←在fele家工作的骑士。是教罗依战斗技能的老师。对君主忠诚，深思熟虑的人。

夏尼
→以利亚地区艾德萨天马骑士团所属的见习天马骑士。修行的同时在各处流浪。

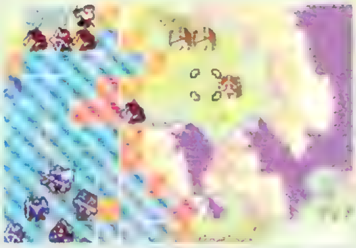
游戏的壮阔剧情在此感受!

本作是系列完全型的游戏。玩家操纵众多个性洋溢的我方编队和敌人展开战斗。基本上说，如果能打倒敌人头目，"制服"地图上的某一"据点"，就能完成一个关卡。本文将隆重介绍该游戏的流程。随着故事的发展，由敌我双方演出的壮阔剧情也陆续展开了，你从这里的流程可以大致了解到本游戏的精彩程度，在继承传统的同时也不断发挥它新的魅力!

1

首先把指针对准蓝色的我方编队，按下按钮，使其移动。当他们来到敌方的红色编队时，选择"攻击"。

↑选择后的我方编队与敌方相邻，可以选择攻击的命令。



←蓝色的四角集合是可以自由移动的范围。

2 和敌人战斗

选择了攻击命令，开始和敌人战斗。首先由实施攻击的一方行动，然后被攻击的一方在可以反击的状态下，会进行反击。攻击防守的情况通过充满速度感的动画来展开。根据地形效果的不同，命中率有所变化。这时就要充分考虑战略因素了，也是你"才华"展现的开始。

强烈的一击!!

←敌人的斧攻击，被我方轻易躲过。如果攻击命中，我方将会受到巨大的损伤。

洋溢着速度感的动画战斗!!

↑←用剑，斧等的直接攻击与用弓或魔法等的间接攻击，应该根据情况的变化分开使用。

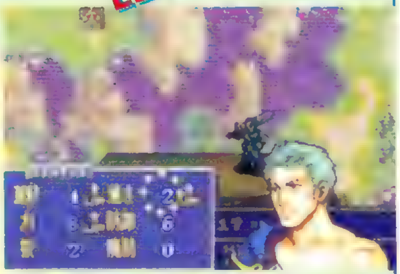
3

↓转职的画面。转职依然是一项非常有用和充满乐趣的系统。

经过战斗积累经验，各个编队等级提高!不断成长进而成为更加可以依赖的同伴。使用物品也可以进行转职。要成为一个崭新的形象，就要善用等级提高和转职这个系统，以便展示出格外强大的力量啊。

LEVEL UP AND UP!

积累经验值和编队等级的提高!

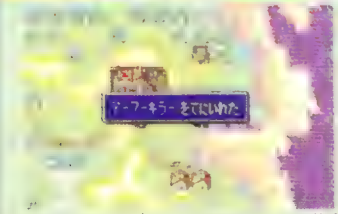


↑一旦提高了等级，编队的能力上升。精心的培育，制作出适合自己的最强大的编队吧。

4

地图上的村子，放任在那里会被山贼们袭击。紧急调动同伴用"访问"命令去通知危险情况。可能作为礼物会得到珍贵的情报和宝物……所以说适当地做出特殊的命令是非常重要的。

←最好让走得快的编队前去通报。



↑得到意想不到的宝物。把宝物给可以装备的编队，使其强化。

5 和敌人头目对决!

在地图的某一据点上顽抗的敌人头目。打倒他，我方领袖罗依占领这一据点的话，就算完成了这一关卡。和我方并肩作战，一起打倒敌人头目吧!

↑右上方的城堡。在那里的红色编队就是这一关的头目。

打倒头目占领据点

←敌人头目出场!和头目战斗时，战斗的前后都会有交谈。

6

战斗胜利以后，罗依一行人前进至下一个战场。在那里，有各种各样的敌人和可信赖的同伴们在等候着。

战斗的前方又是何处?

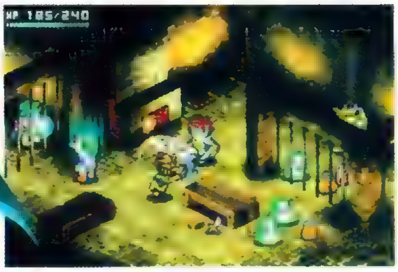
AC

厂商:EOLITH、SNK　类型:格斗FTG

媒体:MVS　发售日:2001年秋

KOF2001 开战
EOLITH
格斗之王2001

SHINING SOUL 光明之魂



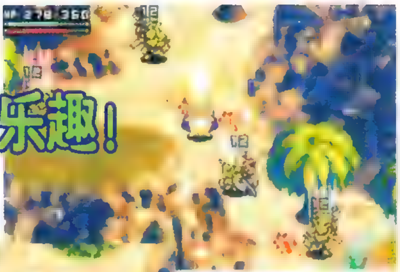
GBA 厂商：SEGA 类型：冒险幻想A・RPG
媒体：卡带 发售日：2002年春预定

再起光明圣战 再捣黑暗之巢

在MD和SS等主机上备受好评的角色扮演游戏“光明力量”系列终于要推出最新作了，而且是在人气掌机GBA上。

这部最新作延袭系列独特的世界观和丰富角色性等优良传统，是即时探索并打倒BOSS的动作RPG。不仅对应通信对战，最多可以4人组队同时冒险（试想4人联线坐在一起玩，其情景总令人忍俊不住），本作还满载掌机特有的要素，随时随地都能沉浸在游戏的世界中。相信许多第一眼看到本作的朋友，特别是“光明”迷一定会欢呼雀跃，确实“光明”已经许久没有在业界露面了，还记得那“动人”的迷宫和细腻的动作吗？这回可以4人同时冒险的设置定会使之更加迷倒众生……

角色的成长充满乐趣！



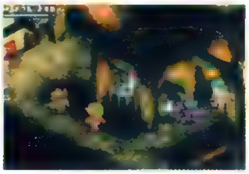
→从战士、魔法使、弓箭手和狂战士选择角色，细心培育吧。

STORY

太古时代的往昔，有个被破坏的化身“暗黑之龙”毁灭的文明。数百年后，新的人类好不容易才在大地扎根，但暗黑之龙的觉醒再度将大地变成火焰的汪洋和灾难的深渊。此时，有个对抗暗黑之龙的团体登场。这群被称为“光之船团”的已经灭绝了的古代人的子孙，带领大地上的居民向暗黑之龙挑战。他们和暗黑之龙的死斗，经过一段漫长时间后，终于迎来最终决战。军师·诺亚率领的光之船团，能够打倒暗黑之龙和暗黑之龙率领的5将军吗？

4人同时展开冒险！

→使用通信对战线的话，最多可以4人同时冒险，但势必使冒险有些局限性。



→敌方角色五花八门，也有系列前作的熟悉面孔。你应该会觉得十分亲切吧。

努力收集道具！

在迷宫内，可以装备宝箱和敌人掉落的道具来提升角色的能力。道具种类琳琅满目，有具备特殊能力的珍贵道具、也有非常罕见的超珍贵道具。而且，如果使用通信对战线，就能跟朋友交换这些道具。努力收集道具吧！

←您能填满整个道具画面吗？边冒险边收集道具吧！

收集珍贵道具和超珍贵道具

合力迎战BOSS!

↑→BOSS在各迷宫的最下层或最上层虎视眈眈。务必活用各角色的专长，针对BOSS的弱点进行攻击。

攻击弱点!!

日本家用机新作期待排行榜

序	昔	游戏名称	计票	序	昔	游戏名称	计票
1	5	樱大战 4~恋爱吧！少女们 机种:DC 厂商:SEGA 类型:SLG+AVG 发售日:2002 年春预定	1982	6	9	动物之森+ 机种:NGC 厂商:任天堂 类型:RPG 发售日:2001 年 12 月 14 日	672
2	3	最终幻想 XI 机种:PS2 厂商:SQUARE 类型:RPG 发售日:2002 年春预定	1664	7	新	不思议迷宫 风来的西林外传~女剑士明日香登场！ 机种:DC 厂商:CHUNSOFT 类型:ARPG 发售日:2002 年春	641
3	2	合金装备 2~自由之子 机种:PS2 厂商:KONAMI 类型:ACT 发售日:2001 年 11 月 29 日	1495	8	再	异度传说 前传 I:力量的意志 机种:PS2 厂商:NAMCO 类型:RPG 发售日:2002 年 2 月预定	610
4	6	星海传说 3 机种:PS2 厂商:ENIX 类型:RPG 发售日:未定	1214	9	新	塞尔达传说 GC 机种:NGC 厂商:任天堂 类型:ARPG 发售日:2002 年预定	582
5	新	心跳纪念品 3 机种:PS2 厂商:KONAMI 类型:AVG 发售日:2001 年 12 月 20 日	790	10	8	生化危机 机种:NGC 厂商:CAPCOM 类型:AVG 发售日:2002 年 3 月 22 日	578

日本家用机软件月间销售排行榜

序	游戏名称	销量	序	游戏名称	销量
1	实战柏青哥必胜法！兽王 机种:PS2 厂商:柏青哥 类型:TAB 发售日:2001 年 10 月 25 日	173998 总:同上	6	光明之棋 机种:PS 厂商:KONAMI 类型:TAB 发售日:2001 年 10 月 25 日	45481 总:同上
2	PIKMIN 机种:NGC 厂商:NINTENDO 类型:AVG 发售日:2001 年 10 月 26 日	143203 总:同上	7	时间危机 2 机种:PS2 厂商:NAMCO 类型:STG 发售日:2001 年 10 月 4 日	37426 总:109884
3	真 三国无双 2 机种:PS2 厂商:KOEI 类型:ACT 发售日:2001 年 9 月 20 日	124337 总:623229	8	武装生存者 2 生化危机 代号:维罗尼卡 机种:PS2 厂商:CAPCOM 类型:STG 发售日:2001 年 11 月 8 日	32296 总:同上
4	J 联盟 胜利十一人 5 机种:PS2 厂商:KONAMI 类型:SPG 发售日:2001 年 10 月 25 日	60119 总:同上	9	大众高尔夫 3 机种:PS2 厂商:SCEI 类型:SPG 发售日:2001 年 7 月 26 日	29997 总:753110
5	我爱音乐 机种:PS2 厂商:SCEI 类型:音乐 发售日:2001 年 10 月 11 日	79187 总:247718	10	皇牌空战 4 机种:PS2 厂商:NAMCO 类型:STG 发售日:2001 年 9 月 13 日	24528 总:347164

◎不是我风林不明白，榜上的变化真是快！！

●大奖第二轮名单参见！！快去看看谁抱走了 NGC！！

●下期抽奖的玩家一定要注意喽！如果您没有将刊标贴上的话，可是会取消参加抽奖的资格的。

●没有想到啊~~上期机战系列刚刚全面侵占，这期就全面"败落"，人气颇高的机战α居然被踢出了前 30，同胞兄弟连个影子都不见了。这、这、这实在是太出乎意料了……

不过"莎木 2"的挺进还是中了俺的预言，大踏步的登上了次席位置，气势汹汹的样子好像连一直稳中有升的"FF10"都不放在眼里。另一个值得关注的游戏系列"恶魔城"也终于登上排行榜，而且还是一口气同时两款打入前 10，这可真是太少见了……虽说这两款游戏好玩没话说，但是好像在前 30 徘徊的游戏都不是吃素的作品，能够一举将其他游戏抛于脑后，看来恶魔城系列在国内的人气依旧很高。

●日本销量榜方面，柏青哥集团的赌博游戏再度取得了佳绩。虽然本月缺乏重头游戏的出现，但是这样一款 TAB 游戏居然拿到了第一，实在瞠目……

●不知道大家注意到没有，欧美榜上一直停留着两款游戏，就是 GB 的"口袋妖怪 金/银"一直就没有下过榜。难怪任天堂口袋总是鼓鼓的，这股妖怪风也刮不完了。任天堂已经表示 GBA 版将于 2003 年发售，并与 NGC 联动。不知道大家忍不忍的住，不管怎么说，买了 GBA 先。

真·三国无双 2

~成为乱世枭雄的方法金针度人~

这一次光荣公司的“真三国 2”，是有史以来隐藏要素最多，最值得细心挖掘的动作游戏。虽然初始时可选择的角色只有九名，但是完全出现之后却达到四十一名之多，甚至还有中国上古神话人物伏羲和女娲！在日本这款游戏从 9 月 29 日至年底，每周都有二到三万的销售量。而国内的小卖店，几乎把这款游戏当成了店面的招牌，每天乒乒乓乓不断……那么这个游戏里面到底隐藏了些什么呢？

PS2	厂商:KOEI	类型:ACT + SLG
	发售日:2001.9.20	售价:6800 日元

三国豪杰的数值列表

首先，小孔给大家提供一些武将的初期数值（最大为 5.0）。小孔个人认为 S 移是最重要的！这样看来，蜀国武将基本上都成了“垃圾”，除了黄忠和马超以外基本不用理睬。魏国就好得多了，甄姬、张郃、曹操都很不错。吴国是最值得好好壮大的，美眉多，大家的速度也都很快，尤其是陆逊最棒！其他人物中，貂蝉、祝融和女娲我也都很喜欢用（其实是明显的大女子主义……）。

武将名	势力	攻击	弓攻	骑攻	无双	防御	弓防	骑防	体力	移动	S 移	S 移	武将名	势力	攻击	弓攻	骑攻	无双	防御	弓防	骑防	体力	移动	S 移	S 移
赵云	蜀	2.5	2.5	2.5	4.0	3.5	2.5	2.5	2.0	3.0	2.5	3.5	周瑜	吴	2.0	2.0	2.0	3.5	4.0	3.0	3.5	2.0	4.0	4.0	4.5
关羽	蜀	3.5	3.5	4.0	2.0	2.5	1.0	1.0	3.0	2.0	2.0	2.0	孙尚香	吴	1.0	2.5	2.0	4.5	4.5	2.5	3.5	1.0	4.5	4.5	4.5
张飞	蜀	4.0	3.5	3.5	1.5	2.0	1.5	1.5	3.5	1.0	1.5	1.5	黄盖	吴	4.0	3.0	2.5	2.0	2.5	2.0	3.0	3.0	2.0	2.0	1.5
马超	蜀	4.0	2.0	5.0	2.0	2.5	0.5	4.5	3.0	3.5	3.5	3.5	太史慈	吴	4.0	2.0	3.5	1.5	2.5	3.5	1.0	3.5	2.0	2.0	2.0
黄忠	蜀	4.0	5.0	2.0	2.0	2.0	3.0	2.0	3.0	2.0	2.5	2.5	甘宁	吴	3.5	3.5	2.0	2.5	2.5	1.0	3.5	2.5	3.5	4.0	4.0
魏延	蜀	4.0	3.5	3.5	1.5	2.5	1.0	1.0	3.5	3.0	2.5	2.5	陆逊	吴	2.0	2.0	1.5	4.5	4.0	3.0	3.5	1.0	5.0	5.0	4.5
姜维	蜀	2.0	2.5	2.5	4.0	4.0	2.5	3.0	1.5	3.5	3.5	3.5	吕蒙	吴	3.0	2.5	2.5	3.0	3.0	2.5	2.5	2.5	3.5	3.5	3.5
庞统	蜀	0.5	0.5	0.5	5.0	5.0	5.0	4.5	0.5	3.0	2.5	2.5	大乔	吴	2.0	2.0	1.5	4.0	4.0	3.0	3.5	1.5	4.0	4.0	4.0
诸葛亮	蜀	1.0	1.0	0.5	4.5	5.0	5.0	5.0	1.0	4.0	2.5	2.5	小乔	吴	1.0	2.0	2.0	4.5	4.5	3.5	3.5	1.0	4.0	3.5	3.5
刘备	蜀	2.5	3.0	2.5	3.5	3.5	2.0	3.0	2.0	3.0	2.5	2.5	孙坚	吴	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	2.0	2.0	2.5	3.5	3.5	2.0
夏侯敦	魏	2.5	4.0	3.0	3.5	3.5	1.0	2.0	2.0	3.5	3.5	4.0	孙策	吴	3.5	3.5	3.5	2.5	2.5	1.0	1.5	2.5	4.0	3.5	3.5
典韦	魏	3.5	2.0	2.0	2.0	2.5	4.0	2.0	3.0	1.0	1.0	1.0	孙权	吴	2.5	2.0	2.0	3.5	3.5	3.0	3.0	2.0	3.0	2.5	2.5
张合	魏	1.0	2.0	1.0	4.5	4.5	3.5	4.0	1.0	5.0	4.0	5.0	张角	他	1.5	2.0	1.5	4.0	4.5	3.0	4.0	1.5	3.0	2.5	1.5
许褚	魏	4.5	3.0	3.0	0.5	1.0	2.0	2.0	5.0	0.5	0.5	0.5	貂蝉	他	1.0	2.0	2.0	5.0	4.5	3.5	3.0	0.5	4.5	3.5	4.5
张辽	魏	3.5	3.5	3.0	3.0	3.0	1.5	2.0	2.5	3.0	2.5	2.5	吕布	他	5.0	4.0	4.0	1.5	2.5	4.0	4.5	5.0	5.0	2.5	4.5
徐晃	魏	3.5	3.5	3.0	2.5	3.0	1.5	2.0	2.5	3.0	2.5	2.5	董卓	他	4.0	3.0	3.0	1.0	2.0	2.0	2.0	4.0	2.0	1.5	1.5
夏侯渊	魏	3.5	4.5	3.0	2.5	2.5	0.5	2.0	2.5	2.0	1.5	1.5	袁绍	他	2.0	2.5	2.5	3.5	4.0	2.5	3.0	2.0	2.5	2.0	2.0
甄姬	魏	1.0	2.5	1.5	4.5	4.5	2.5	3.5	1.0	4.0	4.0	4.0	孟获	他	5.0	3.0	4.0	0.5	0.5	1.5	0.5	5.0	0.5	1.0	1.0
司马懿	魏	1.0	1.0	0.5	4.5	5.0	4.5	5.0	1.0	2.0	2.5	1.5	祝融	他	3.0	4.0	4.0	2.5	3.0	1.0	0.5	2.5	3.5	3.5	3.5
曹操	魏	2.0	2.5	3.0	4.0	4.0	2.5	2.0	1.5	3.5	3.5	3.5													

仔细查阅各项数值，而后再选择自己称心的武将进入游戏吧。

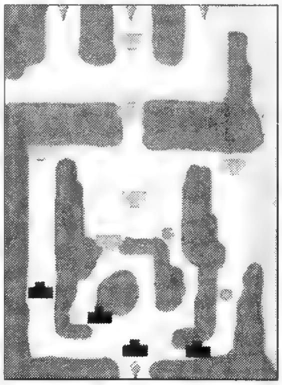
贵重物品一定要入手

现在很流行的特殊道具攻略中，对道具取得的说明并不清楚，这里希望大家能够活用菜单中的“情报履历”选项，只要出现了“贵重品发现报告”，就一定查得到准确位置，并务必取得，除非你是天生的大路痴——良牙君（笑）。

这次的《真·三国无双 2》中，最难拿的并非特殊道具，反而是加满级的普通装备，以及真空书和活丹，这里提供一种参考办法。

首先难度要选 hard，关卡选“石亭谋略”，吴军侧。人物最好是选拿到了 LV4 武器的小乔或貂蝉——因为她们的“运”最高，防御力和速度都不错，而且小乔的武器还带斩属性，无名武将一击必杀！再给她们配上七星玉（加运）、的卢镫（“马上”加运）等装备，以强化防御能力。

开始时先一直前进到中间转角处吃小笼包子，然后左转把徐晃和甄姬做掉，火速骑马赶去右边帮大乔做掉胡质（慢一点大乔就没了！），向上堵截张颌，吃掉后直接去帮小乔干掉张普，这时候周舫应该就归顺了。有信心的话这时候进本阵去把许褚引诱出来落单做掉，没信心的话就直接去杀曹休营东面的满宠，顺便到曹营右上的角落里吃于吉仙酒。打倒了满宠先别着急吃掉他的 item，按 start 出来中断，save 一下再进去……



等再次进入后要一气呵成，吃满宠的 item(1)，接着杀曹休，吃他的 item(2)，然后骑的卢马到地图中央偏左下“在马上”敲开那里的木箱，吃一个 item(3)，再骑马到曹营南墙外中间“在马上”敲开那里的木箱，再吃一个 item(4)。这时可以去把许褚打扫了，如果前面你没有打扫干净的话……然后到 boss 司马懿后面“在马上”敲开那里的木箱，再吃一个 item(5)，最后就可以送司马懿上天堂了。

结束后看看你的收获吧！通常这关的道具都很有水准！小孔第一次就拿到了朱雀翼 + 56 和青龙胆 + 59。如果对倒数的 5 个 item 不满意的话还可以取进度重来，直至找到真空书 + 20 和活丹 + 20！

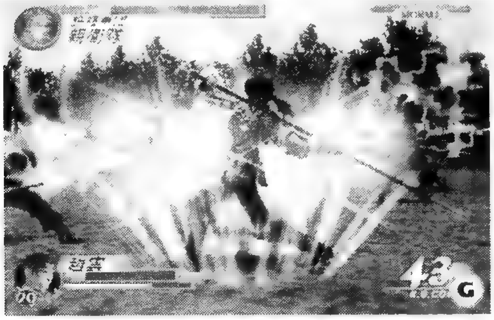
如果觉得这样难度太大的话，就把前面都省略吧，到了剩司马懿一个人，留下木箱中的 item(3 个)，中断 save，“在马上”开三个木箱，再送司马懿归西也可以。不过时间就会很紧了……

角色育成与特殊道具的获取

这里要说的是角色育成。大家好像都已经知道，攻击力和防御力可以通过无限连击的方式加倍增长（+4 的场合 24 连击变 +8），所以经常可以看到小卖店里的赵云之类的角色攻防已经到顶，但是体力槽和无双槽却短得可怜。其实在每个战场中都有加体力和无双上限的道具，小笼包子加体力上限 10，于吉仙酒加无双上限 10；具体位置请见下表。

01 黄巾之乱（特殊，共四个罐子）——小笼包子：a. 北城外河流入口东侧，b. 东城门口北侧城墙阁楼平台（从东北城角爬楼梯上城楼往东城门走，在城门之前的阁楼平台朝城内跳下）；于吉仙酒：a. 张梁初期地图西南边缘 2 个罐子处，b. 西城门口南侧城墙阁楼平台（从西南城角爬楼梯上城楼往西城门走，在城门前的阁楼平台朝城内跳下）。	**07 关羽千里行（可速攻）**——小笼包子：第一关外的两个房子中间，三个罐子中的其中一个。于吉仙酒：出过了第二个关卡附近就可以找到（在城墙后面）。	**16 南蛮平定战**——小笼包子：中间左边偏下的尽头，河边的罐子（只有大象才能破坏的木墙）；于吉仙酒：地图左上方山壁附近（算是死路）。
02 虎牢关之战——小笼包子：虎牢关城楼上；于吉仙酒：汜水关城楼上。	**08 长阪坡之战**——小笼包子：地图最左侧中部；于吉仙酒：地图左下角，船处。	**17 街亭之战**——小笼包子：街亭马谡所在的园顶左上角；于吉仙酒：地图正中间 L 型路径的内侧转弯处，魏延初期配置，咖啡色房子的后面。
03 刘表奇袭战（可速攻）——小笼包子：地图中间通往城内的山路上，敌将张虎旁边三个连在一起的罐子内；于吉仙酒：地图南，海边沙滩上西边两个帐篷中间的一个罐子内。	**09 赤壁之战**——小笼包子：在地图最左上方曹操据点旁边的船上；于吉仙酒：在地图右边缘最下一个据点南边的船上，太史慈一开始所站位置右手边有一独自出现的罐子中。	**18 石亭谋略战**——小笼包子：地图正中间稍下，吴营和曹营之间的转角处；于吉仙酒：曹休营中间营寨的右上角落。
04 宛城之战——小笼包子：胡车儿右边房屋后面；于吉仙酒：地图右下角据点兵长前的左侧凹陷处。	**10 成都压制战**——小笼包子：在森林由上往下数第二行的最左边（那条死巷子）；于吉仙酒：在森林由最右下角往左走到碰壁就看到了。	**19 合肥新城包围战**——小笼包子：在地图左边“风之间”最北墙边；于吉仙酒：地图最右上很多弓兵那儿（恐怖呀！）。
05 吴郡攻略战（可速攻）——小笼包子：到第一个（最北侧）据点兵长之前的转角处的一个罐子；于吉仙酒：在严白虎北边关卡的两个弓箭塔的西边（塔后面）。	**11 潼关之战**——小笼包子：地图西北小径入口；于吉仙酒：地图东北据点兵前。	**20 五丈原之战**——小笼包子：司马懿本阵高台的两个据点中，下面那个据点附近；于吉仙酒：诸葛亮本阵高台最西边据点的罐子。
06 官渡之战——小笼包子：在地图中间偏右上的桥的右岸，沿河往下走的一个半岛；于吉仙酒：白马城里城和外城中间，深色城墙右边入口处的左方凸起处。	**12 合肥之战**——小笼包子：左上角据点兵长旁罐子中；于吉仙酒：地图右上角。	**p1 海贼击退战**——小笼包子：左下角的船上；于吉仙酒：最右边中间的船上。
	13 樊城之战——小笼包子：司马懿正前方的房子后面（南）；于吉仙酒：地图最左上，敌方进入点处。	**p2 集落救出战**——小笼包子：右上角村落某房屋旁（被两面墙包围住）；于吉仙酒：左侧中部村落某房屋旁（被两面墙包围住）。
	14 定军山之战——小笼包子：曹操本阵内；于吉仙酒：号箭高台下坡后右边小路上。	**p3 山贼讨伐战**——小笼包子：正方形城墙上方城墙稍微偏左，城墙和了望台之间；于吉仙酒：里面正方形城墙的右边城墙中间处。
	15 夷陵之战——小笼包子：八卦阵中央右边；于吉仙酒：八卦阵里的左下方。	

这里面最难找的就是黄巾之乱的两个阁楼平台了。站在城墙之上，打开小地图，就可以清楚的看到城门两侧向外突出的平台，但实际上，这个地图表示的平台有斜向偏离，建议在跳之前找一匹马放在阁楼正下方以帮助确认位置；另外，虽然在地图上没有内侧平台的显示，但是实际上是和外平台一样的宽度，而且因为内城垛口低，向城里面跳比较容易（个人经验，仅供参考）。如果没把握就中断 SAVE 吧。



武勋相关

这次的武勋计算也非常有讲究，计算公式为击破数 n 的平方除以 200，击破数的武勋最大值为 9999 点，所以只要达到击破数 1415 就可以了。击破总大将奖励 500 点，护卫兵生存一个奖励 250 点，死亡一个扣 50 点。通关时间 90 分钟的大关在 10 分 59 秒内通过奖励 2000 点，30 分钟的小关则是 5 分 59 秒内。每迟 1 分钟扣 40 点。武勋关系到武将能骑的马匹质量、护卫兵成长速度等等，是非常有用的参数。护卫兵的兵种不同，能力也有很大的不同。具体如下：

剑兵擅长攻击，防守很差；枪兵在攻击和防守方面都很平均；戟兵的防守力最佳；弓兵能帮你破掉 BOSS 的防御且移动速度快。弩兵的攻击力是弓兵的两倍。每打一场仗下来，最好让你的护卫兵全生存。

编辑片头以及……

这一次《真三国》采用的是《灵魂能力》式的自由编辑片头，可以编出完全的“美少女三国”，也可以许褚献舞什么的。编完了片头不过瘾？还可以看片尾嘛！

游戏片尾一般来说是打完无双模式后才能看的，内容通常是貂蝉或者孙尚香之类的献舞，但是你是否知道用孙策通关之后，是大乔和小乔一起出来献舞呢？呵呵，粉可爱的！

还有，如果是小乔通关之后呢，出来献舞的竟然是……周周周……周瑜大人？？但是片尾还是女声的呢！难道是看“美女周瑜”献舞吗？天！变态！太变态了！建议有特殊喜好的同志们去见识一下……（汗）

那么，其他那些不能打无双模式的人物，他们有没有片尾呢？嘻嘻，这里提供一个大秘密！在片头的编辑菜单中将光标停在“再生”上面，然后同时按 L1、R1 或者 L2、R2 或者 L1、R1、L2、R2 一起按住，然后按“○”确定。之后会出现隐藏 ending！和你在普通的无双模式下打出来的完全不同哦！

尤其是董卓调戏貂蝉的画面后面……！

文/小孔　责编/马超

秘技曝光

在主选菜单依次按后面的键。

全武将出现：□、R1、△、L1、△、R2、□、L2

片头的编辑：R1、□、L1、□、R2、△、L2、△

全 CG 片断：L1、△、R1、△、L2、□、R2、□

全歌曲试听：□、△、△、□、L1、R1、R2、L2

全关卡剧情：R1、R2、L2、L1、□、R2、△、L1

奥伽战争外传·罗迪斯的骑士

——让我们一起步入伟大的 Ogre Battle Saga

拥有壮绝宏大世界观，令无数 FANS 望穿秋水的奥伽系列终于登场 GBA。本作发生在卡利西亚大陆（ガリシア大陆）西方的奥文斯岛（オウイス岛），故事在 N64《王者风范》之后，超任《奥伽战争 2》之前，年轻的主角阿尔芬斯（15 岁）作为罗迪斯圣炎骑士团的一员开始了人生的冒险。谁也不会想到，一位年仅 15 岁少年的旅行竟改变了一个时代的命运……

GBA	厂商：QUEST	类型：S·RPG
	发售日：2001.6.21	售价：5800 日元

游戏开始的提问

奥伽系列的传统，一开始会让玩家回答若干个问题。一代是选取塔罗牌，二代是选择对众神的信仰，而本作中是在港の占い师处选择金币（不知道下次又会以什么形式来提问呢？）。本作一共要回答六个问题，用以决定主角的最初的属性、道德、纹章和 HPMP 等能力值，不同的回答使主角的最初能力也会随之变化。注意第二个问题"走り行くもの"会决定主角最初拥有的纹章，回答与获得的纹章关系如下：信念－奇迹；自由－调停之理；财力－物欲权化；生命－徒手空拳。选哪一个就看大家的喜好了，具体的纹章作用我们将在下期介绍。

名字的秘密

音乐欣赏：输入名字"MUSIC-ON"，可以选听多达 31 首的音乐，呵呵，GBA 变成随身听了。删除记录：输入名字"DEL-DATA"，会提示是否删除所有记录，小心使用！

注意输入名字不仅是在游戏开始时为主角起名，在商店中雇士兵时也可以输入。

关于精神量表

精神量表（メンタルゲージ）就是角色资料中的彩色横条，表示角色的受到支持和恐怖的精神状况，其左边的数值在－2 到＋2 之间变化。在有支援能力的同伴周围三格内时数值会上升，而在有恐怖特技的敌人周围三格内时数值会下降，效果可以叠加。角色的精神状况会对角色的能力产生很大的影响，当精神量表为＋2 时角色的命中回避都会大幅度提高，反之则相反，因此要尽量站在有支持能力的角色周围（团结就是力量……）。

关于道德的种类

道德是奥伽系列中一个重要的参数，可以在角色资料的属性图标右下方看到，关系到游戏流程中可加入的同伴和可转换的职业。道德共分三种：L、N 和 C。L 即 Law，代表神圣，C 即 Chaos，代表暗黑，N 即 Neutral，代表中立。通常角色出场时就决定了本身的道德，不过也可以使用如秩序之书、混沌之壶之类的消耗性道具来改变道德。

怎样提高说得成功性

说得，就是劝降敌人让其倒戈，是奥伽系列中非常重要也是非常有趣的系统。前作中只有主角德尼姆一人拥有此指令，而本作中每个人都可以说得敌方角色了。说得的基本方法是将敌人的 HP 降至很低（越低说得成功率越高），再靠近敌人选说得指令，然后就祈祷敌人能听从你的长篇大论吧。如果说得成功敌人会成为 NPC，暂时不受控制，过关后仍然生存才会加入。但偏偏他们又经常不自量力以仅剩的一点 HP 去讨伐原来的同伴……所以说得成功后要马上给他们加 HP，避免其被原先的同伴 KO。说得角色的好处想必不用赘述，但一般说得的成功率极低，除了尽量降低敌人的 HP 和无赖的 S&L 大法外，提高说得成功率的因素还有：

A：拥有纹章"调停之理"（鉴于说得的重要作用笔者建议在最开始时选择"自由"）；

B：职业相同：比如忍者对忍者，僧侣对僧侣；

C：职业相近：骑士对士兵，剑圣对忍者，女战神、魔女对剑圣；

D：龙使说得龙，魔兽使说得魔兽（反之龙使对魔兽或魔兽使对龙的说得成功率会很低）；

E：装备龙玉石（说得龙）、火食鸟之羽（说得魔兽）等特殊道具。

战斗要点简述

★ 前作的 DEX、VIT、MEN 都不见了，只剩下了 STR（力量）、INT（智力）、AGI（敏捷）和 MOVE（移动力），LUK（幸运）好像也变成了隐藏参数，真不知道物防和魔防是怎么计算的。

★ 游戏中的魔法共分六种属性：水（菱形标志）、火（W 形标志）、大地（M 形标志）、风（V 形标志）、神圣（六角星形标志）和暗黑（倒三角形标志）。其中水火互克，大地、风互克，神圣、暗黑互克，当角色受到相克属性魔法的攻击时伤害会增加 20%。

★ 地形效果会对行动产生很大影响，一般陆战角色在水中和沼泽中会移动缓慢且能力下降，章鱼等水系角色却会极活跃，但章鱼如果上了陆地变得会无用武之地了。因此不受地形限制的飞行角色（如有翼人，精灵等亚人类和某些魔兽）就显得尤为重要。此外雪地、草地、熔岩等等都有各自的效果，战斗场景右上方会显示光标所在地形的属性效果，由上到下由左到右分别是风（橙色），火（红色），大地（绿色），水（蓝色），神圣（白色）和暗黑（黑色）。

★ 奥伽系列中角色的站位和攻击有方向的概念，会影响攻击的命中率：正面攻击是正常的命中率；侧面攻击命中率加 25%；背面攻击命中率加 50%，而且不会受到敌人的反击。物理攻击命中率最高为 99%（这点很像《火炎纹章·多拉基亚 776》），而魔法的命中率可以达到 100%。弓箭和投射魔法的命中率除了和方向相关外，还和相隔距离有关，距离越近，命中率越高。

★ 战场的地下一般都埋藏有宝物，一般只要在埋藏的地点待机就可获得，但有的要通过魔法才能获取，比如用火系魔法融化积雪或者烧掉草皮才能找到宝物。

↑移动力最小 3，最大 11.9，与角色的 AGI 和装备有关，一般来说 AGI 越高移动力越大。

38种职业特性全公开

只要角色道德、能力满足转职条件并拥有相应的纹章或道具就可转职，已经转过的职业的右上角会有一个很眼熟的勋章标记，选择恰当的职业是培养角色的关键。

男女角色共有职业

日文名称	中文名称	道德	转职条件（备注）
ソルジャー	士兵	LNC	无（最基本的职业）
アーチャー	弓箭手	LNC	AGI 3 7(后方支持型角色，得意武器弓)
ウィザード	巫师	NC	MP16，INT26（后方支持型角色，能使用下级攻击魔法）
ニンジャ	忍者	LNC	STR36，AGI37（得意武器刀，移动力优秀，能在水面上行走，可使用手里剑、下级攻击魔法）
クレリック	僧侣	LN	MP18，INT28（后方支持型角色，能使用下级神圣魔法）
ゴースト	幽灵	LNC	死亡后被暗黑复活魔法**ネクロマンシー**复活（不死系角色，能使用下级暗黑魔法）
ナイト	骑士	LN	STR51，AGI53，拥有纹章骑士之证（得意武器剑、突剑，能使用下级神圣魔法）
プリースト	祭司	LN	MP76，INT 96，拥有纹章神界之言灵，杀害人数10以下（后方支持型角色，能使用高级神圣魔法）
リッチ	死灵法师	C	MP118，INT134，装备道具死者之指轮，死亡时转职（能使用召唤和神圣系外的全部魔法）
エンジェルナイト	天使骑士卜	L	HP215，MP66，STR89，INT81，AGI88，拥有纹章大天使之羽根，死亡时转职（得意武器突剑）

男性角色专有职业

日文名称	中文名称	道德	转职条件（备注）
ウォーロック	术士	LN	MP78，STR90，INT76，拥有纹章文武双全（魔法战士，得意武器剑）
ソードマスター	剑圣	LNC	STR95，AGI111，拥有纹章皆传之书（剑术达人！得意武器剑、刀，特技指弹、燕返）
ドラグーン	龙骑士	NC	HP275，STR109，INT94，AGI90，拥有纹章圣龙之鳞（对龙系攻击力上升，无法说得龙系敌人）
ビーストテイマー	魔兽使	LNC	HP142，STR34，没有杀害魔兽系敌人（得意武器鞭，周围3格内魔兽战斗力上升）
サマナー	召唤士	——	——（艾利克专用职业，特技召唤**ゴーレム**）
ハイプリースト	大祭司	——	——（雷克托尔专用职业，得意武器突剑，能使用全部神圣魔法）

女性角色专有职业

日文名称	中文名称	道德	转职条件（备注）
ヴァルキリー	女战神	LN	STR48，INT41，拥有纹章长枪手（水陆两用魔法战士，得意武器枪，周围3格内男性战斗力上升）
セイレーン	女巫	LNC	MP60，INT60，拥有纹章贤者之石（使用高级攻击魔法的美丽女性，得意武器扇）
ウィッチ	魔女	NC	MP38，INT35，拥有纹章小恶魔的私语（擅长辅助魔法）
ドラゴンテイマー	龙使	LNC	HP140，MP14，没有杀害龙系敌人（得意武器突剑，周围3格内龙战斗力上升）
シャーマン	巫女	——	——（尤菲专用职业，可使用召唤魔法）
ソーサレス	魔术师	——	——（希比拉专用职业，得意武器扇，能使用全部魔法）
ういっち	"大"魔女	NC	角色起名为**デネブ**并转职为魔女（迪妮芙专用职业，能力很高，特技"魅惑"）

龙族角色职业

日文名称	中文名称	道德	转职条件（备注）
サンダードラゴン	雷龙	LNC	属性为风（风属性吐息攻击，麻痹效果）
レッドドラゴン	红龙	LNC	属性为炎（炎属性吐息攻击，混乱效果）
アースドラゴン	地龙	LNC	属性为大地（大地属性吐息攻击，毒效果）
ブルードラゴン	蓝龙	LNC	属性为水（水属性吐息攻击，睡眠效果）
ドラゴンゾンビ	尸龙	LNC	死亡后被暗黑复活魔法**ネクロマンシー**复活（吐息一定几率使敌方装备性能下降）
ムシュフシュ	圣龙	L	HP259，STR130，AGI69（会支援，周围3格内同伴能力上升）
ナーガ	光龙	N	HP259，STR130，AGI69（可在水中移动）
ヴリトラ	魔龙	C	HP259，STR130，AGI69（周围3格内恐怖效果，敌方能力下降）

亚人系角色职业

日文名称	中文名称	备注
フェアリー	精灵	AGI高，防御力低，特技可回复HP、异常状态，再行动
ホークマン	有翼人	飞行系，不受地形限制。得意武器锤，特技**サンダーアロー**(雷箭)，非常好用的职业
マーメイド	人鱼	水中活跃，得意武器枪，特技催眠，AGI上升
グレムリン	小恶魔	特技**ディープキッス**(深吻)，石化攻击
レッサーデーモン	恶魔	扎安专用职业，魔界战士，得意武器斧、锤，能使用下级暗黑魔法
ジャイアント	巨人	特技**ギガントブロウ**，投掷巨石，一定几率即死
ゴーゴン	美杜莎	特技邪眼，石化效果，射程无限！好用但不太实用

魔兽系职业

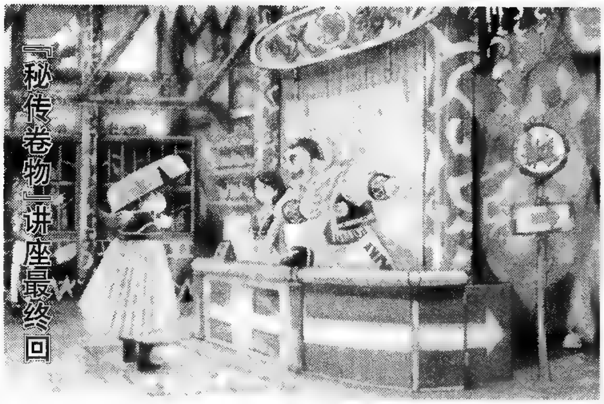
日文名称	中文名称	备注
グリフォン	鹰头狮	特技**ウィンドストーム**(风暴)，范围攻击
オクトパス	章鱼	水中活跃，特技**タコ**足8本，混乱攻击
コカトリス	石化鸟	特技**ペトロブレス**(石之吹息)，石化攻击
ケルベロス	地狱犬	特技**メズマライズ**，地狱之炎，睡眠效果

★ 注1：得意武器是指此职业擅长的武器，使用此武器时会有比其它同等威力武器更高的命中率和伤害值；

★ 注2：暗黑复活魔法ネクロマンシー，在冒险模式下以较好成绩完成バトラール年代记、冰土の地质学后才能获得；

★ 注3：死者の指轮是转职为死灵法师的必要道具。笔者发现了三个：A. 埋藏宝物，オストレア城地下墓地坏的棺材右上角；B. ハルモニア雪原对双子魔法师一战有个恶魔身上带着死者之指轮，打倒他可得到；C. レバナーダ洞窟打倒恶魔ザイアン后回答第二项"平和のため…")

文/永远の旅人 罗剑锋 责编/模仿士



风来的西林 GB2
沙漠的魔城

经过一个多月的浴血奋战，笔者终于完成了这篇共分四个 Part 的究极攻略，其中的艰辛和快乐也许只有自己才能体会。相信不用我多说，大家一定也能看出“上级者讲座”的内涵极高吧(笑)。本想再炮制一篇“风来圣人讲座——登峰造极！高分への道”，但权衡再三，还是将它列为个人机密。若这篇文章公诸于世，笔者风来圣人的地位可能就不保了……

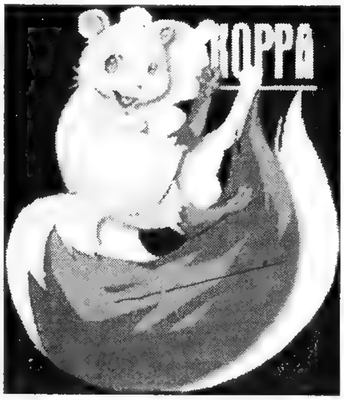
GBA	厂商:CHUNSOFT	类型:A・RPG
	发售日:2001.7.19	售价:4500 日元

秘传快速提升等级法

在迷宫内，拥有高级别是克敌制胜的关键。一般来说，级数比所到达的层数多 5 以上时，作战就会比较有利。但是，若按正常地获取 EXP，在迷宫初期还可勉强应付，而到了中期及后期就会出现层数比级数高出许多的局面，这样就会渐渐陷入苦战，最终难免含冤而去！所以，只有强者才可以生存，我们要千方百计地获取额外的 EXP，不择手段地提升自身的 LV，方法有以下几种：

提升敌人 LV

这是快速提升等级的最主要方法。由于游戏设定了敌人也可以升级的系统，只要尽量提升那些升级后 EXP 增长多而实力增长少的怪物，就可获取更多的经验值而又不会被升级后的怪物打死。不过这种情况的 EXP 差值（怪物升级前与升级后的经验值之差）通常不高，要想这个数值提高，就得提升那些升级后实力较为恐怖的怪物，这种情况一般不能与其肉搏，要借助道具将其消灭。具体请看下文：



A. 如何提升敌人 LV：1. 使用**しあわせの**杖可直接提升敌人 LV，根据自己的实力而将敌升至 LV2 或 LV3；2. 使用**みがわりの**杖将敌变成假西林成为其它怪物的攻击目标，最终会有 1 个怪物升级；3. 对敌投掷**しあわせ**草，效果等同**しあわせの**杖，只不过仅能使用 1 次而已；4. 鬼面武者被杀死后四回合会变成亡灵，这种亡灵一接近其它怪物就会令其升级；5. 当有**タベラレル**一在迷宫内出现时，其它怪物通常会主动攻击它而升级；6. 某些怪物的特殊攻击可以误伤其它怪物（例如**ドラゴン**的“龙の炎”、**ウルロイト**”的“火药炮弹”以及**オヤジせんしゃ**的“大炮轰击”），因此可以诱惑它们误伤其它怪物来升级；7. 若遇上较多的怪物时（例如怪物屋），可使用**こんうんの**卷物让它们处于混乱状态而互相残杀，最终会有 N 个怪物升级。

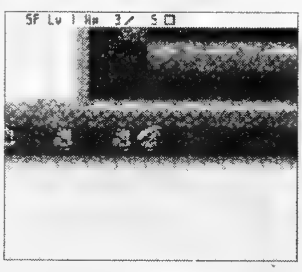
B. 如何杀死升级后的敌人：1. 若怪物实力提升不大，直接与其肉搏即可；2. 使用**かうぶりの**杖令敌处于空振状态（miss 率 100%），便可轻易解决它；3. 使用**ゾワゾワの**卷物令敌处于心神不定状态（往相反方向攻击），时间为 10 回合；4. 吃下祝福状态的**ドラゴン**草，可令敌损失 100 点 HP，基本上可以消灭大多数升级后的怪物；5. 使用**クオーターの**杖将敌的 HP 变为原来的 1/4，对于这剩下的 HP，肉搏应该也可以了；6. **とどめの**矢有令敌即死的效果，不过命中率较低，可将其变为祝福状态来提高命中率；另外射箭时最好离敌数格远，也可间接地提高命中率；7. 使用**バクスイの**卷物将敌催眠，之后……狂砍它吧；8. 单独使用**こんうん**草、**すいみん**草、**どく**草或**すばやさ**草或许并不能在药草的有效时间内杀死敌人，将它们综合起来是理想之选；9. 使用**こんうんの**卷物令敌处于混乱状态，趁机击溃它；10. 将**せいいきの**卷物置于地上令该处变为一片圣域，不会受到敌人的直接攻击。不过这个卷物本是危急关头的救命王牌，用来作升级之用实在太奢侈了！11. 若遇到钱袋时快速移动到上面就不会拾起，查看一下钱数，在 700～1000 之间时就可放入保存之壶，对敌投掷可获得钱数 1/10 的攻击效果，这基本上可杀死大多数升级后的怪物；迷宫内拾到的钱袋其钱数不会超过 1000G，对 HP 超过 100 点的怪物投掷不能一击必杀，若想得到 1000G 以上的钱袋，可利用**ワルガマグッチ**的能力让其盗钱，它一次能盗取 1300～1700G 的钱，用这种钱袋向敌投掷，就算很强劲的怪物也能一击必杀，只是这种方法太费钱了，大家有空的话多榨一榨店主吧。

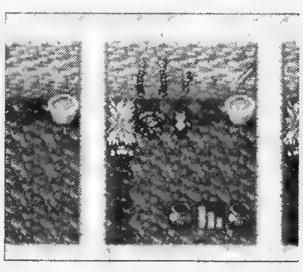
其它快速提高 LV 的方法是?

★ **利用机关召唤器**：若遇上贴近墙壁的召唤器机关，将一道具向它投掷，就可触发它召唤出 3～4 个怪物，之后迅速走入窄道逐个清除。（切忌自己踩踏机关）

★ **合成しあわせの盾**：该盾每受到 1 次直接攻击就会增加经验值，虽然不算多，但积少成多嘛。

★ **吃下升级的药草**：大家应该都知道**しあわせ**草和**てんしのたね**能提升级别吧，建议将其变为祝福状态令效果翻倍。需要指出的是，若在迷宫初期遇上**しあわせ**草，最好用来提升敌 LV，这样你能提升的级别将比吃下它要多得多，若在中期或后期遇上，则还是自己吃下更为划算。





↑笔者突破最终迷宫 99F 的最高分数值为 2576418 点，相信这样登峰造极的分数值，绝对可以用空前绝后来形容。若有玩家能破此记录（模拟器无效），本人将无偿赠送 NGC 一台，联系地址为：任天堂驻魔城株式会社地下 99 阶风来西林系，风来圣人收……

C. 实战开始：本实战只讲述最终迷宫 1～50F 的升级之道，能到达 50F，相信你的级别也有 50 多级了，50F 以后部分 LV3 的强劲怪物陆续出现，要再提升其级别已不可能，因此无需再刻意去提升敌 LV，西林的极限级别仅是 LV70 而已。

1.0～2F：若在这 2 层能遇上**しあわせの**杖（或**みがわりの**杖）和**ふきとばしの**杖（或**トンネルの**杖）且能识别出来的话，真是太恭喜你了。首先将**あなぐうマムル**（EXP3 点）升至**どうくつマムル**（EXP1900 点），由于其 HP 只有 5 点，用**ふきとばしの**杖可轻易将其消灭，之后如此反复，顺利的话在这两层你可从 LV2～3 狂升至 LV21～22！为以后的冒险打下坚实的基础（那升级时的音效翻译成我们能听懂的语言便是：爽…爽爽爽…爽爽爽…噢！）。

2.8～10F：这 3 层出现的**とおせんりゅう**（EXP33 点）升级至**ドラゴンヘッド**杀死后 EXP 有 3750 点！大家反复进行最终可升至 LV27～28 左右。

3.10～12F：将**クロスボウヤー**（EXP33 点）升级至**コドモせんしゃ**（EXP1800 点），建议在窄道内进行，这样升级后**コドモせんしゃ**只会走来，并不会攻击你，挥剑斩它即可。

4.13～15F：这几层由于有鬼面武者出现，提升敌人 LV 变得容易很多。a. **ヤミウッチー**（EXP52 点）→**フイウッチー**（EXP210 点）、**あくまだんしゃく**（EXP52 点）→**あくまこうしゃく**（EXP400 点），这 2 个怪物实力提升不大，肉搏即可；b. **デブーチョ**（EXP50 点）→**デブートン**（EXP950 点），直接攻击伤害不大，特殊能力抛石攻击则比较麻烦；C、鬼面武者（EXP47 点）→般若武者（EXP1300），实力提升极为恐怖，不仅攻击力高了很多，还有将你的直接攻击反射回去攻击你自己的特殊能力，没有封印之杖就很难对付。

5.20～24F：出现的**ドラゴン**（EXP350 点）若升级至**スカイドラゴン**，EXP 有 6500 点之多，就算打至 70F 也没有任何 1 个怪物的 EXP 能盖过它，因此，强烈推荐在这几层狠狠提升一下等级。（若有**ドラゴンキラー**就方便很多）。

6.33～35F：将出现的**アイアンヘッド**（EXP500 点）升至**チュインヘッド**（EXP4000 点），升级后实力提升不算大，不过要注意它们的射程都是 2 格的，建议在窄道内乾地升级行动。（合成了**エル目ゴロシ**就容易许多）

7.35～37F：将**ユドモせんしゃ**（EXP1800 点）升至**ちびタンク**（EXP3700 点），同样建议在窄道内进行升级行动；另外，这几层出现了 LV3 的**ベルトーベン**，它有一次召唤 3 个 LV3 的其它怪物的特殊能力，若实力足够，诱惑它召唤怪物（比如将它变为暴走状态），再杀死那些唤出的怪物就可快速增加 EXP。

8.42～46F：由于**タイショウどん**有反弹你魔法的能力，若有**しあわせの**杖，对它使用就会直接提升你的 LV，这么好的提升等级的机会请大家切勿错过。

技巧与精髓都在这里集结

★ 最终迷宫的 17～20F 会遇到**にぎりへんげ**这个怪物，大家若想补充饭团，可将重要道具放置地上，无用的道具带在身上，而后任凭它攻击，它就会偶尔使出特技将这些道具变成饭团（已装备的道具不会变成饭团，大可放心）。

★ 最终迷宫的 31～34F 有时会遇上**しゅくふくカズラ**这个怪物，将道具投给它吃后会变成祝福状态！大家要充分利用啊。

★ 武器**セルアーマーの**剑具备将敌装备的武器、防具及腕轮击飞的特殊能力，这样一来合成的素材道具便源源不绝啦，而且某些珍贵的道具也能这招才可得到！

★ 游戏中最好的卷物，笔者认为是白纸之卷物（**はくしの**卷物），利用“书写”（**かく**）指令输入你想要的卷物的名称，就会变成该卷物并拥有该卷物的效果，只是大家一定要记得该卷物的正确名称，若输错的话便无效了（可见做笔记有多么地重要！）。

★ 在迷宫内，**かさタスキ**系的怪物有变成道具的能力，如果它在商店中变成了你想要的道具而你又花钱买下……

★ 如果**ワルっトド**系怪物出现的阶层有商店出现，它们会偷你的道具送到商店处，而这些道具也就顺理成章的成为店主的财产了。西林只得花钱买下或是抢回来，所以建议玩家合成**トドの**盾，以防止此类情况发生。

★ 若在**トンファンの**穴遇上大部屋版怪物屋则很难对付，可用以下两种必胜法：a. 吃下**エーテルデビル**系怪物的肉来隐身；b. 吃下般若武者的肉，反射敌人的直接攻击。

★ 如果在**トンファンの**穴利用**あくまだんしゃく**系怪物的特技变身成其它怪物，又不幸被打倒的话，那么返回村子也不会恢复西林的样子，而是变成**あくまだんしゃく**！在此状态进入迷宫无法使用任何道具，对喜爱挑战极限的玩家来说无疑是个喜讯！大家可以试试这个疯狂的“超难模式”。（在变身的状态下，不要到仓库取出道具，这会令道具消失！）

最终迷宫极意攻略

第一次攻打最终迷宫“奈落の果て”时，到达 30F 救出阿迪卡公主即可通过，第二次会增至 99F，本攻略以突破 99F 为最终目标。

★ **最终迷宫难点如下：**①不能带任何道具或同伴进入；②进入迷宫后 LV 会降为 1，因此就算在训练所练了级也是白费劲；③95％的道具都被设定成未识别状态；④怪物实力相当恐怖，一不小心就会含冤而去；⑤怪物屋出现几率较高。

★ **怪物的特殊能力：**其实许多怪物恐怖之处并非强大的攻击力，而是其刁钻古怪的特殊能力，笔者在下面列出了一些登场于最终迷宫的难缠怪物，知己知彼方能百战百胜吗！

难缠怪物名	特殊能力解析
メガタウロス	会使出痛恨一击对你造成两倍伤害
きゅうめいウサギ	为周围受伤的怪物回复 HP
ハイパーゲイズ	能令你行为失控，无法进行操作
しにがみ	可穿透墙壁且 1 回合进行 4 次攻击
おばけダイコン	能投掷毒草令你力量值下降且速度减半
ねむりダイコン	能投掷睡眠草使你进入睡眠状态
ヒヤクメまじん	会使用远程混乱魔法
こんすいどうし	会使用远程催眠魔法
ガイコツまおう	能使用所有的魔杖，效果随机而定
ギャンドラー	能消除道具的效果
みがおしせんにん	西林的 miss 率 100％
ヘルギャザー	任何魔法、特殊攻击都只能造成 2 点伤害
パオパおーン	能将你的 HP 变为原来的 1/4
くねくねハニー	能降低西林的 LV，最讨厌的家伙
ガすみせんにん	远程妖术魔法，令西林的 HP 不断减少
タイショウどん	能将你的魔法反弹
オドロ	不仅腐蚀武器与防具的数值，还会腐蚀合成的特殊能力（镀上保护层同样无效）
イッテツせんしゃ	无视防御力的大炮轰击，两倍速行动！
アークドラゴン	必杀技“愤怒の龙炎弹”无视防御力进行攻击，可穿透墙壁并且自动锁定攻击目标！

文/风来达人 曾宪洋　责编/金腕轮

1997～2000 全球游戏分区销售排行榜

说明

● 以下资料，是本刊编辑部根据日刊《FAMITSU》以及日本CESA和美国IDG等机构公布的数据独自整理而成。

● 后面表中涉及软件销量，单位一律以“万本”计算

● 有些欧美游戏未做翻译

● 这部分内容的责编是 天师

日本 —软件商排名— 美国

日本

	2000年度前十	市场份额
1	Nintendo	24%
2	Enix	14%
3	Konami	13%
4	Square	11%
5	Namco	5%
6	Capcom	5%
7	Bandai	4%
8	Sony	4%
9	Koei	2%
10	Banpresto	2%
	总计	85%

	1999年度前十	市场份额
1	Nintendo	23%
2	Square	18%
3	Konami	13%
4	Sony	11%
5	Capcom	5%
6	Enix	4%
7	Sega	3%
8	Namco	3%
9	Bandai	2%
10	ASCII	2%
	总计	84%

	1998年度前十	市场份额
1	Square	15%
2	Sony	13%
3	Nintendo	13%
4	Konami	12%
5	Capcom	8%
6	Namco	8%
7	Enix	7%
8	Sega	3%
9	Bandai	3%
10	Bampresto	2%
	总计	83%

	1997年度前十	市场份额
1	Square	20%
2	Sony	14%
3	Nintendo	13%
4	Ascii	5%
5	Namco	5%
6	Bandai	5%
7	Capcom	5%
8	Sega	4%
9	Konami	3%
10	Hudson	2%
	总计	75%

美国

	2000年度前十	市场份额
1	Nintendo of America	21%
2	Electronic Arts	10%
3	Activision	9%
4	Sony	7%
5	THQ Inc	6%
6	Acclaim Entertainment	3%
7	Midway	4%
8	Sega	3%
9	Infogrames	3%
10	Hasbro	3%
	总计	69%

	1999年度前十	市场份额
1	Nintendo of America	22%
2	Electronic Arts	14%
3	Sony	11%
4	Midway	5%
5	THQ Inc	5%
6	Acclaim Entertainment	4%
7	Activision	4%
8	Infogrames	3%
9	Namco	4%
10	Capcom	2%
	总计	73%

	1998年度前十	市场份额
1	Nintendo of America	22%
2	Sony	17%
3	Electronic Arts	12%
4	Acclaim Entertainment	6%
5	Midway	5%
6	THQ Inc	5%
7	Infogrames	3%
8	Eidos	3%
9	Capcom	3%
10	Namco	3%
	总计	80%

	1997年度前十	市场份额
1	Nintendo of America	30%
2	Sony	18%
3	Electronic Arts	13%
4	Midway	5%
5	Acclaim Entertainment	5%
6	Namco	4%
7	THQ Inc	3%
8	Eidos	2%
9	Infogrames	2%
10	Capcom	2%
	总计	84%

责编提醒●表中数据未经本刊同意，不得引用

日本 —1997 年度各机种游戏销量排行榜— 美国

	PSX 前十	类型	厂商	销量
1	最终幻想 7	RPG	Square	333.14
2	德比赛马	SLG	Ascii	160.72
3	FF 战略版	S.RPG	Square	125.77
4	前线任务	SLG	Square	107.47
5	大众高尔夫	SPG	Sony	104.01
6	IQ 大挑战	PUZ	Sony	76.15
7	啪啦啪	音乐	Sony	71.14
8	陆行鸟之不思议迷宫	A·RPG	Square	65.96
9	GT 赛车	RAC	Sony	65.94
10	PUYO PUYO 通	PUZ	Compile	52.01

	PSX 前十	类型	厂商	销量
1	最终幻想 7	RPG	SONY	105.46
2	NFL98	SPG	SONY	95.19
3	MADDEN NFL 98	SPG	EA	81.27
4	古惑狼	ACT	SONY	73.07
5	NBA LIVE98	SPG	EA	70.50
6	盗墓者 2	AVG	EIDOS	69.18
7	古惑狼 2	ACT	SONY	66.81
8	JET 摩托	RAC	SONY	59.79
9	NASCAR98	RAC	EA	58.31
10	Twisted Metal2	RAC	SONY	43.26

	N64 前六	类型	厂商	销量
1	马里奥赛车 64	RAC	Nintendo	37.90
2	星际火狐 64	STG	Nintendo	28.73
3	实况棒球 64	SPG	Konami	18.84
4	炸弹人	ACT	Hudson	17.54
5	迪迪刚竞速	RAC	Nintendo	16.58
6	大盗伍佑卫门	ACT	Konami	14.35
7				
8				
9				
10				

	N64 前十	类型	厂商	销量
1	马里奥赛车 64	RAC	NOA	204.52
2	超级马里奥 64	AVG	NOA	153.68
3	星际火狐	STG	NOA	153.09
4	迪迪刚竞速	RAC	NOA	144.06
5	007 黄金眼	FPS	NOA	137.42
6	星战：帝国时代	STG	NOA	77.90
7	恐龙猎人	FPS	ACCLAIM	65.68
8	CRUSIN USA	RAC	NOA	63.77
9	水上摩托 64	SPG	NOA	62.44
10	NFL 俱乐部 98	SPG	ACCLAIM	61.59

	GB 前五	类型	厂商	销量
1	口袋妖怪红·绿	RPG	Nintendo	371.33
2	宠物蛋！TAMAGOCHI	SLG	Bandai	75.87
3	宠物蛋！TAMAGOCHI2·	SLG	Bandai	49.54
4	迷你四驱 LET'S & GO!	SLG	Ascii	18.28
5	GB 合集	ACT	Nintendo	13.78
6				
7				
8				
9				
10				

	GB 前十	类型	厂商	销量
1	超级马里奥 LAND2	ACT	NOA	38.92
2	超级马里奥 LAND	ACT	NOA	33.47
3	大金刚	ACT	NOA	24.18
4	星球大战	ACT	NOA	23.06
5	大金刚 LAND	ACT	NOA	20.70
6	俄罗斯方块	PUZ	NOA	19.35
7	GAME & WATCH 合集	ETC	NOA	19.24
8	大金刚 LAND3	ACT	NOA	18.78
9	塞尔达：林克之觉醒	RPG	NOA	18.53
10	瓦里奥世界	ACT	NOA	17.61

评

97 年对于日本市场来说是 SQUARE 的黄金年，也正是由于 SQUARE 和索尼的努力，在这一年里 SS 彻底决定退出市场竞争。当年日本 PS 软件发售量前 10 位的游戏中史克威尔和索尼各占 4 席，而单是这 8 份软件的总销量就超过 1000 万份！ PS 的辉煌便是籍此打下的基础。与此相比，N64 在日本整整一年中所发售的游戏只有 6 个，销量不过 2 百万左右，山内的日子难过可见一斑。

不过美国的情况却没有那么糟，N64 仍然牢牢占据着主动，当年的软件销量几乎翻了 PS 一倍，如果考虑到 N64 的卡带差不多每份都要比 PS 的 CD 贵上 10 美元以及 GB 在日本首次推出 POKEMON 引起的疯狂，任天堂获得的利润足够应付 N64 在日本市场的窘迫了——当时 NINTENDO 也正是因此而差点作出移民美利坚的决定。

97 年的电玩市场与世嘉毫无关系。在日本这个公司只有 SS 的“新世纪福音战士”(24 位)和“足球经理”(31 位)两个游戏进入了总销量的前 50 位。至于在美国和欧洲，你就算拿着放大镜也找不到 S-E-G-A 这四个字母。

1998 年度各机种游戏销量排行榜

日本

PSX 前十	类型	厂商	销量
生化危机 2	AVG	Capcom	219.08
GT 赛车	RAC	Sony	152.04
铁拳 3	FTG	Namco	120.57
寄生前夜	RPG	Square	101.10
异度装甲	RPG	Square	90.67
实况胜利 11 人 3	SPG	Konami	76.33
星海传说 2	RPG	Enix	71.20
骰子方块	PUZ	Sony	69.74
合金装备	ACT	Konami	68.57
SD 高达 G 世纪	SLG	Bandai	68.04

美国

PSX 前十	类型	厂商	销量
GT 赛车	RAC	SONY	129.50
生化危机 2	AVG	CAPCOM USA	108.05
WWF 战场	SPG	ACCLAIM	106.81
古惑狼 2	ACT	SONY	105.40
MADDEN99	SPG	EA	104.79
铁拳 3	FTG	NAMCO	98.72
古惑狼 WARP	ACT	SONY	94.17
NFL99	SPG	989 STUDIOS	90.36
合金装备	AVG	KONAMI	88.95
盗墓者	AVG	EIDOS	77.80

DC 游戏	类型	厂商	销量
VF3TB	FTG	SEGA	21.8
索尼克冒险	ACT	SEGA	19.5

N64 前六	类型	厂商	销量
塞尔达时之笛	A.RPG	Nintendo	83.86
口袋妖怪竞技场	ETC	Nintendo	49.96
你好！皮卡丘	ETC	Nintendo	49.96
马里奥聚会	ACT	Nintendo	33.57
兄弟大冒险	ACT	Nintendo	27.49
耀西的故事	ACT	Nintendo	21.55

N64 前十	类型	厂商	销量
007 黄金眼	FPS	NOA	199.65
塞尔达时之笛	A · RPG	NOA	196.49
兄弟大冒险	ACT	NOA	114.78
超级马里奥 64	ACT	NOA	113.39
WCW/NWO REVENGE	SPG	THQ	107.03
马里奥赛车 64	RAC	NOA	104.86
耀西的故事	ACT	NOA	81.11
1080 滑雪	SPG	NOA	79.87
罗格航空特技团	SLG	LUCASARTS	68.94
WWF 战场	SPG	ACCLAIM	65.75

评

98 年整个游戏市场持续飘红。PS 继续扩大其领土，在日本市场份额从 53%上升到了 58%，在美国则达到了 59%。在这个年度里，收获最大的仍然是索尼。PS 确立了在美国的统治地位，其软件销量比 98 年度翻了整整一倍，虽然再也没有 97 年度动辄上百万销量的大作出现，但美版 PS 游戏始终能够保持两倍于 N64 的水平，任天堂 32 位元主机的抵抗已基本结束。

→莎木'DC 上最重要的游戏。

98 年值得纪念的事情有两个：GT 始祖的诞生，创立了新一代赛车游戏的标准，同时也意味着游戏的新军索尼也能拥有一个真正属于自己的百万级品牌；DC 在日本发售，这个灌注了世嘉最终幻想的梦之主机最终还是无法挽回泥足巨人的颓势。

NINTENDO 的 POKEMON 魅力开始在 98 年真正显露，光是与之相关的 GB 游戏在日本和美国就卖掉超过 300 万份。而世嘉最后的光芒仅仅在日本闪烁了一下：樱大战 2 售出了近 60 万份，在当年日本游戏销售榜中排到第 23 位，贵族的没落已经清楚地摆在了眼前。

→此表接上页

GB 前八	类型	厂商	销量
口袋妖怪皮卡秋	RPG	Nintendo	153.36
DQM 特瑞神奇王国	RPG	Enix	124.42
游戏王	卡片	Konami	95.33
口袋妖怪	RPG	Nintendo	54.28
口袋妖怪卡片 GB	卡片	Nintendo	27.79
徽章机器人	RPG	Imagineer	17.40
瓦里奥 2	ACT	Nintendo	14.80
塞尔达梦见岛 DX	ACT	Nintendo	13.54

←此表接上页

GB 前十	类型	厂商	销量
口袋妖怪绿	RPG	NOA	63.67
口袋妖怪红	RPG	NOA	53.04
超级马里奥世界 2	ACT	NOA	31.93
超级马里奥世界	ACT	NOA	28.63
GAME & WATCH 合集 2	ETC	NOA	22.88
俄罗斯广场 DX	PUZ	NOA	22.55
大金刚世界	ACT	NOA	21.37
吃豆	ACT	NAMCO	19.25
GAME & WATCH 合集	ETC	NOA	19.12
大金刚世界 3	ACT	NOA	17.12

1999 年度各机种游戏销量排行榜

日本

PSX 前十	类型	厂商	销量
最终幻想 8	RPG	Square	355.96
生化危机 3	ADV	Capcom	136.11
GT 赛车 2	RAC	Sony	116.44
DDR	ACT	Konami	102.20
德比赛马 99	SIM	ASCII	81.21
大众高尔夫 2	SPG	Sony	79.58
实况棒球 99	SPG	Konami	76.43
圣剑传说玛娜传奇	A.RPG	Square	71.80
恐龙危机	ACT	Capcom	68.79
前线任务 3	SLG	Square	68.66

DC 前九	类型	厂商	销量
世嘉拉力 2	RAC	Sega	38.11
人面鱼	SLG	Vivarium	30.90
灵魂能力	ACT	Namco	29.34
球会创造	SLG	Sega	27.92
索尼克冒险	ACT	Sega	26.64
死亡之屋 2	STG	Sega	23.86
VR 射手 2	SPG	Sega	19.34
棒球会创造	SLG	Sega	19.07
首都高 BATTLE	RAC	Genki	16.34

N64 前十	类型	厂商	销量
任天堂全明星	ACT	Nintendo	132.97
POKEMON 竞技场 2	ETC	Nintendo	67.96
口袋妖怪写真	ETC	Nintendo	50.40
大金刚 64	ACT	Nintendo	48.54
马里奥高尔夫 64	SPG	Nintendo	47.85
马里奥聚会	ACT	Nintendo	38.26
马里奥聚会 2	ACT	Nintendo	36.07
实况棒球 2	SPG	Konami	32.86
塞尔达时之笛	A.RPG	Nintendo	32.39
你好！皮卡秋	ETC	Nintendo	25.76

美国

PSX 前十	类型	厂商	销量
GT 赛车	RAC	SONY	126.68
司机	ACT/RAC	INFOGRAMES	114.71
小龙斯派罗	ACT	SONY	113.44
青蛙	ACT	HASBRO	110.47
最终幻想 8	RPG	SQUARE EA	95.85
古惑狼 WARP	ACT	SONY	95.70
MADDEN NFL 2000	SPG	EA	88.66
弯头过滤	ACT	989 STUDIOS	81.73
WWF ATTITUDE	SPG	ACCLAIM	79.51
东尼滑板	SPG	ACTIVISION	74.96

DC 前十	类型	厂商	销量
NFL 2K	SPG	SOA	58.79
索尼克冒险	ACT	SOA	45.65
NBA 2K	SPG	SOA	36.37
READY 2 RUMBLE	FTG	MIDWAY	35.10
灵魂能力	FTG	NAMCO	34.40
死亡之屋 2	STG	SOA	17.43
NFL BLITZ 2000	SPG	MIDWAY	12.89
SEGA 钓鱼	SPG	SOA	12.76
蓝刺	AVG	ACTIVISION	10.44
HYDRO THUNDER	RAC	MIDWAY	10.24

N64 前十	类型	厂商	销量
口袋妖怪写真	ETC	NOA	145.58
大金刚 64	ACT	NOA	137.75
任天堂大乱斗	FTG	NOA	125.62
马里奥聚会	ACT	NOA	97.43
塞尔达时之笛	A·RPG	NOA	94.73
007 黄金眼	FPS	NOA	88.11
星战前传:RACER	RAC	LUCASARTS	66.86
马里奥赛车 64	RAC	NOA	64.14
超级马里奥 64	ACT	NOA	62.63
WWF 疯狂摔跤 2000	SPG	THQ	53.70

评

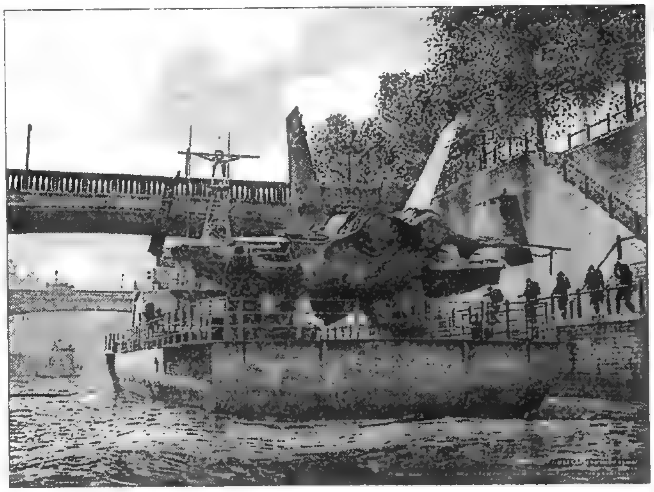
游戏市场的颓势实际上从 99 年就开始显露苗头，只是当时许多人都还没有注意到而已。日本泡沫经济的破灭浪潮很快波及到了游戏公司，经济不振加上软件公司趋于饱和，使得日本的游戏市场开始萎缩。作为游戏市场兴衰的标记，PS 软件在 1999 年日本的销售额比 98 年下降了三个百分点，而在美国市场更是下跌了 5%。这里固然有 DC 发售后抢夺空档的原因，但更重要的是人们购买力的下降——大多数的人都去购买 FF8、GT2、生化 3 这样的大作，而一些不那么有名厂商的作品销售量在大幅度下降。

→此表接上页

GB 前十	类型	厂商	销量
口袋妖怪金·银	RPG	Nintendo	368.85
游戏王 2	卡片	Konami	91.19
口袋妖怪弹珠台	ACT	Nintendo	77.79
DQM 特瑞神奇王国	RPG	Enix	68.29
口袋妖怪卡片 GB	卡片	Nintendo	61.72
游戏王	卡片	Konami	59.49
GB 勇者 1/2 合集	RPG	Enix	55.68
徽章机器人 2	RPG	Imagineer	40.90
口袋妖怪	RPG	Nintendo	39.86
口袋妖怪绿	RPG	Nintendo	34.05

←此表接上页

GB 前十	类型	厂商	销量
口袋妖怪绿	RPG	NOA	280.65
口袋妖怪红	RPG	NOA	274.82
口袋妖怪黄	RPG	NOA	255.58
口袋妖怪弹珠台	TAB	NOA	164.99
超级马里奥 DLX	ACT	NOA	100.04
塞尔达:林克之唤醒	A·RPG	NOA	55.88
臭虫之旅	ACT	THQ	38.10
GAME & WATCH 精选 2	ETC	NOA	37.12
青蛙	ACT	HASBRO	31.66
the Rugrats movie	ETC	THQ	30.93



评

DC 在日本度过了世嘉历史上最短暂的辉煌，软件销售量从 98 年的 1%一下子暴升到 11%。其实在那个时候 DC 还是有可能趁 PS2 没有发售的时候做些文章的，但可惜当时正是 RPG 红透半边天的时候，没有 SQUARE、ENIX 这样的公司帮助，SEGA 再怎么努力也是白费。甚至连 SOUL CALIBUR 这样有口皆碑的上乘之作也只卖了 30 万，还不及 N64 推出的日版“NINTENDO ALL STARS”的一个零头。

任天堂这个公司最大的优点就是每年都好像要完蛋，却每年都能找到一个亮点来赚钱。任天堂全明星在日本卖到 140 万，不得不让人刮目相看，而在美国推出的 N64 游戏更是个个大赚，山内又奇迹般地复生了。

日本 —2000 年度各机种游戏销量排行榜— 美国

PSX 前十	类型	厂商	销量
勇者斗恶龙 7	RPG	Enix	384.71
最终幻想 9	RPG	Square	270.31
超级机器人大战 α	SLG	Bampresto	72.66
永恒传说	RPG	Namco	56.11
基连的野望	SLG	Bandai	54.55
实况 2000·U23	SPG	Konami	36.90
SD 高达 G 世纪 F	SLG	Bandai	35.89
龙战士 4	RPG	Capcom	33.98
DDR 3RD MIX	ACT	Konami	33.16
北欧战神传	RPG	Enix	32.87

PSX 前十	类型	厂商	销量
东尼滑板 2	SPG	Activision	130.02
东尼滑板	SPG	Activision	116.61
GT 赛车 2	RAC	Sony	110.57
WWF 摔跤	SPG	THQ	103.10
MADDEN 美式足球	SPG	Electronic Arts	94.16
WWF 摔跤 2	SPG	THQ	73.90
最终幻想 9	RPG	Square/E.A.	72.94
司机	RAC	Infogrames	66.64
司机 2	RAC	Infogrames	65.28
三角州特种部队	ACT	Take 2 Interactive	59.49

PS2 前十	类型	厂商	销量
山脊赛车 5	ACT	Namco	62.16
剧空间职棒	ACT	Square	49.00
铁拳 TT	ACT	Namco	46.49
决战	SLG	Koei	36.93
死或生 2	ACT	Tecmo	34.70
科乐美实况棒球	ACT	Konami	31.88
真·三国无双	ACT	Koei	30.71
FIFA 足球	ACT	E.A./Square	25.65
保镖	A.RPG	Square	22.35
机动战士 GUNDAM	ACT	Bandai	21.20

PS2 前十	类型	厂商	销量
MADDEN 美式足球 2001	SPG	EA	46.54
铁拳 TT	FTG	Namco	22.81
SSX	SPG	EA	21.73
冰球 2001	SPG	EA	12.34
午夜俱乐部:街	RAC	Rockstar Games	9.54
SMUGGLER'S RUN	RAC	Rockstar Games	8.63
READY 2 RUMBLE	SPG	Midway	8.02
山脊赛车 5	RAC	Namco	7.93
SUMMONER	RPG	THQ	7.50
NASCAR 制式汽车大赛	RAC	EA	6.91

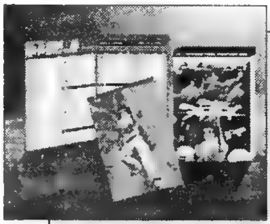
→本页表接上页

DC 前七	类型	厂商	销量
生化危机·代号维罗尼卡	ADV	Capcom	41.06
莎木	FREE	Sega	30.07
卡普空对 SNK	ACT	Capcom	20.37
格兰蒂亚 2	RPG	Game Arts	18.79
漫画英雄对卡普空	ACT	Capcom	14.55
死或生 2	ACT	Tecmo	12.93
世嘉 GT	ACT	Sega	12.42

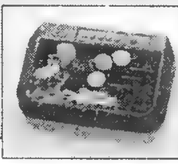
→PS2 版『杀戮鹫狮 BLAZE』——各位有什么理由错过呢？

DC 前十	类型	厂商	销量
NFL 2K1	SPG	Sega of America	58.39
疯的	RAC	Sega of America	55.25
NBA 2K1	SPG	Sega of America	33.27
生化危机·代号维罗尼卡	ADV	Capcom USA	30.17
莎木	FREE	Sega of America	27.39
SONIC 冒险	ACT	Sega of America	26.42
NBA 2K	SPG	Sega of America	24.44
NFL 2K	SPG	Sega of America	23.95
棒球 2K1	SPG	Sega of America	22.91
东尼滑板 2	SPG	Activision	22.06

←本页表接上页



PS2 版 VF4 本月底发售！



↑→PS2 版说明书？还发售专用手台！

N64 前十	类型	厂商	销量
马里奥网球 64	ACT	Nintendo	75.09
卡比之星 64	ACT	Nintendo	71.56
马里奥聚会 3	ACT	Nintendo	62.59
塞尔达姆吉拉假面	A.RPG	Nintendo	61.15
口袋妖怪竞技场	其他	Nintendo	38.73
马里奥派对 2	ACT	Nintendo	36.85
马里奥的故事	A.RPG	Nintendo	36.80
大金刚 64	ACT	Nintendo	28.35
实况 PRO 棒球 2000	SLG	Konami	27.04
不思议迷宫·风来西林2	RPG	Chun Soft	24.23

N64 前十	类型	厂商	销量
口袋妖怪竞技场	ETC	NOA	188.61
塞尔达姆吉拉假面	A·RPG	NOA	120.37
东尼滑板	SPG	Activition	96.37
马里奥聚会 2	ACT	NOA	89.69
完美黑暗	ACT	NOA	77.75
WWF 杀无赦	SPG	THQ	70.57
星战前传:RACER	RAC	Lucasarts	62.19
大金刚 64	ACT	NOA	55.27
任天堂明星大乱斗	ACT	NOA	52.39
天下我有·007	ACT	EA	50.88

GB 前十	类型	厂商	销量
口袋妖怪金·银	RPG	Nintendo	193.88
游戏王 4	卡片	Konami	169.69
口袋妖怪·水晶	RPG	Nintendo	108.34
游戏王 3	卡片	Konami	73.03
咕噜咕噜卡比	ACT	Nintendo	49.53
勇者斗恶龙 3	RPG	Enix	31.67
瓦里奥 3	ACT	Nintendo	25.92
马里奥网球 GB	ACT	Nintendo	25.45
徽章机器人 3	RPG	Imagineer	23.95
口袋棒球 2	SLG	Konami	23.50

GB 前十	类型	厂商	销量
口袋妖怪·黄	RPG	NOA	17.92
口袋妖怪·绿	RPG	NOA	10.08
口袋妖怪·红	RPG	NOA	9.98
网球	SPG	NOA	5.6
大金刚 LAND2	ACT	NOA	3.6
超级马里奥 LAND2	ACT	NOA	3.5
超级马里奥 LAND	ACT	NOA	2.8
宠物蛋 TOMAGOCHI	ETC	Bandai America	2.5
最终幻想传奇 3	RPG	Sunsoft	2.2
宾尼兔	ACT	NOA	2.0

2000 年——崩盘

评

进入 2000 以后，日本游戏市场的崩盘最终无可挽回的发生了。尽管 PS2 如期发售，但仍然无法挽回人们的信心。加上 DC 的退败和任天堂软件销售的停滞不前，整个日本游戏业退到了 97 年以前的水平——确切的说，整个市场比 97 年整整缩水 2 千万美元！唯一能够卖动的只有 ENIX 的 DQ7 和 SQUARE 的 FF9，其他的所有软件都面临锐减的局面。

与日本市场相对的，美国的游戏市场似乎仍然持好调上扬的局面，为其作出贡献的主要是世嘉的 DC 和晚期发售的 PS2。世嘉以薄利多销的策略，当年在美国一共卖出近 500 万份软件，在阔别 10 大出版商排行榜多年之后，重新回到了第 8 的位置上。而这个数字差不多是同期索尼 50%、任天堂 30% 的水平，三巨头之间在赚钱上的差距就此彻底拉开。

地球人都知道●威风八面的微软公司于 2001 年 11 月 15 日在北美推出的“强极”型革命主机——XBOX，至 12 月 9 日止，出荷突破 110 万，实销近百万！微软预定年末追加出荷 30 万台以上，以满足市场。这次 XBOX 首发之热烈，甚至超出比尔·盖茨先生的预测。不单是主机，XBOX 游戏卖得也多。

魔人奇葩

“东京魔人学园”系列回顾

风水——

一种来自中华的古老地理占卜方术，根据阴阳五行（金、木、水、火、土）相生相克关系来勘定方位与吉凶的一种迷信。在风水术语上有“龙脉”一词，龙脉所结之处为“龙穴”，龙穴由阴阳二气生成。

于是，由这阴阳二元生成的世界，造就了森罗万象的世上奇缘……

文/SILENCE

1981年，刚从昏蒙中醒来未久的时代。福建山区的客家村落，一丝动荡打破了客家楼封闭紧锁的寂静。

电光自空中长泻而下，那雷霆万钧的威势隔断了凄厉的呼喊。绯勇弦麻、柳生宗崇两人步于深暗的山洞之中，相对的脸被电光勾勒成惨白的轮廓。“龙穴”的传说使他们远自扶桑而来，在这古老神秘的土地上，他们找到了在传说中流变的龙穴之眼，并没有见到秘宝的所在，却只能无措的看着山洞石门慢慢的关启。轰然一声，面前闪过最后一道黑暗，弦麻被永远的隔绝在了这个山洞之中……

16年后，1997年。离奇的火光侵噬了整座客家村落，从一团破灭之中，一个人影缓缓走出，像是灾难的醒示符，从中华东南角一直飘到了东京新宿。都市的繁华之夜，到处皆在的灯光驱散了无处不在的黑暗之缘，这个风尘扑扑的归人，却看着暂变寂寥的校园，灯光滑过了他嘴边的冷笑。没有人知道，他就是16年前同样被封闭在客家村落之边山洞的柳生宗崇，也没有人知道，他回到日本竟然是为了那么一个转校生。而在天边，被名为“蚩尤旗”的凶星却隐隐闪耀着它淡淡的灰芒，好像这个人灼灼目光在天幕上的反照……

1998年夏，一款比较独特的S·RPG“东京魔人学园”在PS上发售。由于制作公司ASMIK并没有什么知名的大作，加上游戏公布后宣传的投入也比较的有限，所以没有能够像其他异军突起的角色扮演类游戏那样迅速走红。但是搭载了良好的故事背景和人物设定的“东京魔人学园”，却以其独特的魅力吸引了一大批用户者，同人网站产生之多甚至有超过FF的迹象。幻想作家今井秋芳执笔的剧本构成了游戏情节部分浓厚的故事性，而突出的日本古文化背景也使这款架构在高校学园里，仲间与战斗的故事，具备了很浓郁的文化风格。

如游戏一开始对风水二字的解释一般，故事的核心都来自于阴阳术的题材。从中国的阴阳五行到日本的言灵咒术，从风水龙脉的故事根本出发点到式神四灵的角色设定，无不在本身结合了AVG和S·RPG的游戏方式下增添了盎然的古风。

“剑风贴”的故事是从转校生绯勇龙麻开始的。他并不知道由于这一年福建客家村龙脉的活性化而使寄宿在他体内的“力”产生了活动，他也不知道刚来到的真神学园3－C班几个同班同学身上也寄宿着四神（常玩日本游戏的朋友一定很熟悉了，青龙、白虎、朱雀、玄武）的力量。在平静的校园生活下，回转出现的各种魔物魔人打破了他们常人的安宁。他们在战斗中步入阴与阳的对立，他们在每个倒下的敌人嘴里逐渐明晰了他们背负着自己“宿星”的命运指示。绯勇龙麻身上所负的“黄龙之器”作为阴阳二道平衡的关键变成了许多来自各个方位敌人的目标。在五行之中，“黄龙”属土，居于方位中央，而身边的同伴则是相应各自的神兽宿星，成为命运与共的患难之交和保护者。“龙脉”是这一切“力”的源泉，龙脉的活性化也必须依靠某件特殊的神器来开启；而这件神器却正是游戏女主人公，龙麻同班同学美里葵身负的“菩萨眼”。“菩萨眼”本来是佛教用语，在这里则作为“龙眼”的代称，可以视为龙脉活性化的枢纽。

从故事设定来看，似乎并没有什么出人意料的特殊之处，情节部分所利用的音响小说的方式保证了在人物刻画和故事性的最大深度。及其到位而不流于表面的人物设定在“魔人迷”心目中无与伦比，完整的背景也造就了扩展外延的可能，所以在“剑风贴”得到好评之后，ASMIK不仅推出了外传兼资料性质的PS游戏“胧绮谭”，又在wsc上制作了“东京魔人学园符咒封录”，剧场广播CD出过“退魔阵”和“月红传”，而且直接衍生于“魔人”世界观设定的小说也出版过“双龙变”和“妖都镇魂歌”两部。2001年11月15日，ASMIK有心推出的讲述“剑风贴”诸角色前世因缘的PS末期大作“外法帖”因为出现了程序错误而无奈推迟，使得PS优秀作品本已不多的2001年末少了一个足以成为热门话题的标题。到目前为止，时代背景假设在幕末的“东京魔人学园外法帖”还没有确定正式发售的时间，在这里也只能对“魔人”故事整体作一个简单的回顾，算是“外法帖”一个别样的前瞻。

东京魔人学园剑风贴

PS1998.6.8

1998年春。新宿·真神学园高校3－C班新来了一个转校生，绯勇龙麻。在他身上具有神秘的“黄龙之器”，因此使位于东京的龙脉产生了活性化的现象。

一年之前，中国某客家村落被毁灭，当时有人发现天空中一颗名为“蚩尤旗”的凶星有活动的迹象，预示着将有邪恶之物出没于世……

东京的学生们有不少人得到了不知来历的“力”，随之而来的却也是无数离奇的异常事件。绯勇他们得到“力”的同时，要面对东京崩坏的危机，知晓自己宿命的绯勇将要带领仲间们一同步入这场“力”之螺旋……

东京魔人学园双龙变

这部小说的故事发生在绯勇等人故事的四年后。

2004年，真神学园新任教师美里发现班上有一对不同寻常的风祭兄弟（龙纪，龙弥），他们和同学年一对双生姐弟那智一样身怀异常之处。风祭兄弟和绯勇一样擅长古武术，更为难得的是具有同样的正义感，感受到宿星变动的美里预感到，又将会有一场围绕"力"的波澜发生。

东京魔人学园退魔阵

这张剧情广播CD中收录的故事发生在绯勇昏倒的三四天间。

新闻部长远野杏子为了作违禁刀剑秘密交易的调查工作，不慎被发现，在逃跑过程中遇上了一名不知来历的青年佟。但紧跟他们而来的就是一连串的连续杀人案件。出现在他们面前的真凶璃空自称从明治元年跨越时空而来，目的只为追踪佟，因为据他所说佟也是明治年代的古人……

璃空事件结束后，他们归还自己的时代，但新宿中央公园又出现了一名诡异的密宗喇嘛。与此同时，佟再度出现，将一件重要物品托与远野，并且告知那密宗喇嘛月照又是一个跨越时空之人。然而他们频繁来到现代，又是为了什么呢？

东京魔人学园月红传

同样是一部广播剧了，但主人公换成了生物老师犬神杜人。

某一日犬神接到了一个名为鲁尼的神秘人物的电话，按其指引却"检到"了一名少女水无月萤。自这少女出现开始，就陆续不断有高校生失踪事件和原因不明的"野兽杀人"案件发生，而警方调查时总怀疑与犬神有关。

犬神初遇水无月时，她曾因犬神的名字而害怕逃走，犬神惊愕的发现，这名少女逃跑时居然变作了狼的外形。在犬神明白萤是一个人狼后，萤被伏击的警察逮捕，犬神暗暗发誓要救出萤。但就在这时，一个长相酷似犬神的少年却又在萤面前出现，谁又知道，也许他才是杀人事件的真正凶手呢？

东京魔人学园符咒封录

1999年10月12日发售的WSC游戏。是一款带有AVG要素的卡片游戏。

该作的舞台架设在"剑风贴"第二十话和二十一话之间的时间段内，失去神志的绯勇在昏迷中听到了虚幻的呼唤，在阴阳法师矢村俊和女巫水兼伊凉的指引下进入了另一个次元空间的"东京"。在那里，绯勇得到了名为焰罗的暂新式神，以此作为对抗伊凉邪气之符的手段，并最终将之封印，将俊和伊凉两人导入他们各自所在的宿星因果中去。

这款卡片游戏是"东京魔人学园传奇"集大成性质的作品，在卡片上出现的人物总共有120名，包括了"剑风贴"、"胧绮谭"、"双龙变"以及"退魔阵"的绝大多数人物，可以称之为"东京魔人"爱好者必玩的游戏了。

"东京魔人学园传奇"的时间轴

"东京魔人学园"的故事由众多系列作品构成，下面所列的年表仅仅是简单根据作品而推算出来的，真正细致的年表流程除非读者自己尝试过本系列所有的作品，不然无法一一述清。

江户时代初期，鬼道众九角家因依靠灵力符咒的阴阳法术外泻而步入没落（"剑风贴"第十三话"外法都市"中九角天童的回想）

东京魔人学园传奇的关键词

这个架构庞大的系列故事，对于我们国内的玩友来说，全部接触到基本不太可能，如果对这一系列留有印象的多半来自于PS版的游戏"剑风贴"。由于语言环境的不同，加上这款游戏大量的

幕末·1867年左右"东京魔人学园外法帖"发生的故事

1875年4月"真神学园高校"前身建成

帝都（大正）时代 犬神杜人（为"剑风贴"中犬神老师的前生）与某位女性（"剑风贴"中玛丽娅老师的前身）相约守护真神

1946 真神学园新校舍建造落成（即"剑风贴"中"旧校舍"所在地）

1948 身负龙脉之力的佟凿开了通往龙穴的"刻之道"（"退魔阵"故事结局）

1981 福建客家村，为寻找龙脉而来的绯勇弦麻和柳生宗崇被封于龙穴之中

1990年前后 蓬莱寺京一与神夷京士浪相遇

1995年前后 醍醐雄矢与新井龙山相遇，新井与神夷成为京一雄矢二人四神之力苏醒的引导者

1996.12 风祭兄弟与鸣隆冬吾相遇

1997 秋 复活的柳生宗崇将客家村落毁灭，并且进入东京新宿天龙院高校

1997.12 主人公绯勇龙麻与鸣隆冬吾相遇，从他口中得悉了自己父亲的遭遇，并且发生了初次"力"的觉醒

1998.4 龙麻转校至真神学园，成为"剑风贴"真正的开始

1998.7 暗恋龙麻的少女比良坂纱夜在龙麻与鬼道众的周旋中身亡

1998.12"退魔阵"故事发生的时间。生物教师犬神涉嫌杀人，但是只是被牵连到了东京龙脉活性化的事件当中

1998.12.18 龙麻被凶刃击倒

1998.12.18～23 失去意识的龙麻依靠潜层的"念"而召唤出了另一个"东京"，即wsc游戏"符咒封录"的故事。同时发生的还有"退魔阵"里，佟与因缘女主人公远野杏子相遇以及东京出现魔神召唤的事件

1998.12.24 绯勇龙麻自樱之丘中央病院出院（"剑风贴"第二十一话"封土"）

1999.1.2 绯勇龙麻在仲间们的帮助下打碎了柳生宗崇（"剑风贴"前半部主要敌人九角天童的幕后主人）的阴谋（"剑风贴"第二十三话"咆哮"）

1999.3 真神学园高校毕业式。"剑风贴"故事的终结

2000 退魔师壬生红叶（在剑风贴中作为龙麻仲间登场）在香仙高校遇上濑能汛等人，"东京魔人学园剑风贴外传·妖都降魂歌"故事开始

2004 风祭兄弟转入真神学园，"东京魔人学园双龙变"故事开始

文化背景，如果不能明白以下几个关键词的意义和作用，是根本无法理解这个故事的。同时，作为今井秋芳自己给“魔人学园”所下的“阴阳传奇青春小说”的定义，这些关键词的概念也有部分可以通用于同类小说。

■ **关键词之一：转校生**

“剑风贴”以及“双龙变”的主人公身份。事实上，日本许多流行的校园传奇小说里，转校生作为主人公的身份是很多见的，身上带着许多的谜，因他的到来而使一连串奇异的事件发生在校园之中。他们所掌握的秘密通常关系到整个世界的命运，在拯救世界命运的过程中，主人公将和自己的同伴战友们摩擦出爱情与友情的火花。

日本最为著名的“转校生物语”是眉村桌的“谜之转校生”。

■ **关键词之二：力**

这似乎是许多游戏及动漫画最常用的一个名词了。

在“魔人学园”里，“力”解释为由前世因缘继承，受龙脉影响而不同于常人的力量。持有这种力的人就其名义而言，就可以被称作“魔人”，游戏中织部姐妹、受日本爱好者疯狂迷恋的角色刘弦月都属于“阳”一面的魔人。

在“力”的总概念之下，还存在着分别不同的类别，比如游戏中的里密、御门、美里等人运用的言灵术，比如京一、醍醐、壬生等人各自运用的武道与格斗术，又比如刘、雏乃、诸羽等人空手运用“劲”术。

当然，在一款具有战斗的游戏里，各种现实所有的武术和格斗术也理所当然会出现。比如京一的剑道、小时的弓道、刘弦月的刀术以及醍醐的柔道，甚至于用“劲”作为表现的气功。

■ **关键词之三：宿星**

命由天定的占星术观念。认为每一个人的命运都有其各自对应的星宿运行作为运势的参照，也因此体现出了宿命因果和轮回转生的“客观依据”。在游戏里，每一名主要的角色都对应其宿星，宿星左右着对应者的命运甚至性格。

比如游戏里需要依靠八名仲间联合发动的“里见八方阵”就用“仁义礼智忠信孝悌”八字来代表八名人物(京一、小时、高见泽、里密、紫暮、雾岛、刘、壬生)的性格及其宿星。

引入的“四神概念”更符合了这一名词的限定。艾伦、玛丽、醍醐、如月四人分别代表了青龙、朱雀、白虎、玄武四神兽，他们联合发动的方阵技更是直接命名为“里见四方阵”。

另外，像藤泽压里沙对应的弁财天，雨纹雷人对应的雷军星无不各有出处。宿星的设定规定了人物塑造时的严格性格把握，也是该款游戏传递出角色魅力的源泉。

■ **关键词之四：龙脉**

看武侠小说的读者对这个名词相对就比较熟悉了，韦小宝不挖康熙龙脉的典故每个人都烂熟于胸。而在这里，龙脉是指地表下有生命能量流动的风水概念。龙脉所结之处为能量最大的场所“龙穴”，在游戏中分别出现于三个地方：野宽永寺、新宿真神学园以及刘的故乡福建省客家封龙之村。龙脉之力是每一个“魔人”的力量源泉，而主人公绯勇龙麻所具有的“黄龙之器”更是启动龙脉之力盛发的关键之物。

■ **关键词之五：暗之眷属**

自黑暗中滋生的妖怪、鬼魔以及种种蚕食人心的欲望。在游戏里为得到“力”而与主人公作对的暗之眷属层出不穷，甚至于龙麻最温柔的老师玛利娅也在最后站到了龙麻的对立面去。受这种邪恶的驱使，沦落为暗之眷属的人外表都会发生及其丑陋的变化，游戏里把这种变化称为“变生”，相对的解释是体内的阴阳严重失调，完全由阴暗主宰。但是，阴阳二力的失调是发生在阳之力这一面的话，也会发生“变生”的情况。比如“剑风贴”第二话醍醐变作白虎外形心神失控就是这种情况。

故事里作为黑暗眷属的玛利娅老师出于对龙麻的感情，而克服了自己的魔人本性，最后牺牲自己，不肯伤害龙麻，这一段是“剑风贴”里最感人的片断。但是玛利娅的遭遇再一次印证了人物自身宿星所规定的宿命无常。

■ **关键词之六：旧校舍**

在许多日本校园题材的文艺作品中，旧校舍似乎总是不能缺少的，它代表着传说、谜、恐怖和一切使人不安宁的要素。在这款游戏里也是如此。女主人公美里葵第一次受难就是在旧校舍，而随着故事的发展，龙麻他们更了解到旧校舍原来的作用是战前日本陆军军事研究所的实验设施，大量怨灵的存在也解释了真神学园为何也是龙穴所在地的原因。

特别：东京魔人学园外法帖故事预告

江户时代。

清平人间开始出现鬼影瞳瞳。为讨伐这些鬼魅，幕府在内藤新宿设立了相应的组织龙泉寺，一些受任天命的身影开始在这里聚集。

小镇上医者之女——美里蓝

漂泊的剑士——蓬莱寺京梧

绯勇龙斗

弓道场少女——樱井小铃

云游四方的僧人——醍醐雄庆

在这古寺之中相遇，奔走。

为了保护自己最重要的事物，他们发挥己身具有的“力”排除妖异。

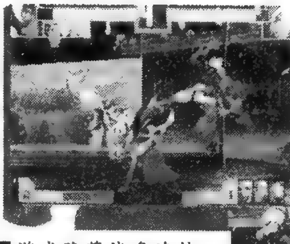
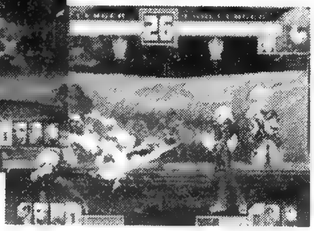
然而正和这混沌不清的时势一般，分开种种迷雾，他们发现，所谓“妖异”的正体，却是一群为了反抗幕府残暴欺压而聚在一起的“鬼道众”。“鬼道众”自认为“阴”，将依靠自己的“力”与身处“阳”这一端的他们抗争不休。

在这两重对立之中，什么才是真正的正义？

在这两种对立之中，什么才是真正的真实？

置身与江户这场动乱之中的年轻人们，什么，才是他们真正的运命？

《拳皇 2001》全 40 角色指令表公开

■本作新增 CHAIN 连技，即拳脚乱打型。

■游戏隐藏诸多连技，需在实践中摸索。

●韩国 EOLITH 有限公司 ●SNK
●MVS 基板 ●FTG ●2001年11月上市

K'

アイントリガー①	↓↘→＋AorC
セカンドシュート	①中→＋B
セカンドシェル	①中→＋D
ブラックアウト	①中←＋BorD
クロウバイツ	→↓↘＋AorC
クルウバイツ・追加	强クロウバイツ中→＋BorD
ミニッツスパイク	(空中)↓↙←＋BorD
ナロウスパイク	地上ミニッツスパイク中↓↙←＋BorD
ブラックアウト	↓↘→＋BorD
チェーンドライブ	↓↘→↘↓↙←＋AorC
ヒートドライブ	↓↘→×2＋AorC
チェーンドライブ	↓↘→↘↓↙←＋AC

马克西马

M4 型ベイパーキャノン	↓↙←＋AorC
SYSTEM1・2: マキシマ・スクランブル①	↓↘→＋AorC
ダブルボンバー②	①中↓↘→＋AorC
ブルドッグプレス	②中↓↘→＋AorC
SYSTEM3:マキシマ・リフト③	→↘↓↙←＋BorD
セントーンプレス	③中←or←＋BorD
M11 型デンジャラス・アーチ	(间)←↙↓↘→＋BorD
M19 型ブリッツキャノン	→↓↘＋BorD
マキシマ・リベンジャー	(间)→↘↓↙←×2＋BorD
バンカーバスター	↓↘→↘↓↙←＋AorC
マキシマ・リベンジャー	(间)→↘↓↙←×2＋BD

WHIP

"ブーメラン・ショッド""コード:SC"""	←↙↓↘→＋AorC
"アサシン・ストライク""コートBB""	→↓↘＋AorBorCorD
"フック・ショット""コード:风""	(空中)↓↙←＋AorC
"ストリングス・ショット・タイプA""コード:优越""	→↘↓↙←＋A
"ストリングス・ショット・タイプB""コード:力""	→↘↓↙←＋B
"ストリングス・ショット・タイプC""コード:胜利""	→↘↓↙←＋C
"ストリングス・ショット・タイプD""コード:アメ""	ストリングス・ショット中D
ドザートイーグル(8回目はマガジン交换)	←↓↙＋AorC
"ソニック・スローター""コード:KW""	↓↙←↙↓↘→＋AorC
"ソニック・スローター""コード:KW""	↓↙←↙↓↘→＋AC

麟

飞天脚	→↘↓↙←＋BorD
翳(かすみ)	↓↙←＋AorC
铁斩无罗杀	↓↘→＋AorC
飞毛脚	←↙↓↘→BorD
无影红砂手	→↓↘＋AorC
蛇突牙	←↓↙＋AorBorCorD(フェイント)
飞贼奥义乱舞・毒蛾	↓↙←↙↓↘→＋AorC
飞贼奥义乱舞・毒蛾	↓↙←↙↓↘→＋AC
飞贼奥义千手罗汉杀	↓↓↓＋AC

草薙京

百式・鬼烧き	→↓↘＋AorC
四百贰拾七式・轹铁	→↘↓↙←＋BorD
R・E・D Kick	←↓↙＋BorD
百拾四式・荒咬み①	↓↘→＋A
百贰拾八式・九伤②	①中↓↘→＋AorC
百贰拾七式・八锖(1)③	①后→↘↓↙←＋AorC
贰百拾贰式・琴月阳	③后→↘↓↙←＋BorD
百贰拾七式・八锖(2)	②后 AorC
百贰拾五式・七濑	②or③后 BorD
外式・砌穿ち	③后 AorC
百拾五式・毒咬み④	↓↘→＋C
四百壹式・罪咏み⑤	④中→↘↓↙←＋AorC
四百贰式・罚咏み⑥	⑤中→＋AorC
百式・鬼烧き	⑥中→↓↘＋AorC
七拾五式・改	↓↘→＋BorD・BorD
里百八式・大蛇薙	↓↙←↙↓↘→＋AorC
伍百贰拾四式・神尘	→↘↓↙←×2＋AC
里百八式・大蛇薙	↓↙←↙↓↘→＋AC

二阶堂红丸

居合い蹴り①	↓↘→＋BorD
反动三段蹴り	①中↓↑＋BorD
真空片手驹	↓↙←＋AorC
雷韧拳	(空中)↓↘→＋AorC
雷光拳	↓↘→×2＋AorC
幻影ハリケーン	↓↙←×2＋BorD
雷光拳	↓↘→×2＋AC

大门五郎

地雷震	→↓↘ + AorC
超受け身	↓↙← + BorD
云つかみ投げ	←↙↓↘→ + A
切り株返し	←↙↓↘→ + C
天地返し	(间)→↘↓↙←→ + AorC
超大外刈り	(间)→↓↘ + BorD
根つこ返し	↓↘→ + BorD
地狱极乐落とし	(间)→↘↓↙←×2 + AorC
岚の山・根つこ抜き①	(间)←↙↓↘→×2 + BorD
岚の山・续切り株返し②	①中←↙↓↘→ + BorD
岚の山・ぶつこ抜き里投げ	②中→↓↘ + BorD
地狱极乐落とし	(间)→↘↓↙←×2 + AC
岚の山・根つこ抜き③	(间)←↙↓↘→×2 + BD
岚の山・续切り株返し④	③中←↙↓↘→ + BorD
岚の山・ぶつこ抜き里投げ	④中→↓↘ + BorD

矢吹真吾

百拾四式・荒咬み未完成	↓↘→ + A
百拾五式・毒咬み未完成	↓↘→ + C
贰百拾贰式・琴月未完成	→↘↓↙← + BorD
百式・鬼烧き未完成	→↓↘ + AorC
真吾キック	←↙↓↘→ + BorD
百壹式・胧车未完成	←↓↙ + BorD
真吾谨制オレ式・花研ぎ	(间)→↓↘ + BorD
真吾谨制オレ式・月肘	↓↙← + AorC
真吾谨制オレ无式	↓↙←↙↓↘→ + AorC
外式・丘け风礴	↓↘→×2 + AorC
外式・丘け风礴	↓↘→×2 + AC

八神庵

百式・鬼烧き	→↓↘ + AorC
百八式・暗拂い	↓↘→ + AorC
百贰拾七式・葵花	↓↙← + AorC(3 回连续入力)
贰百拾贰式・琴月阴	→↘↓↙← + BorD
屑风(间)	→↘↓↙←→ + AorC
禁千贰百拾壹式・八稚女	↓↘→↘↓↙← + AorC

凡妮莎

ダッシユパソチャー	←ため(蓄)→ + AorC
マシソガソパソチャー	←↙↓↘→ + AorC(连打ごヒット数增加)
パソチャーピジョソ・前方①	↓↘→ + BorD
パソチャーピジョソ・后方①	↓↙← + BorD
パソチャーアッパー	①中→ + A
パソチャーストレート	①中→ + C
パソチャーウィーピソグ②	①中← + AorC
パソチャーウィーピソグ②	↓↙← + AorC
ダッシユパソチャー	②中→ + AorC
パリソグパソチャー	②中← + AorC
パソチャーピジョソ・前方	②中→ + BorD
パソチャーピジョソ・后方	②中← + BorD
パリソグパソチャー	→↓↘ + AorC
クレイジーパソチャー	↓↙←↙↓↘→ + AorC
チャソピオソパソチャー	(间)↓↘→×2 + AorC
クレイジーパソチャー	↓↙←↙↓↘→ + AC

拉蒙

タイガーネックチャソスリー	(间)←↙↓↘→ + AorC
ローリソグソパット①	→↓↘ + BorD
フライソグボデイアタック②	①中→↓↘ + BorD
引き起こし	②中↓↓ + AorC
フェイソトステップ	↓↙← + AorC
サマーソルト③	←↙↓↘→ + BorD
追加攻击	③のダッシュ中 ABC ごキヤソセル
タイガーロード④	←↓↙ + AorD
フェイソトダッシュ⑤	④のダッシュ中 ABC
クロスチョップ	⑤后、壁に接地中 D
タイガースピソ	(间)→↘↓↙←×2 + AorC
エル・ディアブロ・アマリロ・ラモソ	↓↙←↙↓↘→ + BorD
タイガースピソ	(间)→↘↓↙←×2 + AC

塞斯

落月	(空中)↓↘→ + B
暗月	(空中)↓↘→ + B
升阳	↓↘→ + AorC
胴崩し	←↙↓↘→ + BorD
脚取り	↓↓ + AorC
弓月①	→↘↓↙← + BorD
矢月	①中→ + BorD
弦月	①中↓ + BorD
双掌升阳	↓↘→×2 + AorC
人り身 难月	↓↘→↘↓↙← + BorD
胴取り七阎杀	↓↘→↘↓↙← + AC

特瑞

パワーウェイブ	↓↘→ + A
ラウソドウェイブ	↓↘→ + C
パーソナックル	↓↙← + AorC
パワーダソク	→↓↘ + BorD
ライジソグタックル	↓ため(蓄)↑ + AorC
クラックシュート	↓↙← + BorD
パワーゲイザー	↓↙←↙→ + AorC
ハイアソグルゲイザー	↓↘→×2 + BorD
パワーゲイザー	↓↙←↙→ + AC

安迪

斩影拳①	↙→ + AorC
疾风横拳	①中↓↘→ + AorC
飞翔拳	↓↙← + A
激・飞翔拳	↓↙← + C
升龙弹	→↓↘ + AorC
空破弹	←↙↓↘→ + BorD
击壁背水掌	(间)←↙↓↘→ + AorC
幻影不知火②	(空中)↓↘→ + BorD
幻影不知火・上颚	②中 BorD
幻影不知火・下颚	②中 AorD
超裂破弹	↓↙←↙→ + BorD
斩影流星拳	↓↙←↙↓↘→ + AorC
超裂破弹	↓↙←↙→ + BD

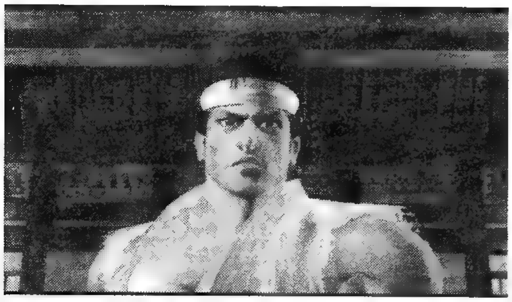
此颜色带内的招式为超杀

此颜色带内的招式为 MAX 版超杀

(空中):空中可用
(间):投掷场合

 ●何谓重度游戏? ——仅与 FANS 对话的高难度、重技巧之作品。比如,梦美系列、GUNGRIFFON 系列……天语:战胜游戏,是我们共同的心愿!

公认最强格斗游戏——《VR 战士 4》小故事连载(二)



↑由于玩家实在是太渴望在家中玩到 VF4 了,所以许多朋友把街机画面当成了 PS2 版画面。当然,这其中也有个别国外游戏网站混淆大众视线进行误导的原因。

——透过 VR 战士的疯狂爱好者(MANIA)来谈谈"VF.NET"的魅力与恐怖

VF 爱好者们,大家好,我是龙爷(ドラゴンじじい)。在这次的 SEGA 导览第二回报导中,我要来跟各位谈谈现在市面上正广为好评"VR4",其背后暗中支持的一股力量——"VF.NET",透过我的解释,希望与各位分享小弟的浅见。

关于我何时知道"VF.NET"的存在,其实是在试玩版推出前,网络上有人提到这事的时候。这是一个可在画面上显示对方昵称与对战成绩的卡片系统,达成条件的角色则可装备上道具。不但如此,透过 i-mode,对于想要认识的玩家和全国各个有着 VF4 的店家之情报,都可以彻底的掌握……!?!? 感觉起来像是骗人的。就在我觉得"这听起来就好像是 21 世纪未来的游戏"的时候,我突然惊觉到"啊!现在就是 21 世纪嘛!",在我点头的同时,这件事情也在我脑海里留下了深刻的印象。另外,我也深信"VR4"如果能做到这样,一定会在市面上大受欢迎的!现在,就跟大家所知的,游戏正受到了玩家们广大的支持。

"VR4"本身就有让人忘掉工作(编辑大人抱歉啦)的乐趣,不过,前一天的结束就代表当天"VR"的乐趣跟着结束,但是现在除了一天从早到晚狂玩"VR4"以外,还可以透过"VF.NET"的 **VF 战斗竞技场来让角色一点一滴的成长(※1)**。同时还配合网络来看"VR4"的情报,感觉相当地心旷神怡。说真的,杀气也是相当多的(笑)。这样的感觉就好像是"2"代的全盛时期,不过现在还加上网络,所以情形更加地疯狂。在那时,一回到家里就赶紧阅读攻略本,然后在明天马上去试试!当年是带着这样的心情来进入被窝,但现在连进被窝都忍不住想着它。当我看到有人因"VR"而使人生改观时,是完全笑不出来的,因为搞不好明天这个人就会是我。

好啦,接下来再回到之前的话题"VF.NET"。这个系统最大的魅力点,就在于玩家之间可以即时的进行情报交流。令人困扰的地方,就在于即使是工作中,也会送来像是**"在○○(店名)里头○段的玩家出现了!"这样的讯息(※2)**。在这一瞬间之后的 1 分钟内,脑袋里面显现的都是"VR4",像这样的情形一天里面会出现数次,让我毫无喘息的机会。另外就是各种排行榜会随时进行更新。**看到连胜数 BEST10 时会有种感动的感觉,而看到战败数顺位 BEST10 时则是会苦笑(※3)**。而透过卡片情节,**也可知其他玩家对于自己的评价(※4)**。看到评价为很有技巧的高手时,脸颊就会发烫、露出得意的笑容。而看到评价为只有一种死板的战法时,鼻孔就会扩张,觉得自己要再加强。**另外也可以和别人组成小队,然后与其他队伍进行挑战(※5)**。这样,我生活的一切就完全被"VR4"所支配。上厕所时、还有工作中…(笑),就像是中毒了一样。

虽然有些过头,不过若是玩家想要接触"VF.NET",那最好是要有这样的觉悟。对初学者来说可能会有些辛苦,不过一旦踏入之后将会陷入泥沼,沉浸在这个深奥而且有趣的系统当中。只要一踏进去就很难自拔,不断地继续下去……。

编者按:HEAVY USER 就是这样顽固(笑),基本上,此类玩家的重心普遍存在于街机厅中。在街机天国日本,HEAVY USER 尤其多,这回大家是看到原汁原味 MANIC 的内心世界了。需要说明的是,重度玩家玩的都是那些手脑同步配合的游戏。国内一些玩家 RPG、SLG、AVG 玩的很好,或钻研的很深,但他们所做的,任谁都能实现,只要你想实现。SP 说天语"绝对"打不通 FFX,天语很奇怪,为什么打不通?有什么打不通的?十几年的街机生涯爆机数量虽不多,但也不算少了,1945 我都能打到 2-5,我为什么打不通这个 RPG?(爆笑)后来我们就形成了互相嘲笑对方的局面。总的说来,天语被大家笑话的时候多一些,因为没玩过什么 RPG 嘛(倒。这回编辑部添装备了,咱们倒要看看会不会玩(笑))!虽然高难度 SLG 在算步儿时是很费脑子的,但我们只要算好了,也就能过关了,但 ACT 不行,光算的好没有用,还得操作得当,否则仍然过不去。至于 RPG,说句实在话(请不要骂),我觉得没有什么难度可言,只不过有个语言关罢了——但是不看文字我们照样通关(爆笑)。

于是就产生了一个怎样玩游戏的问题,考虑到"街机广义 ACT 耐玩度之设计思路"这个话题深奥而带有一些玄虚,我们今后慢慢讨论。不过编者可以告诉大家,任天堂的几乎所有 ACT 和 RAC,在互联网上都有排行榜。它们,绝不是"小孩子"的游戏,而是 HEAVY USER 挑战自我的最佳拍档!

——Today's Navigator——

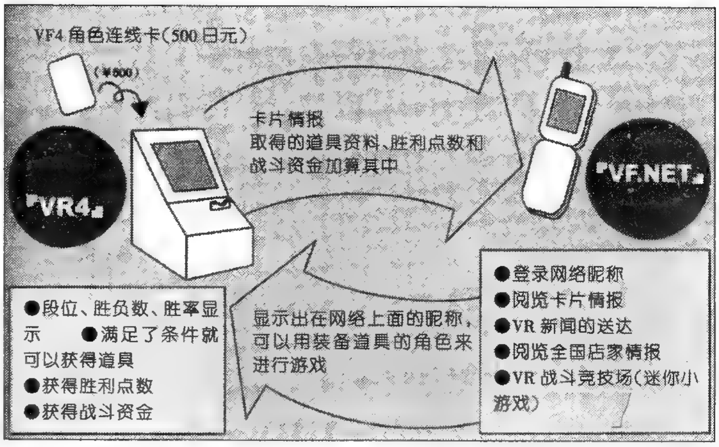
龙爷
(ドラゴンじじい)

在"2"、"3"、"4"里面有着 100 连胜的记录,连胜能力相当强的舜帝使用者。适度的对战让人不倦怠,似乎是连胜的秘决。比起大赛,本人比较喜欢在店家里面的对战。

"VF.NET"的主要项目

连线方法

选单一览表➡游戏➡游戏总合➡SEGA·MODE➡VF.NET(月租费 300 日元)



■透过迷你小游戏来培育角色(※1)

从 13 位的 VR 角色里面选出一个人，然后加以培育的小游戏“VR 战斗竞技场”。透过训练可以来培育攻击、防御、速度、知力和运这 5 项能力值，然后取得新的技巧等东西。而培育过后的角色，也可以拿来和电脑或者是其他的玩家角色来进行战斗，若是胜利就可以获得战斗资金。成长到一定的程度就会提升等级，在打倒最后出现的头目之后就算全破游戏。随着等级的提升，可以获得贵重的手机音乐、图像和“VR4”专用道具等东西。此外，透过使用战斗资金，也可以在商店里购买道具等东西喔。

■透过 E-MAIL 来传送 VR 新闻(※2)

自己所设定区域的大型电玩机台里，若是有其他的玩家连胜，或者是持有着指定段位的玩家出现的时候，就会即时地透过 i-MODE 来将情报传送给玩家。选定的地区以都道府县做为单位，最多可以设定 3 个地区。而连胜数和段位等则可以进行细部的设定，透过这个系统，跟自己实力相近的人出现在店家，玩家就可以马上得知。此外，送达的“VR 新闻”，一天最多有 5 封。玩家也可以配合自己一天的行动，来设定送达新闻的时间带喔。

■得知全国的街机情报(※3)

玩家可以观看全国的店家和关于玩家的各式各样情报。像是设置有“VR4”的店铺其盛况情形、还有该店家内个人和队伍的胜利点数排行榜等都可以进行确认。此外，比赛数、连胜数、败场数等，全国的玩家资料也会在各部门作成排行榜，提供玩家阅览，玩家可以一眼就确认全国有实力的玩家们。另外虽然在现阶段还无法利用，之后也会有直接取得有名玩家情报的项目。还有，这部分的大型电玩情报，即使不登录也依然可以阅览(在“VF.NET”上面登录的话，每个月必须交 300 元的费用)。

■观看卡片情报(※4)

在大型电玩机台上面使用 VR4 角色连线卡，并且在“VF.NET”上面登录之后便可利用的项目。在登录卡片上，玩家可以设定在玩“VR4”的时候，画面上所会显示出的网络昵称。玩家可以阅览总合胜利点数、卡片登录的角色段位、战绩和对战对手所给予的评价等项目。此外也可以对过去交手过的对手其战法进行评价，要从积极的、技术超高等 10 个项目里面选一项来投下一票。另外，在“VR4”中获得的道具可以在角色身上进行装备，这部分资料也会显示在“VR4”的画面上。

■组成队伍(※5)

玩家可以和有进行卡片登录的人组成队伍。因为会将队伍内成员的胜利点数合计起来显示，所以可以享受到跟其他队伍竞争得分的乐趣。此外，也可以设定象徵队伍的徽章，这部分也会在游戏的画面上显示出来喔。

■其他的项目

关于“VF.NET 各种设定”，主要为网络昵称、E-MAIL 信箱的变更、VR 新闻的送信设定和脸模样显示的 ON·OFF 等的设定。此外，也可以输人自己的 PR。这些会在游戏情报中显示，其他的玩家也可以进行阅览(现阶段还不能阅览)。其他方面，当玩家忘记招式指令的时候，也可以透过附有检索机能的“VR4 技表”来查询。

←这是不是 i-MODE 手机上的迷你小游戏之画面？

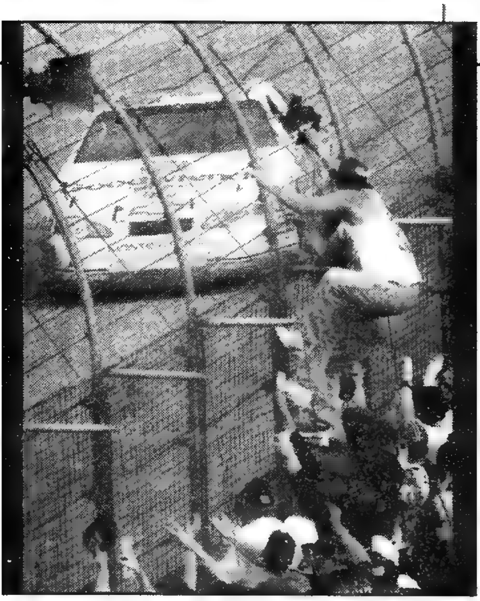
←这张某韩国网站上的“PS2 版画面”与 11 月 23 日号《德利麦加》P180 右上角的街机图片一个模子！移植度 101%！可问题是，还有好几张“PS2 版”画面，分明是街机的(证据确凿)。日本权威媒体还没有公布任何 PS2 版画面(FAMITSU 会注明版本)，美、韩网站闻风而动。

文/偏执狂

3RD 人物分析

■肯：作为隆的竞争对手存在的 KEN 在本作中绝对是一线实力角色。首先他拥有最平衡的力量与速度比，高 DASH 移动与不俗的攻击力是常人所不具备的，还有就是肯的很多攻击方式都是多 Hit 的，给对手的 BLOCKING 带来难度。招式性能也有过人之处，普通技方面站中 K 可用于阻截对手，且能变化成中段判定的特殊技踵割；站重 K、蹲重 K 可用于中距离牵制，切勿过近使用；跳中 K 很容易形成逆向；而 TC(限定连击) 站中 P、站重 P 亦具有极高的使用度，在此 TC 后接小升龙或 SA 则是肯的核心连技。肯的必杀技性能与隆同中有异，波动就不说了，各强度及 EX 版的升龙变化十分明显，而其中小升龙最为实用，因其下落速度快，所以能在对空及角落时连用两次，比如版边时 TC→小升龙×2 威力就十分惊人；肯的旋风脚比隆的更实用些，地上旋风脚用来回避和换位都不错，空中旋风脚如果是 EX 版的话会呈抛物线快速落下，还有浮空甚至是逆向效果，使追打成立。肯的 SA 中以升龙裂破“最破”，蓄气时间长、破绽大、威力普通；神龙拳的对空性能显著，只可惜气槽太长，威力也比真升龙拳差些；相比之下疾风迅雷脚的选用频率最高，蓄气快、无敌时间明显、气槽有 3 行之多都是其优点，一定程度弥补了其攻击力方面的不足，且普通技与疾风迅雷脚很容易形成连技，使之成为命中率最高的 SA 之一。“移动高速、连技纯熟，利用有限的招式(仅三招必杀技)创造无限的可能”算是使用肯的入门思路吧!?

梦美感受●加强了我对时间的理解，明白什么是“寸金难买寸光阴”。真是“台上一秒钟，台下十年功”。(辽阳市 龚名)　●感觉让人身临其境，速度感超强。可谓刀锋上的舞蹈！玩的就是心跳。(河南南阳 曾君)/天语：拥有 GBA 的朋友，可以试一下“AGTA”——本刊以前有过介绍。它绝对有梦美的感觉。



http://daytona.dricas.ne.jp/

今天，你破记录了没有？

往事难忘！硬派永存！

收件人：<uni41@sohu.com>/主题：攻略/日期：2001 年 11 月 19 日 18:00

老大：

我近日苦苦思索如何应付李冬梦，但我这人最大的缺点就是：自己心里清楚，但表达不出。文章只好作罢，让你失望了，对不起！

以下是那名日本人的走法：

——————日本 UNICORN 达人/沙漠道 2 分 43 秒——————

独角 M 胎（MH 与 H 胎可）弯道顺序为：复合弯 A(右左)，复合弯 B(右左)，盲弯 C(下坡左)，D 弯(左)，E 弯(右)。

A 弯：降为 3 档刹至 280 后立即在 3 档状态下油门全开，过了右弯后可挂 4 档过左弯。290 以上脱出。

B 弯：3 档状态下油门全开过(287)，中途不可挂 4 档。

D 弯：降档甩尾过，档位变化 4——1——4。

此道除 D 弯外，其余弯都是油门全开过！

疯的司机、REZ 迷：李翊丰

诠释 RAC 真谛？R5 不够格！

本栏之前登过的"李达人火箭成绩"存在一块原装记忆卡中，天语至今没有归还作者，编者想是把梦美的"真价"让广大赛车游戏爱好者见识一下（通过先进设备，REPLAY 画面可能会收至"电新"光盘之中）。"见识"这个词，我想用到这里并不过份——因为当李翊丰几天前把日本某些高人的走法下载并研究之后，也觉得自己的水平"尚有一定差距"，火箭还有"巨大提高空间"。所有赛道的火箭全程驾驶之超高速画面以及技巧，天语将通过不同的视点来向大家作一说明。不过，目前阶段日本国内外梦美高手（多藏于 FREE RUN 模式中）正研究新技术，梦美的进步是无止境的。

天语：既然大家都姓李，则不必"应付"。冬梦读者的信代表了部分玩家的意见，我看后深受感动。品味游戏的角度不同，大家可以各抒己见，今后读者还可以在龙哥热线中讨论许多和游戏有关的问题、话题。

言规正传，老猴，我没说错吧，100 字以内搞定梦美一条赛道是没有任何问题的。玩游戏玩到一定层次之后，就会发现于游戏真正有用的技巧并不多，日本达人的攻略不也很简单吗？在街机厅中，"动作、射击、格斗、赛车"游戏的高手，其实就比所谓 LIGHT USER 高明一点点而已。就那么一点点——这可是我长期观察出的结论哦（笑）。

菜鸟（绝无贬意）想要转变为达人（绝无褒义），需要努力理解游戏的操作，细节处唯自己体会。如果只是达人理解，我们不理解，那没有用——一款本应得到重视的优秀游戏在我们看来，仍然可能是"垃圾"。

梦美沙漠城，难度超越海边，其赛道设定简直可用"蹊跷"来形容，弯道对玩家驾车过程的细部操作技巧要求之高，编者发誓其他任何赛车游戏与之相比都会显得很极度幼稚。硬汉可直接使用独角挑战沙漠，早先日本榜上除了前两名是火箭，剩下的几乎是清一色的摩托，可知高手对沙漠独角也是有所顾忌的。

日本高手的攻略，编者早在李读者来信时就有体会，李读者还画了庞大而精致的地图和车体姿势图，因天语有超摩挑战经历，因此看后极其感动。此番天语为初学者奉上"沙漠城攻略 PBS 版"。无论您在其他赛车游戏中是何等威风，我们希望您能试一下梦美，并请用心体会。

PBS 可配最硬胎。

复合 A 弯：右弯前必死记切点（为了确保每圈都能有进步，请严格要求自己并强行记忆切入点同时钻研车体线路），当你看到路左侧有四个招牌时，预示着即将切弯。掌握好距离，稳住车，路外侧先轻点一小脚，然后迅速降至 3 档以辅助控速，过弯时的手脑配合这里详说不能，但是，一、向右打轮的过程中，就已经回档了。二、出弯时必须 280 或以上方为圆满。

只要右弯 280 切出（重要前提！），则后面的左弯以 PBS 的抓地不会遇到太大问题，油门半虚半实，一方面调整线路至路外侧，一方面找抓地，全开高速打轮过之。冲 CP 的速度若达 310 则合格。若之前的右弯不保，速度损失十公里，出第二个弯时很可能损失 30 公里的速度，而这 30 公里又直接影响到 B 复合弯。

复合 B 弯：之前的直路全速，切弯前取位外侧，首圈时可看到空中的热汽球，这大约是告诉您，该拐了（请记准切点）。远距点刹减速至 300 附近，右满舵并降档，大力甩尾，这时会感觉车体一下子转了过来，朝路右侧岩石撞去。此时精神高度紧张，找油或松油，一个左满舵接摇杆回中或微控，把车姿调准，回档，然后利用 PBS 优异的抓地直接切下一个左弯，理论上是外侧切，但是由于此复合弯的衔接的极为神奇，所以第二步与第一步关系密切，如果右弯保住了，则左弯很自然的就可闯过（注意：要一气呵成，强力左舵时车头仍似乎朝护沿撞去），以硬制 PBS 来说，285 以上过没有任何障碍。但如果技术不纯或运气因素，这第二个左弯只能 275 左右过。

盲弯 C：之前有个小立交，进去时就要想着，"前面是盲弯"，因为看不见弯，所以要很小心的并线——从路右侧向路左侧运动，这是一个过程，起始动作一定要早（等你看到弯路近在眼前时，再怎么用力打轮也是白搭，车尾一定进沙），切弯时车子必在弯道内侧，胆小者 300 过弯及格，315 则大功告成。全开豪放脱出此弯，亦可谓沙漠难点之一（此弯 PBS 最适）。

D 大弯（左弯）：非常讲究技巧，属于极品弯。若 C 弯脱出顺利，则全速直路冲 C。但要提前将车调整在外侧（注意摇杆力度，不要蹭上路右边沙子），目测当前车体与弯道切入点距离，做好准备。通过对手柄的精妙控制，此处天语可以用 H 胎 PBS 以 285 脱出，整个过程还是"超轻点刹・迅速降档左满舵强引（甩尾力度较大）・迅速回档找姿（一定要在摇杆回中之前回档，然后 COUNTER STEER 找姿）"，以前认为 275 过就了不得了，其实还能高。但一般情况下，275 亦满意。

E 右弯：PBS 无压力，全开过。

SINGLE MODE 下，PBS 应 2 分 50 以下，即可称为高手，毋需验证。

这是李翊丰手绘的沙漠巨图（部分），对应 UNICORN。PBS 原理也是一样。恰为本文中的 B 复合弯。

PS2 的手柄在赛车游戏中不太灵？

有人敢这样说么？我敢（笑）。个人觉得还是用方向盘玩好。对于 RAC 而言，PS2 手柄小摇杆的位置安排不合理。难以容忍的是，油门及刹车竟以普通键来代替，全无 ANAOLOG 操作。如果说 GT3 是一款"超真实"的游戏的话，那么 PS 型手柄将严重阻碍玩家获得手感。若大家在游戏中打开有利于平衡驾驶难度的设定，情况就会更糟！（注：电软推荐的梦美，可以使用完美的 DC 手柄来获得史上最强之专业级模拟驾驶感）

梦美●此物本应天上有，人间难得几回玩。（安徽六安市解放军 94619 部队 51 分队 姜燕俊）/天：我看了你画的画，发现你的心很细——你画的人物神态好极，佩服。另外向读者通报，李翊丰说他们在"疯的 1 代"的 NORMAL 难度下能打到 9 千多分，EASY 则可 2 万多，欢迎广大重度玩家投来成绩或心得。

信箱：supergamefans@sohu.com

寻呼：54299383

闯关族的家

●新的一期杂志终于面市了，说真的，风林的心里有些没底。一方面不知道这次“闯关族的家”的小改变是否能够博得大家的肯定；一方面是新一年面临着新的挑战，风林这圆圆的脑瓜是否还能为大家奉上更多的新点子。回首去年，风林尝试了很多的变化，当然，有的受到了大家的欢迎，而有的也被批得有些找不着北。比如刚开两期的“访谈录”，因为时间与选材等关系，现在只能改为不定期刊登（下期登场）。应该求新求变还是束手束脚，或是仅仅保持，我想自己还是应该拿个准主意先。

●有个好消息，在广大读者的鼓动下，家终于侵占了“大墙画廊”而增为六页。看着阴、晴两个家伙用憎恶的眼神看着我，心里还真有些发毛……不过，站在我身后的是广大玩家，所以就算怕也要……合并以后，家里仍会刊登玩家的画稿，并且赠送杂志三期不变，请广大读者朋友多多支持。

●大家的老朋友姚舜禹近期给风林发来邮件问候。同时，他还提醒广大读者鞍山有线2台每周六、日的18：00—19：00有电玩的节目。其实风林觉得目前国内对游戏正在松绑，有消息指出不少电视台都有制作游戏节目的打算，希望能够早日出台造福大家。

●来自内蒙的纪强读者强烈要求彩页应多报道新游戏介绍，这不，改版后的“每夜一游”完全制霸于彩版，以前的黑白图片模糊不清终于一去不复返了。

●因为NGC卖的不好而情绪低落的贵州闻峻朋友，郁闷不必要。NGC在美国倍儿受欢迎，任天堂提升了产量以满足大老美的需要。在日本，截止9月时实际销量也有51万，很不错。另一方面，风林非常敬重的老山内自掏腰包200亿日元，鼓励更多软件商开发NGC、GBA游戏，再加上2002年NGC大作一片，我想，钞票一路数的任天堂是不会KO的（笑）。最后，就在风林准备掏钱瞄准黑色款的时候——NGC涨价了……

●PS2到底还是降价了。此时内地的PS2价格也应该降到2100了吧？应该说这实在是购买的好时机。最近，经常有读者问及风林到底看好哪一部主机，风林不想说XX稳赢的话，不过从目前来看，PS2几乎没有KO的可能。

●来自新疆的陈贞伟读者表示十分羡慕编辑的工作，原因是天天可以跟游戏打交道。在这里，风林倒不是想泼冷水，不过当自己喜欢的事物转变为工作的时候，你对游戏的热情恐怕也就所省无几了。像风林，每天下班到家已经是晚上九点，唯一想的事情就是ZZZ……

●最近好像很兴玩网络游戏，有些玩家利用DC参与其中而乐此不疲。虽说风林在家用游戏方面比较“保守”，但是面对网络游戏的大潮流还是不能抗拒。现在比较期待的是“梦幻之星”的PC中文版，为了做好准备，先去把自己的机器升升级，再多准备出些MONEY，等着体验吧……

●回广东邓锡林读者：PS2也有《魔法门》系列。这游戏风林并不感冒。

●XBOX与NGC终于在美国面市了。首发卖的都还不错，大部分都卖的七七八八，看来恐怖袭击并没有影响老美对游戏的热情。而我们国内的电视台也都在新闻中报道了发卖盛况，虽然在许多用词以及翻译上出现了不少搞笑之处，不过可以看出国内对游戏机产业正在逐渐重视中，值得欣喜。

●由于单位离家很远，所以风林每天上班都要早起，差不多5:50吧。而从家门出来的时间是6:50，其间一个小时除了每天早上必做的一些生活习惯外，就是要有至少半个小时的游戏晨练时间。编辑部的其他人当初得知风林此习惯全都哑然。其实风林也是无奈，因为下班到家的时间差不多该看晚间新闻了……

●最近好游戏推出的速度实在是太快了，数量也太多了，各部主机上都有令人眼前一亮的作品。猛然感觉一直到4月份都将是对自己财力的严峻考验。

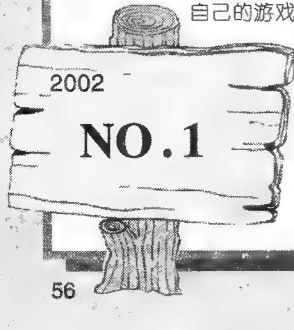
●最近好事也多。除了自己一直期待的“大乱斗DX”在日本名利双收外，“多罗与假日”也在一片期待声中发售了。

●本月风林心情=良好:)

新年家人语录

□我处BOSS心太黑，一个PS组装手柄要40元……（风：PS组装手柄一个进价不超过4元，这个40元的天价实在是……有够狠毒） ——四川 王伟

□入世了，是否今后着重介绍一下中国自己的游戏产业？（风：以后会做这方面的尝试，对国内的游戏产业会进一步的报道） ——新疆 陈贞伟



□请教PS正确关机法（风：其实这个问题以前的杂志里做过多次介绍了，风林的个人做法是在不读碟时开盖，碟停止转动后取出，关机即可，包括SS、PS、DC均适用，PS2方面是在不读碟是弹出盘仓，取碟，复位，关机） ——上海 徐斌

□风林，SS游戏“NIGHTS”的中文名称是什么（风：如果全称直译的话应为“深夜入梦”，不过风林总是喜欢把它称为“梦精灵”。这游戏是风林最欣赏的动作游戏之一） ——广西 陈品成

□看着广告上那么多好东西，而自己却一穷二白，那滋味别提多难受了（风：我也挺难受的说实话，那么多的游戏是风林想都不敢想的啊～～不过，虽然不能过一回“包圆”的瘾，但是用自己辛辛苦苦挣来的血汗钱来买游戏，心里也有一种别样的快感，同时也更加珍惜手中收藏的作品）。 ——北京 神奇浪潮

□要想真正杜绝“电子海洛因”，不是禁止玩游戏就能办到的，这样只会使那些迷恋“电子海洛因”的人更加迷恋，陷得更深。我们应当给予他们更多的帮助，更多的关怀，让他们了解应当怎样玩游戏，让他们明白游戏的真谛。 ——一位玩友

风林，我原来以为上海这边的电玩事业十分发达，但是想不通的是电脑游戏事业倒比电玩发达的很，一次去某电脑厅通宵（不是去打电脑游戏）里面机子全暴满，我问BOSS是否有人会下机，BOSS自傲地说全部通宵，那些人全部都在玩现在公认的“精典”的游戏《反恐精英》，吵吵闹闹，我的头快炸了，最后我还是去了一机厅去玩格斗，机厅里的人屈指可数，请风林兄分析当今中国游戏市场的现况，在NGC、XBOX出台后，电脑游戏还占中国游戏市场的大份额吗？

最近看到《电软》上说要将“街机仔”这个栏目减到每期不会超过1页，我差点晕过去。我希望风林兄还是去向主编求求情，杀掉一页广告，增加一页街机仔，我知道你是冒着被减薪的危险，但你的背后站着无数的人都在支持你，就算你被减薪，我会买N斤币寄到你的手中；让你去打街机去放松放松。

好了，风林兄，就聊到这吧！下次我会寄个炸弹给你，哈哈哈……

——上海　张伟

PC网络的普及对中国的游戏机市场冲击很大，这是不能回避的事实。现在一提上网，好像觉得是挺时髦的玩意，许多人通宵熬夜挂在网上，除了聊天就是联机打“反恐”。这些东西对我们国家来说可能还是比较新鲜吧，但时间长了倒了胃口也就没什么意思了。你说到的电脑游戏在中国的份额方面，我觉得还是会“一统天下”的。PC的普及，网吧的兴起都是原因，上网费用低廉，恐怕吸引力要远比游戏机要大的多。不过我个人感觉只是暂时的现象，这是中国网络普及的必然过程而已，就像体育彩票刚上市一样，大家都抱着“品味螃蟹”的念头去试，等尝过了，觉得腻了，也就没什么新鲜的了。比如美国，网络已经相当普及，但游戏机产业依旧将PC游戏市场远远的抛在了后面。很明显，这始终是两个领域，也不可能混为一谈。

最后，你不知道我精通“炸弹人”吗？

风林，我平时比较喜欢音乐，所以每当玩新游戏的时候，总是特别关注其内在的BGM。不知风林也对游戏音乐感兴趣否?其实我玩游戏的目的并不是因为它有多么经典好玩，而是希望能从当中听到好听的歌曲或音乐，我认为玩儿游戏是分很多种的，不一定非要为玩而玩，不是也有人是为了看到美妙绝仑的CG画面才玩儿的吗？不管怎样，玩游戏的目的还是取决于玩家本身！只有认清了为什么而玩，我想在玩游戏的过程当中才能会玩儿的更尽兴吧！

最后，希望风林能够推荐几款有好听音乐的游戏。

——陕西　袁磊

袁读者的话让我听的很不明白，如果单纯喜欢音乐的话为什么还要选择游戏呢？如果只喜欢游戏中的音乐，那为什么不去买游戏CD听呢？我想，袁读者的意思是在玩游戏的时候，很喜欢品位游戏中的音乐吧？如果真是因为听音乐而去玩游戏的话，我觉得这实在是游戏的“悲哀”……当然，好听的音乐实在是游戏不可缺少的。

近期风林听的最多是“合金装备2”以及“寂静岭2”的主题曲。

风林，俺终于回家来了。本以为高考以后能跳出苦海，一头扎进心仪的游戏世界——但是北京当局的尽职尽责，搞得此地的游戏氛围每况愈下，两个多月来俺是面黄肌瘦，极度缺乏“营养”，以前天天PS、DC的日子一去不复返了！

不得已，上周末购入GBA 610元，中文“恶魔城”110元，不知合理否？BOSS说什么广东有九运会，资源吃紧，行情看涨，我怎么讲也讲不下来，只好将三月伙食乖乖送上了……

——北京理工大学　焦健

风林好像跟北理的朋友很有缘啊（笑），北京现在的游戏环境的确不是很好，风林也看不到什么起色，唉……你买的GBA加卡价格还算合理，比风林买的便宜多了。现在又到了游戏机涨价的时候了，不知道准备过年大采购的风林又会被宰掉多少……

风林，这算是新世纪以来小弟第一次给“家”写信，感觉比较温馨。也许在大人眼里，16岁的高中生的观点十分幼稚，登不上大雅之堂。不过还好，新世纪我17岁了。

我觉得，人一旦步入中学，便已开始与“真正的游戏”说拜拜了。因为到了高中，身体、思想各个方面都有很明显的变化，尤其是思想上的成熟，往往使我们想得更深，评价事物也开始比较客观，也正是这时，我们也似乎更多的是“随大势”地去体味游戏的世界观，单纯的娱乐似乎已一去不复返，算是永别了。

小时是不知“盗版”一说的，几百元的FC，一百元左右的D版卡，对我们来说都是极大的奢侈。也正因如此，我们便会真正地去玩一个游戏，珍惜一个游戏。我们玩ACT，是因为它轻松；我们玩射击，是因为它火爆；我们玩格斗，是因为它爽快。当一个个BOSS被KO时，最灿烂的是我们的笑容。

可现在不同了，我们长大了，苛刻的考试不得不让我们增加对“知识产权”的了解。法律意识在加强，文化素质在提高，个人品味也在提高。而这时，游戏的概念已经开始模糊，变得面目全非了。

风林，你是不是也有同样的感觉，是不是现在打游戏的热情比以前差了很多（如不是工作需要），是不是没有了对一个游戏“拼命”的感觉。不管怎样，我就是这样。

——河北　张亮

想想以前，好像只有过年的时候才有钱买盘卡带，然后打上数十遍再拿去与朋友交换，对游戏的渴望与期待也成了一种自然而然的“乐趣”。现在这种感觉的确没有了，不过我觉得更可贵的是我曾经有过这样的感觉。看看现在的小学生都玩着PS，买着银碟，我想，他们不会体会到我们以前曾经有过的快乐……所以我更加珍惜那份快乐，因此风林一直对卡带很有感情……

◆天下一家

风林同志您可能想不到，我已经37周岁了，是一位“老”游戏迷了。从任天堂红白机开始，我就踏上了游戏的征程，它给我带来了无穷的乐趣，丰富的生活。

我曾拥有任天堂红白机、GB、GBC手掌机，并准备再添加一部GBA；世嘉的MD、土星、DC三个机种；索尼的PS；并准备在PS2、NGC、XBOX三种机型选择其一，但要攒铁，毕竟老伴下岗，女儿妞妞上小学5年级，负担较重。

我想和您说说游戏给我全家带来的乐趣。印象最深的是，用土星玩“生化危机”，恐怖感在我们一家三口周围挥挥不散，也没有攻略，打开了一扇又一扇的门，浑身害怕得起“小米”。有时候我上班，由老伴继续闯关，我总惦念，打电话多次询问是否找到通关的方法，实在不行了，玩不下去了，就到BOSS店请教20来岁的少年高手。不耻下问，回去再接着攻关。我家看电视时，有时因节目冲突而争夺摇控板，但一说玩土星或PS的“生化危机”系列，或DC的“维罗尼卡”，甭说，思想马上统一，立刻被JAPAN制造的电子产品所迷惑；由于铁少，实话实说，我一直使用D版。虽然正版非常好，就目前，为了玩游戏，只好用D版，您别怪我，什么时候，我国也能有此产业，我坚决杜绝D版。我非常喜欢《电子游戏软件》这本杂志，她给我带来了非常丰富的信息，观赏性极强，市场上此类书籍很多，但我非《电软》不看，《电软》也是伴随GAME迷长大的，她是我游戏生涯最好的朋友。

想说的太多了，游戏带给我们全家的乐趣也太多了，为了不耽误您宝贵时间，就不在此唠叨了。游戏不能占据我们生活的全部，她是一味上好的调味剂，为我们现在丰富多彩的生活增添了一味好料。现在的孩子们真是太幸福了，有那么多的游戏机，那么多、那么好的游戏软件可选，真是羡慕他们，如果能倒转时间，那该多好，以儿时的心态去体验游戏。

好，到此为止，以后，再和您神侃，您要多休息，别为了丰富杂志内容，而彻夜闯关，保重！

——北京“老”游戏迷王光辉

看到这封来信，风林一时无语。

能够与您成为朋友实乃人生幸事。游戏无年界，对于“玩家”而言自己的年龄不是问题，关键的是要有一颗游戏心。更何况体验游戏本身就是与看电影、听音乐一样再正常不过的事情，又何须另眼待人？最终还是要取决于人的心态。可以全情投入游戏对于现代人来说似乎是一件很困难的事情，有很多玩家来信诉苦，表示“没有感觉”。我觉得许多玩家都应该向王先生学习，这其中也包括我自己，学会如何去享受游戏。

从来信中可以看出来您全家很喜欢“生化危机”系列，真不简单。如果是这样的话，看来NGC无疑将是您明智的选择。希望能与您常联系。

●风林，在中国GBC会不会被GBAKO掉呢?GBA会不会再有像『口袋』那样的黄金巨作？（广西　王栎为）风：GBA在我国普及势头渐起，应该说这个市场任天堂是吃定了。而『口袋妖怪』有消息称将于2002年3月正式推出GBA版，并与NGC联动。

●四川工业学院1129信箱　李宏　电邮 HITMAN57@ELONG.COM（QQ:82875791，打了十几年游戏也算个老鸟吧，想和大家交流一下经验）●地址：四川省乐山市市中区南安路18号商业银行大厦20层 交大创新公司　曾凯　邮编：614000　QQ:6802066

大家画廊

辽宁 XXX(请作者与风林联系)

作者功力实在不凡，令被编辑部人等称为"艺术家"的风林也不得不甘拜下风，酷度满点啊～～

《尤多娜英雄战记》 兰州 陈帅

绝对出色的战略游戏，不过风林对需要高度用脑的游戏十分怕怕，因此还是敬而远之先……

《无题》 山西 宋晓光

作者没有标明题目，风林只能选择无题。也许此时用"无题"来形容是再合适不过了。没有 SNK 的 KOF 还是 KOF 吗？听有些人说"KOF2001"还不错，但是风林个人是不能接受现实的。这就像让 SEGA 来制作 MARIO 一样，魂已不在，那就绝对不是 MARIO。我不知道以后的 SNK 作品是否都会由那家韩国公司接手，对我来说，这些系列已经终结……

小弟乃一名爱玩 GAME 的高中生，拥有 MD 和 DC，最近玩 DC 玩得太疯了，以至于不幸出现了游戏综合症，症状如下：1. 骑自行车过弯时，总是不自觉地从外线大幅度向内切，或者干脆用"甩尾"，结果屡次人仰车翻（学"梦游美国"）；2. 骑车时，当有人或车逼近，常左右晃动车头，想用假动作过人，结果……！（玩"VR 射手"太多）3. 每周日，我都要把我家翻了个底朝天，看看能否找到一台 SS 或秘室之类的。（莎木）4. 每当见到 TAXI 时，就不由自主地躲得远远的，更不要说让我坐上去了，打死也不干。（疯的）

请问这病有的治吗？我的游戏生涯会不会到此结束！呜——

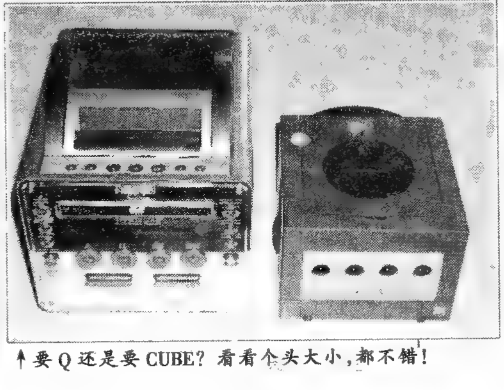
另外问您几个问题：1.DC 是否必须用正版碟，才能玩在线游戏？如"梦幻之星"、"梦美"等。2.DC 上有哪些游戏可 4 打?小弟有四个手柄，但只有"再生侠"，请风林把所知的告诉小弟。3. 去年下半年某期《电软》上介绍的那款叫"OUT TRIGGER"的 STG 发售没有?我都等了一年多了。我十分想玩到此游戏，因为 DC 上好像还没有可 4 打的 STG。

——广西 梁晨超

您这个病不太好治，不知道会不会传染（笑）。不过根据病症看来，你是因为玩了 SEGA 游戏后感染此病的，所以请坚决的选择任天堂游戏（见到水管可别钻啊～）1、如果你留意了前几期"科普园地"的话，应该知道并不是只有正版才可以上网的，部分 D 碟也可以上网，详情参见该栏目；2、DC 对应 4 打的游戏很多啊，比如"能量宝石"系列、"机甲之翼 2"、"网球"系列等，编辑部的活宝们就经常四人分组对决；3、"OUT TRIGGER"早就发售了，制作的非常出色，不过可惜的是没有鼠标的话，玩起来可就非常难堪了……

风林哥，我是属于任天堂派的，但却是理性的那一类，而并非感性的那一类，因为我从不排斥任天堂以外的好游戏。在《电软》上一看多了 SEGA 派和 SONY 派的互相贬斥，不禁想问，值吗？游戏本身并没有错，无论 Nintendo 的好，SEGA 的好，还是 SONY 的也好，从这点看出他们还并非一个（群）完全称职的玩家，也许他们认为贬斥对方及对方拥护的游戏及主机，就能让更多的人认同自己的派系，但游戏是要靠本质的好坏决定其受欢迎的程度，如果非要为了谁的派系好而争得面红耳赤，相互抵毁，实在是万万不该啊！天下玩家不都是一家的吗？这不正是风林哥你所提倡的吗？如果非要争个谁赢谁输的话，我倒宁可没有游戏！！

——湖南 唐欣



↑要 Q 还是要 CUBE？看看个头大小，都不错！

突然觉得唐读者与风林有点像，对好游戏向来是来者不惧，也不喜欢被归为 XX 派，毕竟"吃"杂一点没什么坏处。

近来闲着没事，我翻阅了这两年《电软》上的"中国电玩榜"发现其投票数量竟然起伏颇大：从 99 年底的 2000 多张选票发展到 2000 年的上万张，经过今年初的 6000－7000 张的徘徊后又回到近两个月的 3000 张左右。

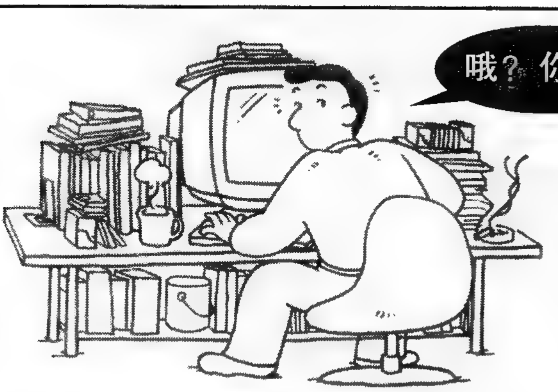
这不禁引起了我们的思考：为何选票数目会有如此之大的变化？仔细想来，99－2000 是 PS 的黄金时段，工作不断发展，再加上《电软》的英明举动（将选票改为明信片形式），所以票数大幅上扬，如今 PS 已渐渐老去，所以选票也大为减少。

我不禁想到这个月我刚刚买到《电软》时同桌的反应，原来《电软》是我们每月必争之物，如今他却对此毫无兴趣："我不看了，看了也看不懂！"听了这话，不禁让我心头一惊。是呀，现在翻开《电软》，再也找不到我手上玩得正热的或者是刚玩过不久，有待深入挖掘的游戏研究了，取而代之的是几乎每期必有的机战，看着一大堆日文机体名称，我头都炸了（其实我并不讨厌机战，但凡事该有个度。）或是 PS2、GB、XBOX 的硬件分析，或是打开主机，怎样在主板上识别机型，试问：这些知识有很大的用处吗？（我并不是说没有）你是根据主机性能不是根据软件来选择主机？你在购买主机时能当着 BOSS 的面"开机检型"吗？再说，在现在的中国，能买得起 PS2、XBOX、GBA 的又有几人？

说了这么多，希望《电软》不要忘了我们，任何杂志都是以读者为本的，希望《电软》不要为了站在潮流的最前端而忘了我们这些 PS 游戏，甚至 16 位、8 位游戏的喜爱者，不要脱离我们……谢谢！

——福建 郑侃

郑读者的意思我明白。其实我们又何尝不想多介绍些 PS 游戏呢？但是这由不得我们啊，日本方面不推出游戏咱们都得干瞪眼不是？而一些经典游戏的攻略我们之所以没有刊登，主要是因为以前曾经刊登过了。这种冷饭实在是炒不得也不敢炒，惟有挑选些我们很少接触的 PS 游戏为大家攻略一番研究一下，这将是我们马上要做的，请郑读者关注。不过，时代的脚步我们是不能束缚的，新主机的推出作为游戏杂志更是不能视而不见，难道我们还要永远落后人家吗？在这方面，我并不同意郑读者的看法。



风林君，为什么《电软》不采用全彩化？这恐怕是很多闯友的愿望了。还有一事要求助于你。你可否帮我找一找，国内哪里能买到樱大战花组公演的VCD。我是一个樱迷，找公演的VCD找了很久也找不到（我没有DVD、录像机）所以不要叫我去买那些版本的。另，12期杂志中那位重庆籍的MM玩家有没有联系方法，我想和她交流一下。

——重庆　龙猫

倒霉的风林，你好！说你倒霉是因为你让我有了一个古怪的念头。我在十二月份的《电软》上看了一篇文章。文章上写了一个在成都的只对TV GAME感兴趣的非常苦恼的人。我和她的遭遇是一模一样的。在编辑部工作的你是无论如何不会体会到我的这种心情的。我要找到她，但是上面没有任何关于她的资料。所以只好求助于你了。谁让你发了她的信呢。而且她说想找到和她一样的朋友。所以这没有什么不合适的吧。我知道你一定很忙，但是这对于我很重要。所以你一定要帮我，谢谢。（我的地址：四川省成都市西南交通大学516信箱　610031　电话：2968209　邮箱：ppk228@263.net　我叫：赵喜龙）

新一期杂志改版了，虽然没有实现许多读者全彩化的愿望，但是这并不是说我们会安于现状。其实，全彩化对于目前来说并不是一个非常理想的时期，目前的改版也只是向全彩化过度，同时这个过程也不会太久。而“樱”的VCD嘛，俺可是无能为力了，在这里还是向广大玩家征集消息吧，如果哪位知道哪里有，就通知俺一声。另外，询问ASUKA小姐地址的玩友很多，不过这要先取得她本人的同意。

风林，我是来自天山脚下乌鲁木齐市的玩友，代表本大学本系N位玩友请教风林哥！1、本人乃铁杆世嘉，自从DC停产，本人终日担忧！不知DC的前景如何？软件商会一直支持停产的DC吗？2、我有一同学乃GB玩家，欲购GBA。但又发现停产后DC降价，两者价位相差不多。GBA卡百多元，而DC盗版碟只五元一张。此君又想转购DC，可现实是：铁少！望风林哥给予指引：DC还是GBA。至少也给些建议或比较两者的优劣，救此君于水火。3、另外SNK关门后，NGP将何去何从？可购否？

——乌鲁木齐　街舞风雷

1、DC软件已经寥寥无几，气数不多……

2、当然是GBA了，目前GBA价格低廉稳定，游戏数量多，质量高，至少玩4、5年都没有问题，而且还可以兼容GB游戏，我觉得这根本不必犹豫什么；3、NGP在SNK倒以前就已经倒了……

林兄你好！在经过了3小时27分11点3秒的思想斗争后，我毅然决定写了7年来的第一封信回家。虽然，现在是最不适合写信给风林兄你的时候，众所周知，最近北京的天气异常寒冷，而瘦小，单薄的风林兄又最擅长得感冒，再加上又无“铁”去换手纸，所以，信嘛……玩笑，玩笑。其实风林兄在我心中最英俊潇洒，风流倜傥，玉树临风，人见人爱……（有事说事，别拍马屁）那么，请问风林兄，GBA600元，再送300元卡，自选，如此优惠，会不会有问题呢？是否有能用GBA看电视的周边呢？还有就是NGC的机能难道不如PS2吗？谢谢回答！

——北京　刘家昌

600元GBA送300元卡？BOSS岂不从奶奶家赔到了姥姥家？这种摆明骗人的话不要相信。NGC在硬件上超出PS2一些，与XBOX也仅在伯仲之间而已。不过说真的，就三部主机而言，拼硬件显然没有多大意义了。想见NGC的真正性能吗？等宫本先生的MARIO新作吧！

热心读者偏方一剂

我是近两个月才买《电软》的，以前只有在同学和朋友家才看过，感觉还不错，所以才开始买，看了两期的“家”感到一种说不出的温暖，便有了想写信的冲动，但又找不了什么话茬儿。不过现在有了！这一消息，啊不，是发现一定可以造福那些“爱盘（CD）如命”的玩家。“天生我才必有用”，看来我这11年的“老鸟”也有用武之地呀！

大家都知道game盘轻度划伤一般不影响读盘游戏。但一些划伤并不多的盘（几乎没有划伤）或有很多轻伤的（以后叫花盘）却读不出来，那是怎么回事，该怎么找到出毛病的地方呢？根据我的一次偶然犯傻才发现，利用太阳光的反射可以找到：先用坏盘或花盘在阳光下照，把光盘角度调到光影最清晰最正的程度，会看到盘面上有一些类似黄褐斑的东东，（好的盘没有）这儿就是光盘有毛病的地方，用手指延盘边上滑动，看光影上的手的影子指在“黄褐斑”处就摸到了“病点”，然后尽量用那种不伤盘的纸擦拭，这种“黄褐斑”一般不能完全擦掉，只要将其淡化就有可能让盘复出。另外，较深的划伤也能照出，不过擦死也好不了。

——河南　徐岩

风林，我想了解一下有关WSC的情况？另外，WSC有没有D版啊？

——玩家

WSC目前在日本基本已经进入了“冬眠”，尽管这之前SEGA与SCE同时宣布加盟，但显然已经于事无补。面对GBA的市场吞噬速度，料想任何掌机也无能撼动其地位了。WSC没有地板……

玩家快书（活雷锋系列）

。。。《游戏迷都是活雷锋》。。。

风林是个游戏迷，疯了；
最近买台GBA，爽了；
遇到一位发烧友，
借他玩了十来天，坏了；
朋友请他吃顿饭，
给他赔钱他不干，他说——
俺们那疙都是游戏迷，
俺们那疙特产游戏机，
俺们那疙不仅有GB，
俺们那疙还有NGP，
俺们那疙没有NGC，
俺们那疙只有老索尼，
俺们那疙没人玩97，
俺们那疙都玩RPG。
翠花：上DC～～～～～

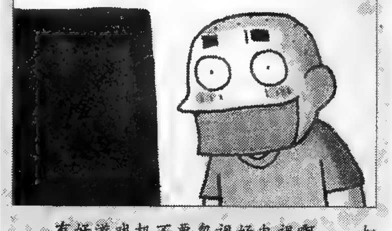
——乔森

。。。《救助队都是活雷锋
——风来的西林版》。。。

西林冒险到迷宫，死了；
肇事怪物耍流氓，跑了；
多亏一个救助队，
拿到咒文来救人，活了；
西林送他金腕轮，
要是不拿他不干，他说——
俺们那疙都是风来人，
俺们那疙盛产金腕轮，
俺们那疙腕轮没裂纹，
俺们那疙都是活雷锋。
那个怪物不是风来人，
害了人哪能不救人，
俺们那疙身上有正根，
那个怪物不是活雷锋。
风林，上腕轮～

——沙滩凉鞋

靓就一个字～～～～



有好游戏机不要忽视好电视啊～～如果买了PS2或NGC的话，就最好配合带DVD分量的TV了，风林个人很喜欢松下的21寸，价格低廉，外型不赖，绝对是理想选择。XBOX嘛，可选择的输出方式也很多呢。至少AV俺已经无法忍受了，要不给抽时间给大家来个购买指南怎么样？

●姓名gokumine，QQ：28541347（我想向“塞尔达传说～时空之章”的达人寻求帮助）

莎木真感觉……

文/湖北　郑海蛟
补充/　风林

风林，又来打扰你了，真是不好意思！虽说总得不到回音，但我还会一如既往的写信！以表达我内心的一些感受！

我知道你是个任天堂迷，但我想你一样玩过世嘉的游戏，一样玩过《莎木》系列吧！我不能算是真正的SEGA迷，因为我玩PS，我玩GBA，但我最爱的游戏却出自世嘉，那就是《莎木》！

说句实话，虽然我有两台DC，并且以后都不可能再在她上面玩到《莎木》新作，但从我心里还是希望《莎木》能在一台更强的主机上制作，看到SS上《莎木》影像我很感动！但如果说《莎木》当时真的在SS上推出，那真的会浪费了这个伟大的作品！因为，要使《莎木》存在，就需要一台强大的主机，说句心里话！DC上的《莎木》仍有许多不足，这当然是由硬件的性能决定。还好，DC用她的极限勉强支撑到了第二作。希望在XBOX上能看到更加完美的《莎木》！

也许许多玩家都体会到《莎木2》中的那多而复杂的QET了吧！比前作难度大增，不过也大大增加了本作的耐玩度，虽说可能大多数玩家都已打穿《莎木2》了，但我仍有几个小经验想告诉大家：1、当然是赌钱了，本人虽不懂第十期的朋友那样找到什么规律，但我只知道赌大小或猜大小，真中等这些玩法之前，先存盘，然后只押大或小或真中等。不行，读档再押，相信你的运气不会差到十赌九输吧！有的场子最大赌注收到500以上，想赚几千块很容易！2、打"白虎"那家伙其实简单得很，同时按←X就可轻松取胜，记住如果凉将其拉到另一边，按键方向也要变的！3、《莎木2》中的QTE没有方向和按钮同时按的，都是先按方向再按按钮，即屏幕显示↑、←、A或→→A，不能按↓，←+A或→，→+A↑而要全分开按才行！4、第4碟桂林，与莎花去白鹿村的路上要过一段很长的细石桥，只要一掉下去就得从来，只要玩家有意的只朝一个方向斜行，如45度向右行，那么每次QET的方向都是←(左)，等站稳了再45度方向走，就可以一步步迈向成功，相反越是小心，越容易掉下去，前功尽弃！

《莎木2》用彩显画面极艳，与《莎木》的浓厚色彩形成鲜明的对比，建议玩家不要长时间打，最好别连续超过4小时，否则可能引起眼睛痛，头疼等不良症状，而影响打《莎木2》的心情！

好了，说了这么多，就为了表达一个意思！"每个玩家都应该拥有一个最喜欢的游戏，记住，是"一个"，只有这样你才能真正地从游戏中找到感动，找到热爱游戏的感觉！"

莎木——也是风林的至爱。爱玩莎木的人很多，这可以从排行榜的投票数量上看出来，莎木的确是一款做给中国人玩的游戏。莎木有很多缺点，有很多的不足之处，这是无法掩饰的。经常听到许多人对其大加指摘，风林每每见况只是一笑置之，也无心争辩。看到SS版的莎木，给我更多的不是震撼，而是遗憾……那样的游戏如果真的在当年如日中天的SS上及时推出的话，将有可能使之成为SEGA的顶梁之作，但可惜。

XBOX的莎木2，风林个人是十分期待的。但不知道XBOX的硬件性能是否可以给莎木迷交上一份满意的答卷。不是说XBOX的机能不足以"表现"莎木2，只因在我心中，莎木还应该再完美，再出色，而我心中所想的莎木，显然，用XBOX也无法达到……莎木应该走的路，绝不是"这样"的……

女玩家留言板。。

风林GG：我是一个来自河南的《电软》Fans(MM哦！)一直都想给"闯关族的家"写信，可是看看众前辈们投稿未果的下场我的笔连水也不下了！(残念！)今天(高呼)，终于等不及了！希望大家一定要照顾我一下嘛！(不准欺付女生哦！！)

大概是生错性别了吧，从小就喜欢打游戏的我，从8位的FC到PS、DC是玩的不亦乐乎，至于PS2嘛我还没有摸过！(不过将来一定会有！)。看《电软》也大概有4年了，4年呀！(流泪)

我住了四年的窝！虽然可能你们不认识我这个邻居，但是四年来我一直默默的住在这里，看着《电软》一天天的长大，不管是风是雨还是阳光灿烂，《电软》都不断的经历着不同的考验，现在也差不多能独自飞翔吧！看着那么多大GG们谈着对游戏的看法，我也很想发表一下：)

——河南　王憬(QQ:89271909)

穿越时空2(PS　SQUARE　RPG)

当命运的手翻开发黄的扉页，当美妙的音乐在耳边盘旋，你是否也被キッド那深邃的双眸所吸引呢？

在玩过了众多公司的RPG游戏后，我最钟情的就是由SQUARE推出的《穿越时空》。独特的人物造型，曲折的故事情节，简单明了容易上手的战斗操作系统，配上完美的音乐，精湛的CG，使我跟随着セルジュ在两个时空，两种记忆，宛如梦境的世界中畅游。不过SQUARE就是SQUARE，在游戏中加入收集对话窗口，收集角色，必杀技和不同的游戏结局，大大的提高了游戏的耐玩度。

虽然《穿越时空2》还不能和其它经典RPG游戏相比，但是我相信喜爱她的玩友们也和我一样乐此不疲的进行着时空之旅。

风林，我是一个很一般的玩者(决不敢自称玩家)，对很多游戏都没有接触过，虽然我没有什么发表看法的"权利"或者经验，但是，我作为一个《电子游戏软件》的忠实读者，我只是想在这里说一下我的看法，希望风中的小林子姑妄听之，我就姑妄言之了。

我认为一个游戏最吸引人的地方，不在于什么游戏性啦，什么市场因素啦，等等什么什么的东东，个人看法，我认为：一个游戏能让人坐下来玩上哪怕是一两个小时，就在于它能不能在最短的时间表达出游戏最本质的东西。所谓的游戏最本质的东西是什么呢？那就是人，作为主导的人的感受。说的白一点，就是不论一个文盲还是一个博士，他在进行人的最原始的本能：玩的时候，两者之间是没有什么不同的，他们在游戏的瞬间找寻的就是能让他们继续下去的感受，可能各自的感受不同，但是找寻感受的意愿是一样的。而精神上的东西通常又是最难把握的，所以才有了百家争鸣的局面，才有了所谓的世嘉派．索尼派．任天堂派什么的。因为

大家都在表达自己的感受，我认为世嘉好，他认为任天堂符合大众口味等等，其实说得确切点，都是从自己的角度出发的。从文化的角度讲，大一统的趋势是必然的。天下大势，合久必分，分久必合嘛。不论是次世代，还是现在，甚至是FC的时代，大家都是在表达自己的看法，都是在倾诉自己的感受，而游戏呢，就是在这样的环境下发展到了今天。不论是谁玩游戏，不论是购买什么主机，最终的目的只有一个，就是感受游戏带给我们的一切，有欢笑，有疲惫，有泪水，甚至血汗，可是我们最终不还是无怨无悔的在支持电玩事业吗！为什么？就因为我们要玩啊，哈哈哈，多简单啊，没有任何理由，就因为我们要玩，而电游给了我们这个机会啊！！！！！所以，不要再争论了，我们没有什么争论的，我们能做的唯一的一件事情，就是要玩。玩出水平，玩出品位，玩出文化，玩出我们电玩一族的未来，至于厂商嘛，我没什么可说的，我只想说一句，那就是谁输谁赢他都得把游戏做出来，为所有所谓的专业人士以及伪玩家以及大众化以及儿童等等服务啊！！！！

话说到这里，似乎有点跑题了，但是我真的希望大家能尽情的游戏，尽情的感受，为自己的生活多找寻一点释放自我的机会。以上呢，仅是个人的一点拙见，可能很浅显，甚至是浅薄，仅供风中的小林子(包括广大的玩家)一笑而已，望大家多多指教！！！

——黑龙江：王

●请给我介绍几个像"永恒传说"那样的游戏(秦皇岛　金铭)风：玩RPG找PS可太容易了，"永恒传说"是该系列的第三部，前两作在PS上都可以玩到，即"幻想传说"、"宿命传说"。另外，ENIX的"星海传说～第二个故事"也是不二之选。当然，PS上还有许多其他非常出色的RPG游戏，在此就不多说了。DC方面嘛，风林个人推荐"永恒的阿卡迪亚"。

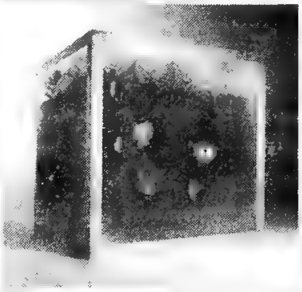
风林，我是哈尔滨的李泽民，我想问松下推出的NGC怎么样？还有任天堂的山内社长的全名是……　——哈市　李泽民

松下的Q体型比GC稍大，性能一样，功能很多，价格也还算合理，不过风林一见却有无从下手之感（好多按键啊）山内社长的全名是山内溥。

风林，我有三个疑问想请教：1、SEGA将SS经典移植PS的计划到底有没有在实行；2、以GBA的机能，能否移植SS上的《公主的王冠》等2D游戏？3、KONAMI将XBOX日版《寂静岭》定名为“最后的诗”是否表明其不再推出续作？　——家的一员　查颖

1、从目前看好像还没有行动，不过DC的好多出色游戏都已经推出了PS2版，比如“18轮”。可以肯定的是“樱”系列是铁定要移植的；2、其实GBA号称媲美32位，但实际画面还达不到。通过SS与GBA的“ZERO3”就可以比较出来，差距还是相当明显的。而且，我觉得用GBA与家用机比本身就是很不公平，也没什么必要，要比也应该与其他掌机比嘛～～GBA在性能上可以说是飞跃性的提高了，至少我很知足；3、如果您玩过1代、2代的话，我想应该会有一个答案了，续作必有！回想起这些日子KONAMI的表现，真是值得赞许。个人认为“合金2”与“寂2”相当完美，几乎没有瑕疵，看来软件销量第一的名号的确不是糊弄事的。

任天堂GAMECUBE北美广告赏！！



●NGC北美销售势头强劲，日本方面借助『任天堂全明星大乱斗DX』的力推也使销量再度上涨，总体销售成绩喜人。左边四幅图是NGC在美国展开攻势前推出的系列宣传广告，不知道大家有没有在TV上见过，风林个人是非常佩服其绝妙的构思与创意的。通过这些广告宣传可以看出任天堂对不同地区不同文化的理解。应该说，在这方面任氏是绝对内行。

次世代联盟小编格斗大赛开催决定！

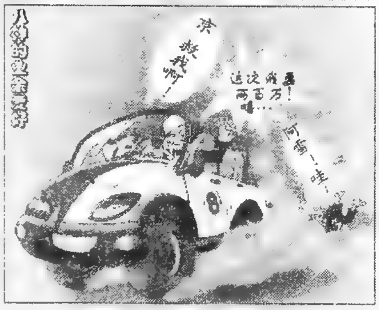
时值年末，电软编辑部内的传统“节日”——“小编格斗大赛”又要召开了。不过这次可不光是电软编辑部中的乱斗了，《游戏吧》、《软件与光盘》、《游戏批评》、《电玩新势力》的众小编都加入到了乱斗的行列。这次的比赛用游戏是DC版格斗劲作《CAPCOM VS SNK2》，其中真·豪鬼与神·鲁卡尔禁止使用。比赛采取分组淘汰制，经过抽签分组后，对阵形式如下：

■预选赛实况将在《电玩新势力VOL3》中完全收录！

大家画廊

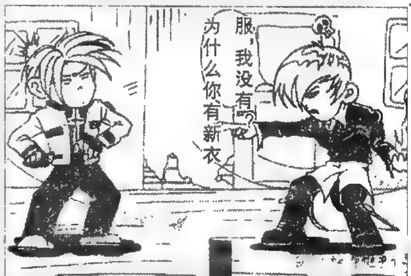
《阿修罗斩魔传》　北京　刘宇

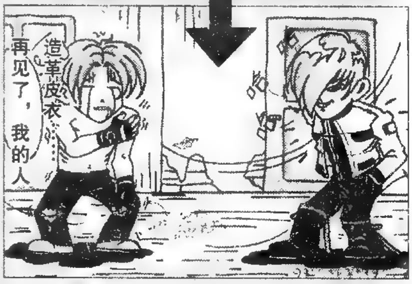
真是遗憾，不过据说很一般？到现在风林也没有见过这款游戏，



《八神的业余爱好》　河南　田远

八神居然喜欢绑架京的GF？不过京这厮也太没骨气，哭的像个白痴……





《无聊的争斗》　海南　张攀

这两个人的恩恩怨怨现在也应该终结了吧，不过八神穿上这身人造革皮衣真的是比“小草”酷多了……

风林个人很喜欢CAPCOM画师在“CVS”中的八神人设，颇有霸气与动感。而2001中八神令我想到了荒木飞吕彦……其实，风林一直崇拜的画师好像在国内人气都不是很火（笑），比如村田莲尔，另外，CAPCOM旗下的画师也都非常厉害啊，尤以“恶魔战士”为甚。

■请所有玩家注意：目前发现有人假冒某专卖店的名字进行诈骗，如您收到类似“您中了XX大奖，请寄多少多少钱”的信件，请不要相信。

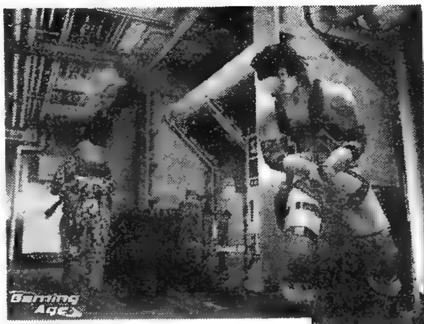
合金装备·索利德 2
自由之子

本作完全保留了 PS 版的优点与特色，并借助 PS2 强大的图形处理能力，缔造了一个气势恢弘、精心动魄，酷似好莱坞大片的游戏世界。而且游戏的情节与谜题设定同样巧妙到位，通关的玩家一定会被紧张刺激的场面与峰回路转的情节所感动。

PS2	厂商:KONAMI	类型:战略谍报 ACT
	发售日:2001.11.29	售价:6800 日元

选择 NEW GAME 后出现的选项分析

1. 前作通关并且擅长动作游戏（有四个难度可选择，最初从 TANKER 篇开始）
2. 前作通关但不擅长动作游戏(有两个难度可以选择，最初从 TANKER 篇开始)
3. 前作没通关但看别人玩到了最后(可以选择全部难度，从 TANKER 篇开始)
4. 前作没有通关不擅长动作游戏(有两个难度可以选择，从 PLANT 篇开始)
5. 前作没有通关但擅长动作游戏(有四个难度可以选择，从 PLANT 篇开始)



↑从背后接近打晕敌人，再用枪对着他，是获得"狗牌"的基本方法。

↓进入贴有 MM 海报的柜子后，按 L1 键会发生什么事情呢？！

TANKER

前作故事结束 2 年后，再度出现了有关新型 METAL GEAR 的消息。为了得到其详细资料并予以公诸于众，SNAKE 与 OTACON（前作中被忍者吓得尿裤子的博士）决定潜入一艘停泊于港口的大型货轮内一探究竟……但就在这时，却发现有另一队人马也登上了货轮。

首先在甲板上仔细搜索，在角落里藏有许多道具(如回复道具"RATION")以及弹药，虽说上来的难度不是很大，但还是应该尽量搜集。而在甲板上巡逻的敌人并不难对付，利用麻醉枪"M9"就可以轻松解决。另外注意观察右上方的地图显示，躲过敌兵的搜索范围也并非难事。

在甲板上寻找可以打开的门（正对门按住△键不放即可)，先进入一楼。注意储物柜中藏有许多道具。从酒吧边的楼梯可以通往 2 楼，但要小心躲避敌人。不妨多利用 M9 来麻醉敌人，以获得装备。找到通往 3 层的楼梯，会发现墙上装有监视器，玩家需特别小心不要被发现，不然会引来大量敌兵。这时紧贴墙壁或爬行就可以轻松通过，或者利用"CHAFF GRENADE"来干扰监视器的讯号，当然，干脆点的做法就是用枪解决（M9 不可，还要小心会惊动敌兵惹来杀身之祸)。随即来到 4 层，发现右边的楼梯安装有红外线炸弹装置，只需爬行就可通过。而在取得"USP"以后，将有绿灯显示的控制装置击破就可以高枕无忧了。否则，一旦引爆炸弹就将结束游戏……随后一直登上最顶层，从情报中得知 METAL GEAR 藏匿于货轮的底层。

经过 5 层的操舵室，登上甲板左弦，发现了正在利用对讲机谈话的 OLGA，战斗一触即发。战斗中应先将前方的探照灯击灭（不然 OLGA 会利用其照射 SNAKE)，以便洞悉对手位置。OLGA 能力其实很一般，但由于甲板地形相对复杂，OLGA 利用大量障碍物为自己掩护，所以玩家一定要查找恰当的时机并配合准确的枪法，其弱点是头部，M9 命中后一定时间她的速度会降低，此时连续攻击，可以快速度结束战斗。

战斗结束后，得到"USP"，别忘了从 OLGA 身上拿军牌。右行登上了望台顶端得到"THERM.G"（热能感应器)，从了望台下来再右行得到"WET BOX"。

从一层右弦进入机关室，由于地形相对复杂，所以敌兵应不难对付。需要特别注意的是，在机关室左上通道中有三个红外线炸弹，使用"USP"将控制装置一一击破。三个控制装置的位置如下:，第一个需要登上放有弹药的障碍物即可发现其位于右面墙壁的上方，第二个位于右边墙壁下方，而最后一个则需要向前爬行才可以发现（左边)。将三个炸弹搞定以后进入第二甲板。经过通道从左弦来到右弦，随后 SNAKE 被一队敌兵发现，再次引发战斗。战斗中注意地形的利用，由于敌人很多，通道很窄，找到合适位置来躲避攻击就成为了重中之重。一方面要利用货箱做掩护，一方面还要小心敌人的手榴弹袭击。经过一番苦战终于拿下，进入船舱，但是……

进入第一船舱，海军司令正在向士兵们讲话，同时面前的投影机中展示着新型

紧急通告：光盘杂志《电玩新势力》自第三辑开始将陆续推出《合金装备 2》专辑，其中涵括自编 BOSS 战、"狗牌"收集方法大全等精彩有趣的内容，玩家就算玩不到也能领略大作魅力！另一方面，《游戏批评》第 13 辑中收录了业内分析家对"MGS2"的权威评论，请读者留意！

METAL GEAR 的影像。小心翼翼的从左上方进入第二船舱，再绕到右上方的门进入第三船舱，眼前立现巨型 METAL GEAR 全貌。由于时间有限(7 分钟),SNAKE 需要趁这个机会利用数码相机拍取相片，一共需要四张，但要拍的位置截然不同。分别是正前方、斜 45 度左右各一张以及 METAL GEAR 身后的“MARINE”标志。拍完后将照片输入右下方的电脑即可。

这时司令的演讲也结束了，OCELOT 出现将新型 METAL GEAR 夺走，而 SNAKE 在这次事件中失踪……

PLANT

继上次事件发生已经过去两年了……本以为风平浪静，但是美国总统却在大型海上设施“BIG SHELL”的视察中被一伙名为“DEAD CELL”的恐怖组织绑架，而随行人员也全部被囚禁。恐怖分子借此要挟政府索要 300 亿美元赎金，不然将全部人质杀死并炸毁整个设施，释放巨毒物质把海洋变为死海。而真正的主角“雷电”(RAIDEN)的登场就是要解决此次的事件，但万万没有想到的是，其幕后却隐藏着一个巨大的阴谋……

雷电潜入“BIG SHELL”，从 A 区底部上岸(在此处不妨多熟悉一下水中的操作，在后面将会多次用到)，在储物柜以及从暗道中取得一些道具。在这里需要注意到一部发有蓝光的电脑“NODE UNIT”，从此处得到地图，以后到每一区都要寻找电脑来获得新的地图。

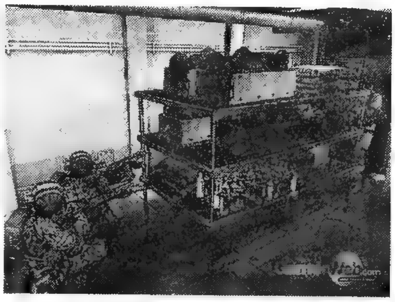
乘坐电梯来到天台，取得道具以后从左上方的铁丝网缺口爬入（有一群海鸥处），进入 A 区内部。在 A 区中央部分可以得到地图，上方左右是通往 F 区以及 B 区的出口。

经过“AF 连络桥”来到 F 区，在下方的房间中取得“M9”。而其他无法进入的门则需要 LV 卡才可以打开。

拿到“M9”以后返回 A 区来到“AB 连络桥”，突遇杀手 VAMP……来到 B 区“变电室”中，碰到化名为“PINSKIN”的 SNAKE，但由于负伤，雷电只能继续单独行动。仔细调查 B 区，在变电室上方门口突然听到了“嘀——嘀”的声音，竟然发现了炸弹（千万不要开枪啊），但由于目前还无法处理，只得作罢。

离开 B 区，在 BC 连络桥上再次遇到了 VAMP 以及 FORTUNE。而在桥上晕到的人竟然是——总统大人……FORTUNE 与特种兵之间发生了激烈的交火，但是子弹却在 FORTUNE 面前划过而毫发无伤！？随后 FORTUNE 用其手持的重型电磁武器将通往 SHELL1 核心的桥炸断。无奈之下，雷电只得眼睁睁的看着近在咫尺的总统被 VAMP 扛走。

来到 C 区，遇到了秘密潜入的拆弹专家 PETER 以及 SNAKE。从 PETER 处了解到“DEAD CELL”组织的恐怖分子“FATMAN”在 BIG SHELL12 处安放了 C4 炸弹，而破解这种炸弹则需要皮特的感应装置以及冷冻剂才可以使其停止工作。于是，雷电与 SNAKE 分头行动寻找炸弹(完成其中的 6 颗)。



得到感应器以后，藏有 C4 炸弹的位置在右上方地图上会显示出黄绿色。而 C 区内的炸弹则藏匿于女洗手间内。进入后，根据炸弹发出的声音在洗手池上方发现了捆绑于墙面的炸弹。立刻掏出冷冻剂将其冰冻（注意按键一定要用力否则无法喷出冷冻剂)。不消一会儿炸弹的声音以及灯光就消失而停止了工作。

随后快马加鞭来到 D 区寻找 C4 炸弹。D 区是环型区域，而炸弹则藏匿于地面上可以开启的铁盖下面。凭借感应器以及声音的引导，果然在最下层发现。打开铁盖(按△抬起）将其搞定，注意这里的敌人保持定时联络，所以不能攻击他们。紧接着是 B 区，就是先前在门后发现的那颗，很容易就可以找到。顺利解决三颗后，剩下的可就不是那么容易发现了。沿路来到 A 区，由于炸弹藏匿的地形相对复杂（都是气管），要到达炸弹处就要颇费一番周折。先从右侧管道爬入，在中间部分有一根红色的气管，沿着向下爬就可以见到炸弹。搞定 A 区后

基础操作说明

1. **徒手攻击**:○键，连按的话可以使出连续攻击。
2. **射击**:装备相应武器后按□键。
3. **贴墙掩护**:移动到墙边的时候，朝墙壁方向按十字键即可。
4. **敲墙**:在紧贴墙壁的时候按○键，作用是发声音诱骗敌人。
5. **探头**:在贴墙的时候按住 L2 或者 R2 即可，这样可以观察周围的具体环境，但仍要小心被敌人发现。
6. **掩护攻击**:在手持武器并贴着墙角的时候按○键，能够迅速转身向敌人射击。随后也可以马上闪避到墙后，以避免被敌人攻击。
7. **下蹲**:原地按 X 键即可，能够利用一些障碍物掩护自己。
8. **爬行**:下蹲后按十字键，在一些地面埋有地雷的地方，爬行也可以安全的通过而毫发无伤。
9. **摔投**:无装备时，接近敌人后按十字键＋□键，在危机关头经常用到，将敌人放倒以后可以有充足的时间逃脱。
10. **锁脖**：从背后靠近敌人按□键，可以无声无息的将敌人消灭。勒住敌人以后，可以连按□键将敌人勒死或勒晕。
11. **拖动敌人**：将敌人打晕或麻醉后按住□键和方向键即可（获得道具的好方法)。另外，在勒住敌人脖子后，按住□键和方向键也可以将敌人拖行。
12. **翻筋斗**:在奔跑中按 X 键。非常迅速地短距离移动，可以躲避敌人的视线，BOSS 战中也要经常运用的回避技巧。
13. **攀爬**:贴近栏杆或障碍物后按△键。

来到 F 区，其炸弹位置是在下层的货箱后面，但是由于货箱堆积的过高，无法爬过只得来到上层翻越（在栏杆前按△）后扒住栏杆落下进入货箱后面。另外该区的其他一些道具也需要利用这种方法才可以得到。最后还剩一颗炸弹了，藏匿地点当然是在还没有染指的 E 区，E 区地形并不复杂，进入“E 脚货物集配设施”，从右边的楼梯来到的飞机升降台，而第六颗 C4 炸弹就在飞机的下面。

来到 C 区，在食堂中可以得到“感应器 B”并得知还有一颗炸弹在 A 区的底部（时间限制 400 秒）。由于这种炸弹与以前的 C4 不同，所以使用以前的感应器是无法察觉其具体位置的，而使用“感应器 B”，虽然仍旧无法将位置具体化，但是却可以对炸弹发出警报音。随后来到 A 区的天台，发现电梯已经出现，登上电梯（一定要将在场的敌人消灭才可以启动电梯）。来到雷电最开始来的地方，在水池上方的小潜艇处发现了隐藏的炸弹。尽量离近后用冷冻剂将其冷冻，之后回到电梯处，却遇到了 FORTUNE，一场生死之战展开。

由于子弹对 FORTUNE 无效，所以玩家只要利用身前的障碍物进行躲避。但要小心其重型武器的厉害，真不知道这个女人是怎么能够拿得起这么重的武器的。坚持到 VAMP 出现，随后居然发生了奇迹……趁机会雷电乘上电梯逃走。不过，要以为炸弹事件已经完结可就大错特错了，接到消息，“炸弹人”FATMAN 又启动了一颗炸弹！没办法，雷电迅速出动（仍是限时 400 秒）。

来到 E 区，登上飞机升降台。将炸弹冷冻后该死的炸弹人出现了。这场战斗可不轻松，FATMAN 会到处放炸弹，玩家每次都要在一分钟之内解除，不然就会“BOOM”！这些炸弹需要用“感应器 A”来寻找（一般都安放在货箱上，有时候也会安放在货箱的下面，玩家一定要看仔细），由于 FATMAN 并不是连续放，所以玩家还可以有喘息的机会。攻击他的最好方法就是先将其击倒然后趁他没有起身的时候射击他的秃头。

费尽九牛二虎之力总算将该死的炸弹人干掉，但没想到这家伙居然在临死前开启了另一颗炸弹。此时迅速移开 FATMAN 的庞大身躯就会发现（很老套的手法），冷冻后才算松了口气。

战斗结束后碰到了忍者“MR.X”，他告之雷电有关人质的消息。由此得知在人质被关在“SHELL 1 核心”，其中有一名名叫“AMES”的特工，他可以提供总统的行踪。

要辨认出此人需要利用“声音定位器”（DIRECTIONAL MICROPHONE），因为 AMES 的心跳非常特别，所以只要辨别出特殊的心跳就可以找到此人。随后 MR.X 交给雷电 LV2 卡、报话机以及敌兵的服装。因为“核心”中戒备森严，要单靠潜入几乎没有任何可能，所以一定要假扮成敌兵才可以进去。不过，有了行头还不可以，还需要拿到敌兵的“AKS－74U”步枪才行。

随即雷电来到 F 区，利用 MR.X 给的 LV2 卡打开了一直无法进入的 LV2 仓库（在楼下）得到步枪，注意其他标有 LV2 的门也可以打开了，去取道具吧！

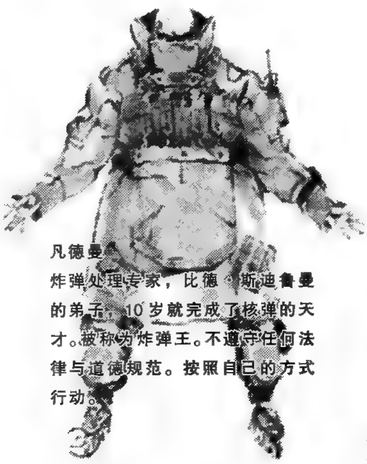
下面要做的当然就是假扮成敌兵混入“核心”了。进入后发现这里果然敌人众多，要小心的是不要接触到敌人的身体，不然就会暴露，惨死枪口之下。此时先来到下面的房间取得地图，随后乘坐电梯来到 B2。在中央的控制室里得到了“声音定位器”。另外，在这里不要做多余的动作，敌兵的警觉性非常高，稍有不对头也会来盘查一番，总之还是少找麻烦比较好。

于是乘坐电梯来到 B1。进入后发现要进入关押人质的房间要先经过指纹以及眼睛的检测才可以。为了顺利的进入，就要利用敌兵来骗过电脑。在这条过道中会有一个敌兵来回的巡视，趁其不备从后面抄上，利用锁脖的本事（背后按□键）擒拿住敌人。锁住以后多勒他几下（如果敌兵不晕的话是会挣脱的），然后拖到门口检测。

进入关押人质的房间，发现里面的人质果然不少，而且还有士兵来回巡视。此时应该利用敌兵走开之际拿出“声音定位器”寻找 AMES，待敌人离近后就迅速换上 AKS－74U 步枪。最后在下面发现一个单独捆着的人，上前一试果然是 AMES。从他口中得知总统被带到了“SHELL 2 核心”，并得到了 LV3 卡（好东西啊）。

不过这一切举动都被 OCELOT 在监视室里看到，面对步步逼近的 OCELOT 此时玩家什么也不要做，站着别动就 OK。在 OCELOT 的一番盘问下最终还是发现了雷电的身

索利德·斯内克
原 FOXHOUND 的队员，曾经三次从合金装备手中拯救了世界。被人们誉为传说的英雄，是单身潜入的专家。



凡德曼
炸弹处理专家，比德·斯迪鲁曼的弟子，10 岁就完成了核弹的天才。被称为炸弹王。不遵守任何法律与道德规范。按照自己的方式行动。

奥塔空
在阿姆斯·迪克公司担任研究员，并负责合金装备的开发工作。在上次事件之后，与斯内克一同行动。是个日本动画片 FAN。奥塔空的名字是取自一部机器人动画。本名是哈尔·艾梅利希。

左轮
俄国出生的原 FOXHOUND 的队员。上次事件之中与斯内克处于敌对状态，并失去了右手。逃走之后从武器黑市中得知了新型合金装备的情报。是个喜欢使用老式左轮枪的拷问特别顾问。

份，但危机时刻 MR.X 出现助雷电脱身。

逃出“SHELL 1核心”，利用到手的 LV3 卡去取得道具以及装备（可以得到 PSG1），随后便赶往“SHELL 2”。

从 D 区来到“SHELL 2”的连络桥处，得知桥上被安置了大量红外线炸弹，只有将其一一化解才能通过。这时就要使用刚取得的 PSG1 来搞定了。炸弹一共有 10 颗，其中有 4 个藏匿的很隐蔽。这 4 颗的位置分别为：带有蛇型标志的旗子后面（左前方）、鸟群后（右前方）、正面空中的飞行器上（这里一定要精确，要击中最上方）、SHELL 1 的出口外墙上（雷电身后正上方）。其余 6 颗很 EASY，全部解决后一切恢复了常态。

正在这时，SNAKE 与 SOLIDUS SNAKE 同时出现，两人发生了战斗。没有想到，VAMP 驾驶战斗机现身，SOLIDUS 登上战斗机，双方战斗开始。对付战斗机并不难，使用 SNAKE 扔下来的“STINGER”就可以搞定。战斗中 SNAKE 会经常给雷电补充弹药以及体力，只需小心战斗机的飞弹以及俯冲，还要注意不要将炮火打到 SNAKE 即可。战斗结束后，隐匿多时的 METAL GEAR RAY 显身救走了敌人，而连络桥也被炸断……

不过这并不能阻挡身手矫健的雷电，先顺着右边的栏杆移到下面的气管上（气管下方有好东东），顺着气管登上“SHELL 2”的外道，小心爬过敌人的监视，翻过桥断裂处……最后来到了“SHELL 2 核心”。

进入后听到了敌人的谈话，得知囚禁总统的门前有电流无法通过，只得先到其他地方转转。

乘坐电梯来到 B1，发现下面通道已经被水淹没。没有办法，尽管在水下导致头晕但还是硬着头皮闯上一闯。连按○可以在水中快速划动，注意及时恢复氧气，地图上的光点就是恢复点。在水中找到了 NIKITA 后就可以上岸了。接着迅速乘坐电梯回到一层，取得些弹药后在下面的通道入口处瞄准发射飞弹。注意通道是相通的，并不难走，最后七拐八拐的飞入关押总统的房间（注意飞弹是有时限的，时间一到如果没有击中目标就自爆）。“可怜”的总统见到飞弹后惊慌失措，四处乱跑。避过总统直击墙角的电机就可以解除地板上的电流。

电流解除后，雷电冲向房间……

没想到与总统一番“闲谈”得知了许多秘密，话音未落 OCELOT 赶到杀死了总统（得，白忙活了～）。从总统手中得到了光碟，并得到了新的“命令”——营救“艾玛”（EMMA）。

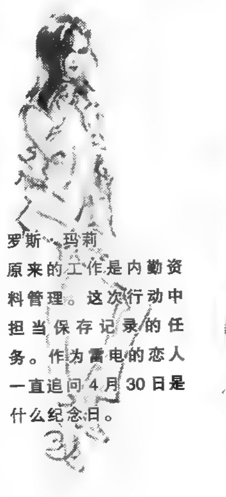
为此已经对水底探寻过一番的雷电再度下水寻找艾玛。在水中打开紧关的门（△键伺候），不想门一打开迎面而来的是一具死尸。进入后内部全是钢筋，犹如迷宫，注意及时补充氧气以及取得武器（麻醉步枪 PSG1－T）。最后登上岸，近门居然又碰到了那个不死的 VAMP……

没办法，面对强敌要勇敢一点嘛……在这场战斗中需要注意不要掉入水中，不然就会升天。而且 VAMP 在水中以及身体被橘红色光芒包围的时候是无敌的，可以趁他在栏杆上以及身体正常的时候攻击。另外，注意 VAMP 会用刀锁定雷电的影子，一旦被锁定就无法移动而眼睁睁的被刀割（可以先将天顶的四盏灯击灭就不会被锁定了）。攻击 VAMP 的方法有很多种，当然，用狙击步枪是比较容易下血的。最终，VAMP 倒在了我的枪口下……

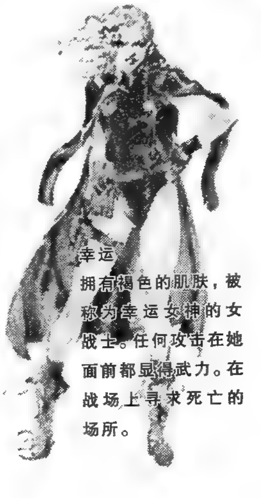
通过上面的门以及水域，来到了一间全是储物柜的房间，艾玛就在中间的柜中（先将其他的柜子打开取得道具，有些道具藏在里面一定要深入才可以取得）。不过艾玛非常怕水，没有办法，雷电只得背着艾玛通过水域（艾玛的氧气很短，要及时补充）。上岸后发现艾玛无法走动（双脚被注射药物了），按△键拉着艾玛即可。

带着艾玛按原路返回，来到电梯前发现有大批蟑螂来捣乱。艾玛不敢经过，无奈只得用冷冻剂驱走这些讨厌的虫子（我的做法是将艾玛麻醉直接拖上电梯，呵呵）。回到一层，敌兵已经出现在这里，先将艾玛放在安全的地方再去解决掉这些敌兵即可。从“SHELL 2 核心”出来到了连络桥，利用“干扰装置”（CHAFF GENE）扰乱飞行器并迅速的通过断桥，向下走用冷冻剂将火熄

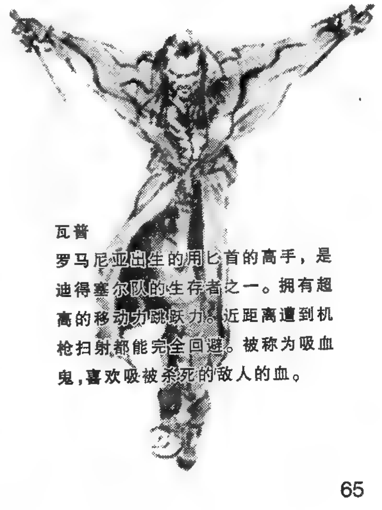
雷电
新生 FOXHOUND 队员，单独潜入曼哈顿岛上建设的海洋设施 BIG SHELL 中。游戏的第二主角。受过充分的 VR 训练，但实战还是从这次开始的。本名叫捷克。



罗斯·玛莉
原来的工作是内勤资料管理。这次行动中担当保存记录的任务。作为雷电的恋人一直追问 4 月 30 日是什么纪念日。



幸运
拥有褐色的肌肤，被称为幸运女神的女战士。任何攻击在她面前都显得无力。在战场上寻求死亡的场所。



瓦普
罗马尼亚出生的用匕首的高手，是迪得塞尔队的生存者之一。拥有超高的移动力跳跃力。近距离遭到机枪扫射都能完全回避。被称为吸血鬼，喜欢吸被杀死的敌人的血。

灭即可。

面前的门要求 LV5 的卡才可以打开，正在着急之时，艾玛从脖子上摘下了……原来，看不出艾玛还真厉害啊。先进入将前面的敌人消灭。来到下层，面前是长长的铁桥，雷电让艾玛独自登上铁桥前行，自己则留下来掩护。

这里有些难度，不仅要利用“热能探测器”（THERM G）来观察敌人，还要击毁铁桥上的炸弹以及天上的飞行器。只要有镇定剂，很容易打击敌人保护艾玛，不过镇定剂的持续时间只有 15 秒左右，这里就完全看玩家的枪法了。敌兵大多是不会一枪毙命的，他们会不断回复体力。所以一定要瞄准关键部位下手。子弹没有了可以随时补充。一路保护艾玛，SNAKE 也在另一端帮忙，在塔楼上卧倒的就是，不要向 SNAKE 开枪。如果对狙击没自信可以请 SNAKE 援护射击。

就在艾玛即将通过铁桥的时候，该死的 VAMP 再次出现劫持了艾玛，他不停的勒艾玛的脖子，此时一定要迅速攻击 VAMP，否则艾玛的体力会不断下降……最后瞄准 VAMP 的头部射击，这次 VAMP 终于和我们说再见了。但是艾玛也受了重伤……SNAKE 见况急忙将艾玛救下。

雷电紧急赶往“SHELL 1 核心”，进入后小心地面上的炸弹。与 SNAKE 汇合后，最终艾玛还是离去了……随后雷电被 OLGA 擒住，雷电还得知了自己实际上就是 SOLIDUS 的儿子……这、这真是命运的捉弄啊……

雷电挣脱了束缚，成功脱逃。尽管赤膊着身体……躲过敌人的重重巡视，最终与 SNAKE 会合，并取回了自己的装备。另外，SNAKE 给了雷电一把日本刀，要用好这把刀就必须利用右侧的类比摇杆，左右摇类比摇杆可使用横斩，上下摇类比摇杆则使用纵斩，摇杆一周是必杀剑，按下右侧摇杆是前方直刺，L1 键是防御，可以将敌人的子弹完全抵消。由于刀的威力很大，所以不妨善加利用（对小兵一击必杀）！在 SNAKE 面前表演一通刀技后（向 SNAKE 挥刀后果自负），两人一同前进。

途中敌兵相当多，注意 SNAKE 的体力，要对他进行掩护射击，或上前用刀与敌兵近身战斗。但是如果体力不支的话还是不要“抛头露面”的好。经过了数场苦战后，近乎无敌的 FORTUNE 再度出现阻拦，指名与她认为的杀父仇人 SKAKE 单挑。这时 SNAKE 果断的让雷电先走，自己则留下与 FORTUNE 周旋。

雷电一直来到了顶层，终于到了与 METAL GEAR RAY 的决斗的时候。数架大型 MGR 向雷电展开了密集的火力。对付它们唯一可以选择的武器就是“STINGER”，不过如果找到规律并摸清这些没头脑的大家伙的套路，并不难对付的。最简单的方法就是靠近 MGR 直接攻击其口部，由于距离近 STINGER 可以连续攻击 MGR，如果运气好 3 发就可以搞定一架。最后一共消灭 5 架才会结束（根据难度不同有数量变化），这场战斗最需要的就是耐心……

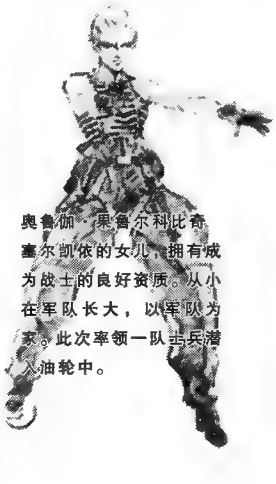
虽然消灭了 5 架 MGR 但仍有 20 架 MGR 蜂拥而至，疲惫已极的雷电几乎绝望的时候，电脑病毒发作了，MGR 全部停止了活动。狂怒的 SUOLIDUS 亲手解决了失控的 MGR，这时 FORTUNE 也将 SANKE 带到了 SUOLIDUS 面前。一切似乎都失败了。此时 OCELOT 突然出现将事情的真相告诉了在

场的人们。原来此次恐怖活动完全是“爱国者们”所操作的演习。这场演习的主角就是最强士兵量产计划的产物——雷电。整个事件中人质被劫，FOXDIE 以及忍者的出现都是“爱国者们”的安排，这 12 个被称为“爱国者们”的老人才是暗中控制国家的最高权利机构，。4 年前 SUOLIDUS 成为总统后就密谋摆脱“爱国者们”的控制结果以失败告终。这次他的计划再度失败。

当只剩父子两人时，大决战开始了！！最好用刀来与其对决，SOLIDUS 在中途会“变身”一次，速度方面有大幅度提高。不过即使这样也依旧不是雷电的对手，只要灵活运用连续刀可以非常轻松的给他巨大的伤害。一切，就随着雷电的一刀结束了……

爆机后，在特别模式中会追加 CASTING THERTEL 和 BOSS SURVIVRL 模式。最值得一提的就是 CASTING THERTEL，这个模式中可不是简单的欣赏即时演算事件画面，里面隐藏了很大的秘密。

大佐
FOXHOUND 司令官。这次的 BIG SHELL 潜入作战的直接指挥者。但雷电从未与他见过面是个充满谜团的人。



奥鲁伽·果鲁尔科比奇
塞尔凯依的女儿，拥有成为战士的良好资质。从小在军队长大，以军队为家。此次率领一队士兵潜入油轮中。

艾玛
奥塔空的义妹，十几年前分别之后就再也没见过面。奥塔空将艾玛的名字简略为 EE（艾玛·艾梅利希）。她是一位计算机天才，视力很好却喜欢戴眼睛。

回顾令 MGS 起飞的一代

尽管《Metal Gear》初次面世是在 1987 年，但是由于其世界观独特、上手不易而令不少玩家望而生畏。直至 98 年 PS 版发售后，PS 版本《合金装备·索利德》才令 MGS 成为真正意义上的超大作。

在此我们将对这款令 MGS 系列起飞的作品做简短的回顾，下文是刊登于 98 年 10 月号“电软”GAMEBAR 中，资深评论家对 PS 版“索利德”的评述。

真宫寺：本作几乎完全保留了 8 位机作品的优点与特色，并借助 32 位位机强大的画面表现机能，将其用电影化的手法重新演绎。本作采用 3D 即时演算，视点切换流畅多变，临场感极强。对于那些曾经玩过旧作的玩家而言，它更像一部根据同名游戏改编的好莱坞大片。……现今特别流行制作“AVG + ACT”游戏，应该说“合金装备”是此类游戏中做得最完善的。

文/黑色三连星　责编/梅莉尔

STAR OCEAN BLUE SPHERE

星海传说

蓝色之星

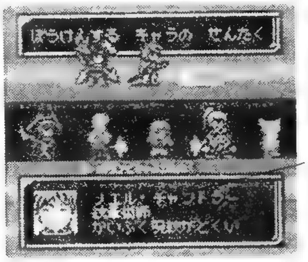
在 SFC 及 PS 上获得极大好评的超大作终于经过无数次跳票后在 GB 上登场了。虽然 GB 的机能无法与家用机相比，但是游戏的水准依然惊人，可以说是 GB 后期之最强 RPG！

GBC	厂商：ENIX	类型：RPG
	发售日：2001.6.28	售价：5800 日元

完全流程攻略

1. 宇宙船内

一开始操纵普利希丝（**ブリシス**）和伙伴们讲过话之后会进一段动画交待剧情，之后会请玩家选择 3 名参加冒险的角色，玩家可以依个人喜好选择，本攻略选择的是阿修顿（**アシュトン**）、普利希丝（**ブリシス**）和诺艾尔（**ノエル**）。本作中角色分工非常重要，在此所选的角色最好各有所长，不然冒险起来会很辛苦。不过玩家要是觉得不好用还可以回来更换的。



2. 坠落之森（坠落の森）

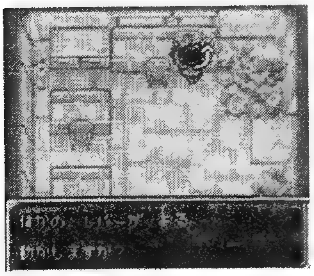
出了宇宙船进入森林之后会遇到一名少年，不过他看到主角们一溜烟就跑掉了……下船后会发现一个人，主角们赶紧追了上去。追到岔路时请选上面的路，最后追到村庄前正好遇到他被怪物袭击，打败怪物救了他之后，他会邀请主角们去他家。

3. 新库特村（スクートヴィレッジ）

原来这名少年名叫兰特，他的爷爷除了表示感激之外，还会告诉主角们这个星球的概况以及迈尔遗迹（**マイル遗迹**）的情报。并且听说这个村庄东边的出口被落石阻塞住了，要拿到爆弹（**バクダン**）才能通过。据说迈尔遗迹里面就藏有爆弹，因此冒险目标确定，那就是迈尔遗迹！

4. 迈尔遗迹（マイル遗迹）

出了少年的家之后向北走就可进入遗迹。由于这是游戏第一个迷宫，所以结构并不太复杂。先到 2F 西边有 3 个宝箱的房间内拿到迈尔之钥（**マイル・キー**）之后，用这把钥匙打开 2F 南边的门可通往其他楼层（到 3F 会发现那名不知死活的少年又跟过来了……算了，暂且不要管他了）。到 4F 西北的房间扳动开关后电梯就会启动，接着回到 2F 搭电梯上 3F 并可通往 BOSS 所在的 5F。到 5F 时先故意踩左边第一个落穴（地上有裂缝的那个）掉下去之后可捡到（**バゼラード**），通过落穴区先记录一下再进入上方房间。打倒此遗迹的 BOSS（**グリグリー**）之后可在同一个房间拿到此行的目标——“原野爆弹”（**フィールドバクダン**）。回到之前的那个房间调查上方的开关可进入电梯。



电梯基本上是用来回收道具的工具，就算不使用也能继续游戏进度，不过目前主角们经济十分拮据……建议大家还是去搜刮一下吧！其中属 6F 的宝箱较难拿，那 4 个开关的玩法有点像拉把，就是按照下方 3 个开关的排列然后去扳动上方的开关可得到不同的奖品，基本上有 8 种排列组合结果（详见表格）。此外 4F 的某个地方也可以用爆弹炸开，里面可再拿到两样道具，玩家不妨自己探索一下。附带一提，4F 有怪物守护的那个宝箱必须等到普利希丝习得“气垫移动”（**ホバーいどう**）之原野动作时才可以拿到。

6F 机关的解答

下下下→敌人
下下上→ラウンドシールド
下上上→打开西门→タリスマン
下上下→500 フォル
上上上→无
上下下→サンダル
上下上→シルバー
上上下→打开南门→左→穴あき铠→右→シルバーピアス

“爆弹”的使用方法

拿到重要道具“原野爆弹”之后，玩家所操纵的 3 名角色的原野动作会追加“爆弹”（ばくだん），使用时只要将原野动作切换成“ばくだん”，然后按下 B 钮就可以放了。不过要注意爆弹是一种消耗性的道具，在各贩卖地点才能够补充，而且一次身上最多只能带 15 颗，所以使用上要特别谨慎。附带一提，此地唯一的爆弹补充点在村子里面，如果不小心用光了只好回一趟村子了。

5. 斯库特村(スクートヴィレッジ)

打败遗迹里面的魔物、顺利取得爆弹回到斯库特村之后，村人们都非常感激。而兰特的爷爷会告知通过村子东边的鲁帕特树海(ルパート树海)可到达阿巴市(アバシティ)的情报。在补充完物资之后，不妨先去兰特家睡个觉再往下一站挺进。要离开时只要到村子右下方设置爆弹，就能看见出口了。

6. 鲁帕特树海(ルパート树海)

刚离开就从路人那儿得到伙伴艾尔尼斯特可能在树海深处遗迹中的情报。LUCKY！赶快去找他吧！自此向东走，走到一个双岔路口时请选择南边那条。不过事情好像没那么简单，到达拉鲁夫遗迹(ラルフ遗迹)时听士兵说要有阿巴(アバ)的"许可证"(きょかしょう)才能进入遗迹。看来要进遗迹打艾尔尼斯特只好先去阿巴市(アバシティ)了！从这里通过南边的桥之后一直向东走便可到达阿巴市。不过树海里藏有一些宝箱，玩家不妨搜刮完毕顺便熟悉一下周边环境再进入阿巴市。此外如果队中有角色拥有可以攻击远处的原野动作(例如阿修顿的ファイアブレス)的话，可以到位于阿巴市西南方的地洞中玩小游戏赚点小钱喔。

坑洞小游戏的玩法

站在不断运作的输送带上，以飞行道具射击中央物品的小游戏。在落空3次的容许范围内击破全部4只箱子可以得到刚好回本的10块钱，不过接下每继续挑战成功一次，奖金就会加倍喔！当然，只要失败一次就全没了还要重来。如果急需用钱的话不妨试试看吧！

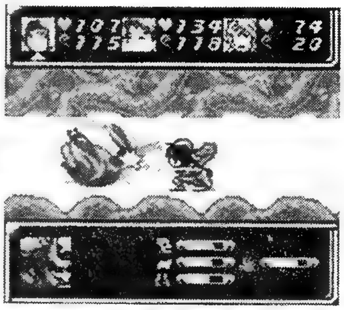
7. 阿巴市(アバシティ)

到了阿巴市听市民说阿巴就住在最北边的宫殿里，结果到了一看吓死人(这阿巴怎么长的跟猩猩一样啊！而且讲话鼻音奇重无比，好像猪在叫……)。主角表明想借"许可证"一用之来意后想不到阿巴的狗头军师居然说要用1000000块钱来换"许可证"。好狠啊已经那么有钱了还这么会坑人！此时阿巴用他那咿喔的鼻音发出了一连串的声音："你们要是把卡普遗迹的怪物消灭，我就给你许可证"。后来经狗头军师解说后我们才知道要去打的是一只叫做地龙(ランドドラゴン)的怪物，而卡普遗迹(ガーブ遗迹)则位于鲁帕特树海北方深处。没办法了！与其慢慢赚到100万还不如去消灭怪物来的快。在此整装完毕之后就向卡普遗迹进发吧！离开阿巴市进入树海，回到之前到过的拉鲁夫遗迹前面，然后选择东边那条路后一路北上。到达第一个岔路时先走东边的路，因为可以得到10神戒之一的"リングゲブラー"，以及一把不错的武器(从杖、长剑、拳套里3选1)。回到西边的路继续向北走不久便会到达此行的目的地——卡普遗迹。

8. 卡普遗迹(ガーブ遗迹)

这个遗迹最好有阿修顿在队，因为有许多挡路的树干需要借助他的"火球(ファイアブレス)来消除。这个遗迹的宝箱相当多，有些是要故意掉到下一层才拿得到的，由于都不是什么重要的道具，所以这方面就请玩家自行探索啦！这里只说明两样最重要道具"グリーン・カード"跟"ちりゅうのうろこ"的拿法。

以入口为基准向北移动上至2F后，向西跳过地洞进入下个房间后直接跳入上方的地洞可拿到"グリーン・カード"。同样以入口为基准，向北走到一个有人的地方，跳入大洞之后向南走，然后在看到一条蛇后进入西边的房间，马上进入此区往1F的楼梯，接下来都是单行道。之后到达1F地上有一根竹笋状的东西的房间时，先打倒那竹笋再向南走，到了下一个房间后会陷入机关(不过这个机关有点…)，扳动旁边的拉杆顺利打开下方的门，下到B1时最好先记录一下，因为向北走就会遭遇此遗迹的BOSS地龙了喔！顺利击败地龙之后可得到"地龙之鳞"(ちりゅうのうろこ)，然后将地龙身后的墙炸开，可以拿到一些不错的道具。最后将遗迹中的宝物全部搜刮打包完毕之后，就可以回阿巴市交差了！



9. 阿巴市(アバシティ)

带着战利品"地龙之鳞"回去见到阿巴，他果然遵守诺言送给主角们"许可证"。这样一来主角们终于可以去鲁夫(ラルフ)和克雷因(クレイン)遗迹里寻找艾尔尼斯特了！可是想不到就在主角们准备出发，在经过市区的十字路口时却为了帮市民解围而被阿巴的士兵给抓走了。不幸的是连身上所带、可以瞬间传送回宇宙船的传送装置(テレポーター)也被没收。没办法，看来只好先进入下方的雷维亚伯遗迹(レヴィアボア遗迹)了……

10. 雷维亚伯遗迹(レヴィアボア遗迹)

进入之后会遇到一个人，与他交谈能大概知道这个地方的地理概况——南边是管理室，再南边的是宿屋，最东边的是审查室。此外这里有两部电梯，左边的电梯是往上，右边的电梯是往下。先进入管理室，和管理长デニス交谈后得知要离开这里唯有打倒21F的守护者一途，并得到可紧急传送回这层楼的道具"雷维亚传送装置"(レヴィアテレポ)。接下来进入最东边的审查室，在通过审查长的考试之后便可以取得103F的通行权。通过103F后，还得回到这里接受新的考验才能进入下一个楼层(这个遗迹的特性是愈往高的楼层以及愈往低的楼层魔物就会愈强，玩家们在攻略时要有心理准备)，攻略完103F之后回到这里时，审查长会让玩家选择欲前往的楼层，虽说直接攻略21F便可离开这里，不过由于这里可以攻略的4个楼层都藏有一样事件道具(××之封印)，此时不拿以后还是要回来拿的，所以不妨在此一并攻略。

各楼层攻略重点如下：

103F

将西北方2个房间以及下方房间的敌人消灭之后可各得一把"蓝色钥匙"(ブルー・キー)。附带一提，这一层的宝箱常常要在消灭房间内所有敌人之后才会出现，所以最好看到敌人就杀。接下来向东北走可得到"水之导引"(水のみちびき)。回到最西北的房间会出现隐藏房间，在里面可得到"水之封印"(水の封印)。离开这里回到72F找审查长。

30F

此楼层机关的特色在于常常要将石头推到规定位置才能打开通路，因此最好让其中一名角色装备“推”（**おす**）这个动作。一开始先往西走，将所有石头推到定位打开西边的隐藏房间后可找到“大地之导引”（大地**のみちびき**）。回到入口之后向东走会再度出现隐藏房间，此时转向南会到达一个有四块石头的房间，先将剩下两块石头推到定位右边的门会打开，进入下一个房间后将两块石头推开原来的位置即可继续前进，走到底可拿到“SZM 驱动装置”（SZM **ドライブ**），这个道具日后有大用处。再回到有四块石头的房间将所有石头推离原来的位置左边的门会打开，进入后即可取得“大地的封印”（大地**の**封印）。离开此层回到 72F 找审查长。

114F

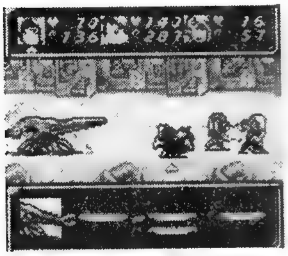
一开始是单行道。到了一个机器人挡路的房间，打开右边的箱子可拿到“风之导引”（风**のみちびき**）。继续前进到一个开关被封住的房间时向北走，遇到岔路先触碰右下角的开关（藏在箱子里）可打开通路，然后向西走可找到“风之封印”（风**の**封印）。任务结束，回到 72F 找审查长。

21F

这里的迷宫结构并不复杂倒是敌人蛮强的（尤其是**アトラス**的机器人要特别小心），另外某个宝箱中的“蓝色钥匙”（**ブルー・キー**）将来会有用处，不要忘了拿了。到西边打倒小头目**アベル**后可找到“火之导引”（火**のみちびき**）。回到西南边，隐藏通路会自动出现，进入后打败**リザードマン**可拿到第 2 个“SZM 驱动装置”以及“火之封印”（火**の**封印）。最后回到 72F 找管理长交谈，取回传送装置后即可从北边的传送点离开此遗迹。

11. 阿巴市（アバシティ）

得以重见天日的主角们回到阿巴市，在街角又遇上当初解救过的女子和她的男友，男子会以“**ルナタリスマン**”作为解围的谢礼，所以别忘了找他交谈喔！在宿屋前居然遇到了寻找已久的伙伴——艾尔尼斯特！他乡遇故知，大家自然有很多话题可以聊，况且大家的遭遇和所遇到的困难都一样——坠船 & 无法修复（笑）。在讨论到宇宙船修复问题时艾尔尼斯特提出到他的宇宙船上去找可用零件的建议。于是主角们决定前往位于古拉维斯大森林（**グラヴィス**）里的废弃宇宙船一探，顺便寻找另一位失踪的伙伴**オペラ**。此时玩家可以选择更换角色（跟艾尔尼斯特谈话即可交换，若在这里没有换的话艾尔尼斯特会回到主角们的宇宙船里去）。艾尔尼斯特（**エルネスト**）加入！



副线攻略

进行到这里，除了下一个目的地史瑞布村之外，玩家可以选择到之前需要“许可证”才能进入的拉鲁夫遗迹（**ラルフ**遗迹）和克雷因遗迹（**クレイン**遗迹）内去探险。拉鲁夫遗迹位在阿巴市的西方偏北，而克雷因遗迹则位于阿巴市西南方深处。这两个地方虽然可去可不去，但里面有一些不错的宝物，值得一探喔！

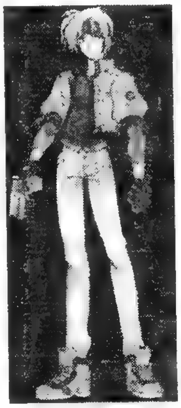
拉鲁夫遗迹

这个遗迹的攻略重点在于“电池”（**バッテリー**）这种道具与 B1F 的 3 个动力炉（电扶梯、电梯、移动地板）。遗迹内共计有 8 颗电池，B1F 有 4 颗、2F 有 2 颗、3F 也有 2 颗，由于攻略这里只需用到 5 颗电池因此一开始就先到各层去收集电池吧，集 5 颗后到 B1F 左下角分别将电梯（**エレベーター**）和移动地板（移动床）所属共 5 个动力炉装上电池。另外，由于“电池”这种道具今后还会用到，所以此遗迹攻略完毕之后不妨全部回收以备不时之需。

到 2F 东侧坐电梯上 3F，到了 3F 建议玩家前记录一下，因为在 3F 和 4F 有很多一失足就会掉好几层的移动地板。移动地板的运动特性是“朝着角色第一步走过去的方向漂移”，最简单的攻略方法就是用普利希丝的原野动作，“气垫移动”（**ホバーいどう**）来移动，不然的话就只好利用“转乘”的技巧了，所谓“转乘”就是在移动地板漂移的过程中迅速踩踏另一块地板而言，操作起来多少有点苛刻，练习一下应该可以克服。顺利走到 4F 打倒西边那只螃蟹后可拿到这个遗迹最重要的宝物——10 神戒之一的“**リングケセド**”。

克雷因遗迹

1F 的大铁门



1F 的大铁门必须触动 3 个开关才能打开，而这 3 个开关要先扳动门旁的扳柄才会出现。这 3 个开关的位置非常好找，找到之后推（拉）旁边的石头去压住就行了。打开大铁门之后即可利用电梯自由前往 2F 及 B1、B2F。

2、3F 的机关解法

2F 的机关和 3F 的机关是一体的“将箭头朝向哪一面，2、3F 所有该方向的门都会打开，比方说先将 2F 的箭头朝向北方然后上去 3F 将箭头方向朝向东方就可以打开 2、3F 所有朝东、朝北的了。依此要领，每趟打开 2 个方向的门即可拿到所有宝箱。

在 B1、B2F 用“电池”启动电源

乘电梯到达 B1F 之后向西南方前进，进入往下的阶梯后会看到两座预备电源动力炉（**よびでんげん**用动力炉），将这两个炉的电池取下之后再下去一层，将电池装在移动地板用动力炉（移动床用动力炉）上面，最后进到深处将在拉鲁夫遗迹所搜刮的电池装到紧急逃生梯动力炉（**ひじょうかいだん**用动力炉）上，这样有些原本拿不到的宝箱就可以拿到了。回到电梯处，向 B2F 移动。到 B2F 时往西跟往东南走去拿宝箱（有些地方要故意掉下去），往南走将石头推到开关上可打开往 B3F 的阶梯。

B3F～B4F 须具备“游泳/潜水”才能顺利前进

要到 B3F 以下探险必须有角色具备“游泳/潜水”（（**およぐ/もぐる**），持有“练习气”（**れんき**）（可习得）的原野动作才有办法继续前进。攻略时要特别注意的是每块水域多少会有分格，即使在同一块水域也要找不同的地方潜潜看才不会漏掉东西。拿完东西后往最西边有个上楼阶梯的小房间前进，上了阶梯之后突然看到伙伴迪亚斯（**ディアス**）正被龙欺负……打败“绿龙”（**グリーンドラゴン**）之后，想不到他丢下一句“我的修行还不够，你也不够！”然后就酷酷地走了。幸好旁边有两样道具，总算没有白忙一场，搜刮完就准备向下一个目的地出发喽！

12. 史瑞布村(スレープヴィレッジ)

要去古拉维斯大森林，阿巴市南边的村庄——史瑞普村(スレープヴィレッジ)是必经之地。主角到了这里才发现原来这里非常落后，基本上是纯粹帮阿巴从事生产的劳役之村。向最东边的士兵出示“许可证”之后即可进入古拉维斯大森林(グラヴィス大森林)。

13. 古拉维斯大森林(グラヴィス大森林)(A)

从入口向东走会遇到一个很臭屁的少年，他自称是阿巴反抗军的一员，说自己如何如何厉害……既然树海茫茫不知从何找起，不如去秘密基地打听，说不定有人知道宇宙船的下落呢。上树之后沿着少年所提示的“ヴァームビートル”(红色甲虫)出没的地方前进(遇到老人时向下跳)，最后看到有一个人可进入的地方便是秘密基地(アジト)。

14. 秘密基地(アジト)

在这里，艾尔尼斯特在队中和没在队中的对话内容会稍有不同，因为艾尔尼斯特与反抗军的马卡斯(マーカス)和犹留斯(ユリウス)是旧识，不过这对接下来的攻略没有影响，不用太在意。双方经过一阵讨论之后，艾尔尼斯特们仍然坚持要往北方森林前进。休息一下之后向北走，途中有3个宝箱的地方可以用爆弹炸开墙壁取得。

15. 古拉维斯大森林(グラヴィス大森林)(B)

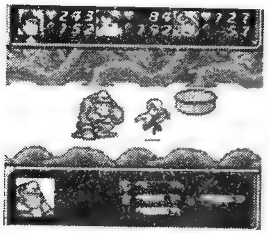
一开始的两条岔路，左边纯粹是取宝箱，上方那条才是前往目的地——废弃宇宙船的正路。走到废弃宇宙船前打倒“山猿”(マウテンドリフ)之后会得到“能源水晶”。不过此时有人来通知主角说秘密基地遭到阿巴守护者兵团的攻击。听到消息后一行人马上赶回秘密基地。

16. 秘密基地(アジト)

回到秘密基地一看果然满目疮痍……沿途打败一些机械系敌人(跟基地的人讲话他们会用回复魔法帮主角们恢复)，最后打倒“亚特拉斯”(アトラス)救了一个人，他会告诉主角们“马卡斯(マーカス)和犹留斯(ユリウス)往史瑞布村那边去了”，还说“阿巴一开始就等着他们到斯瑞普去……”这样一来马卡斯他们岂不是很危险？二话不说赶紧前往史瑞布！

17. 史瑞布村(スレープヴィレッジ)

抵达史瑞布村，正好遇到马卡斯二人正面对阿巴最强的守护者“G·阿巴”(G·アバ)的危急时刻，轻松打倒“G·阿巴”后。马卡斯两人说他们想趁这个机会让阿巴下台，不过不希望主角他们卷入这场战斗，于是告诉他们走村子南边的捷径可通到“巴尼斯市”(バニスシティ)的消息。谈完话之后一直向南走，经过捷径，就会到达前往巴尼斯市的必经之地“怒沙海滩”(ヌサビーチ)。

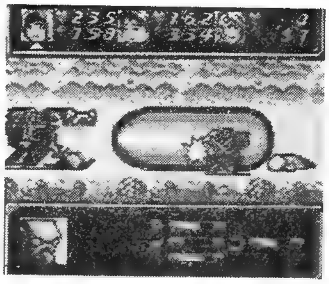


18. 怒沙海滩(ヌサビーチ)

两条主要分歧路，往南是往巴尼斯市，往西可回到一开始的森林——“坠落之森”。要注意往南的路上有3个宝箱，需要使用鞭子移动或浮游移动才能拿到，尤其是上面的洞窟可拿到能在宇宙船中使用的“微波炉”(デンシレンジ)和“合成盒”(ごうせいポックス)。下面的宝箱则是“避邪护符(タリスマン)，往南走不久就会到达目的地——“巴尼斯市”(バニスシティ)。

19. 巴尼斯市(バニスシティ)

当务之急是到酒场打听伙伴欧贝拉的消息，结果打听到她曾来问过路，然后跟一位天才学者说是要研究古代文明就在“学术都市诺德”(学术都市ノット)去了。另外在这里还能打听到两条跟遗迹有关的消息——“南边有遗迹，但不会游泳的话甭想探索”、“听说诺德(ノット)地下也有遗迹存在”。值得一提的是，巴尼斯是目前唯一买得到“魔法底片”(マジカルフイルム)的地方，如果玩家在打地龙时拿到“魔法照相机”(マジカルカメラ)，而且又有角色已经拥有“复制”(ふくせい)这个创造技能的话，可以利用底片复制一些好东西喔！



20. 通往诺德的通路(ノッドへの道)

从巴尼斯市南方出发，向东北方向走可进入第一个洞穴。通过这里后西北的洞穴里有一面墙，可以用爆弹轰开，东边的洞穴也有一个地方需要用爆弹轰开，并可拿到十神戒之一的“リングタイフエレト”。此外在途中会两次遭遇商人问阿巴市怎么走，第一次回答“北の方”第二次选“西の方”，之后到阿巴市再遇到他时可能会有好事……

21. 学术都市诺德(学术都市ノッド)

这里的货色很齐全的，玩家可以在此整理一下装备。和市民讲话可得到关于欧贝拉和古明文明学者莉瓦尔(リヴァル)在实验室里的情报。往最右上方的诺德研究所(ノッド研究所)前进，进入后走右边第二个入口，跟里面的人讲话会得知欧贝拉她们现在在地下遗迹里面。还有就是这个房间右边的小门可通往诺德地下遗迹(ノッド地下遗迹)

22. 诺德地下遗迹(ノッド地下遗迹)

玩家请注意，这里的遗迹构造是“空间扭曲”，所以一味地乱闯铁定会迷路！我们这里走的是最短路线，所以请仔细地照着攻略的指示前进。一开始进入B1时有个人会提示说这一层的走法是“上→右→上→…”最后一个他忘记了！可恶，其实最后一个是“下”啦！

B2的走法是“下→上→开(右亦可)→下→左→左”。进入B3后就见到久违的欧贝拉！主角们在此是第一次见到莉瓦尔，双方经过欧贝拉的介绍后，主角们决定帮她们去拿研究所需的“帕兰提亚之石”(パランティアストーン)，莉瓦尔也决定与主角们同行。

欧贝拉(オペラ)与莉瓦尔(リヴァル)的加入！

莉瓦尔只是事件性的加入，不会加入战斗。而与欧贝拉谈话可让她加入。进入B3下一房间时，先把石头推到左边的格子上，然后依“右→下→右→下→下…(在这边先纪录)”再接“下”会遇到BOSS“钢怪”(スチールヴェイン)。打败后可在下面拿到此行的目标－“帕兰提亚之石”(パランティアトーン)。拿到之后莉瓦尔说她要先回诺德去，并请主角们待会儿到她房间去找她，说完人就走了！(她真是个既现实又神秘的家伙……)

最短路线走法

为了帮莉瓦尔拿研究品，主角们必须闯过3层的空间扭曲迷宫。在此告知大家最短的路线。

B1:上→右→上→下

B2:下→上→左→下→左→左

B3:右→下→右→下→下→下

回程的走法

基本上回程也有空间扭曲的问题存在，在此同样告知玩家最简单的回程路线。

B3:上→上→左→下→左→上

B2:右→上

B1:上→左→下

23. 学术都市诺德(学术都市ノッド)

依照莉瓦尔的吩咐回到诺德研究室，来到最上方的房间内即会发生与莉瓦尔的对话事件。在这当中莉瓦尔会把她如何跟欧贝拉相遇，接下来为何会一起到地下遗迹去的来龙去脉讲清楚。最后她拜托主角们帮她去“巴尼斯市”（バニスシティ）的酒场找一个名叫西蒙（シモン）的男子收集情报。主角们当然义不容辞地答应了！（玩家是拒绝不了的……）

24. 巴尼斯市(バニスシティ)

再度穿越诺德的通路（ノッドへの道），回到巴尼斯市的酒场果然找到了西蒙（人在酒场深处），跟他讲话他会告诉主角们南边“海岸洞窟”（がいかんどうくつ）的情报。不过就在要回去的时候突然得知诺德遭魔物袭击的消息，赶快回诺德救莉瓦尔！

25. 学术都市诺德(遭袭后)

回到诺德一路打倒魔物，到研究所打倒三只紫色甲虫救了莉瓦尔之后，一问才知道造成这场灾难的原因是诺德另一个遗迹中的魔物作怪，这个遗迹和古拉维斯大森林是相通的。为了避免再次发生危险，莉瓦尔这次又请主角们帮忙去古拉维斯大森林中心部位打倒魔物头目。讲完话之后直接进入上方房间，前往莉瓦尔所说的传说大森林……

26. 往古拉维斯之路(グラヴィスへの道)

一路几乎全是单行道，向东南走即可通过“古拉维斯大森林”（グラヴィスだいしんりん），再往北行最后即可进入“古拉维斯洞窟”（グラヴィスどうくつ）。洞窟总共有三个出入口，从任何一个入口进去都可以。

27. 古拉维斯洞窟(グラヴィスどうくつ)

这个洞窟的特色就是很多地方都要用“击碎岩石”的方式来前进以及寻找宝物。首先开完右边的宝箱后，到最右边去拿“褐卡”（ブラウン・カード），回来打开左边的门把宝箱搜刮光了之后，请到中央上方有两个把手的房间，在此先扳动左边的把手一次，然后从左边绕过桥，过桥后会一直走到一个有把手的房间，在这里同样也扳动一次。之后再回到之前有两个把手的房间（利用中间的小桥会比较快），将左边的把手恢复原状、再扳动右边的把手一次就会出现通道，上去把BOSS“亚普萨拉斯”（アプサラス）给解决掉。（不太好打，如果不能一股作气打倒它的话要小心他的死灵攻击）亚普萨拉斯临死前说了一些很奇怪的话，不管了！先回去找莉瓦尔再说。

28. 学术都市诺德(かくじゆうとしノッド)

回来跟莉瓦尔报告战果时，主角们也同时述说了亚普萨拉斯所言“亚克玛”、“那家伙”、“要讨回星球”等奇怪的话语。莉瓦尔听了好像明白它的意思。为了揭开古代之谜，莉瓦尔再度提出带她前往禁断土地“斯克里姆”中的都市“兰格”（ラング）的要求。

回到ノッドへの道上，顺着莉瓦尔的指示向东南走便可进入“斯克里姆”（スクリーム）。

29. 斯克里姆(スクリーム)

这里的怪物明显变强了，玩家攻略时要多加注意，最好让其中一个人装上防止石化的饰品以免全灭。

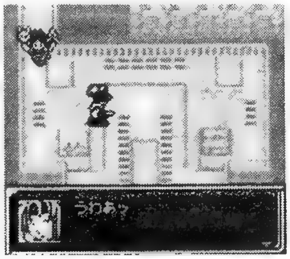
这边的迷宫只有一个要领就是不断地前进，看到房间就进，看到传送点就传送，不管怎么传送最后一定会到达有两个房间的地方。先到左下方的房间前将石头搬开，把里面的宝物全都拿齐之后，再到右上方的房间内，从下方装置可以控制上方传送装置的传送方向。选“斯克里姆 2F”即可继续前进（スクリーム 2F）。如果想恢复可以先选（スクリーム INN）去免费休息一下。最后通过2F即可到达“斯尼尔潘提斯遗迹”（スネルペンテス遗迹）。

30. 斯尼尔潘提斯遗迹(スネルペンテス遗迹)

看这个遗迹的外形大家应该猜得出它的机关是什么了吧？没错！就是各层会“横移”。依据各层在走正确的路径之前，最好先试试其它的组合才能拿到全部宝物。要注意的是，走正确路径时到3F搬动石块后，必须回到1F从另一个方向上楼。最后上到5F打倒BOSS“米诺塔罗斯”（ミノタウロス）即可从传送点前往兰格。

31. 兰格(ラング)

透过传送点终于来到了记忆历史的都市——兰格。按莉瓦尔的指示，主角们一个目标是找到最高司祭。出了房间向左走，到达上一层之后自然会见到最高司祭——吉玛（ジーマ）。见到最高司祭之后会进入一长段的对话事件。真不愧是最高司祭，原来他早就知道莉瓦尔会来，不过最让人惊奇的是他说主角们坏了大事……然后又跟莉瓦尔叙旧，好像早就认识了一样。后来又讲了一系列冲击性事件的真相，原来引发的主谋竟然是最高司祭，其目的是引出星球内的恶魔，加以消灭。但这个计划被主角们破坏，而真正的恶魔就是莉瓦尔。原形毕露的莉瓦尔杀死了最高祭司，然后逃走了。事件结束后司祭旁的侍从会带主角们到兰格的最上层去见“艾迪菲安”（エディフィアン）族的“罗塞”（ロセ），从他口中可以得知莉瓦尔的计划是要让古代兵器“格兰诺特”（グランドノット）复活，而最终目的是要让这个星球的文明回到原点。原来最高司祭吉玛早就预知自己的死亡，事先把古代兵器“格兰诺特”给封印起来，并打算将打倒“恶魔”的重责大任托付给主角们。



不过光是靠主角们的力量是无法解除封印的，必须借助“艾迪菲安”族的力量才行。和罗塞谈完话之后得到“水肺”（アクアラング）有了这个道具便能在水中自由活动，也才能前往艾迪菲安族的所在地——海底。罗塞消失后还可从侍从那边得到“记忆晶片132”（メモリーチップ 132）。接下来的目标就是通过“柯姆萨遗迹”（コムサ遗迹）前往海底了！

使用电梯向下离开最高层，一路向下走（途中以及下层有商店可多加利用）。回到有传送点的房间，选择右边的传送点即可到达"淹没遗迹柯姆萨"（すいぼつ遺迹コムサ）。

32. 淹没遗迹柯姆萨（すいぼつ遺迹コムサ）

进入144F 然后经过132F 即可到达海底。这个遗迹的建筑物是和海底相连的，基本上进入建筑物只为拿宝物，最短过关路线是刚到海底时直接用浮游移动或气垫移动向西走（尽量不要下台阶），到尽头后转而向下行。掉落到下一层的海底后向中央移动，在一只螃蟹的下方可找到海底的头目"雷维亚山"（レヴァイアサン），打倒它之后画面会移动到艾迪菲安族的所在地——"亚克亚"（アクア）。

33. 亚克亚（アクア）

先到地图东北方去见艾迪菲安族的长老"瓦伊"（ヴァイ）。听他说还要再聚集两位长老之力才能和莉瓦尔对抗。接下来的任务就是先找另外两位长老，他们分别在"亚克斯"（アクス）和"亚斯鲁"（アスール），要见到他们必须先接受他们的试练……说完话之后向东边有传送点的房间前进，两个传送点，左边的是往亚斯鲁，右边的是往亚克斯。先攻略哪边都没影响，笔者在此选择先到亚克斯。

34. 亚克斯（アクス）

亚克斯这边共有4座"亚克斯塔"（アクスタワー），以及1座"亚克斯主塔"（アクスメインタワー），每座亚克斯塔上都有一只魔物，打倒它们就能得到1句进入亚克斯主塔的提示，并可得到一件不错的宝物。所以基本上正确的攻略路线是先打过4座塔之后，再去打主塔。

亚克斯塔内魔物们的暗示

《西南方塔》

头目：コバルトクロウ

暗示："アワの扉に前はずナミの扉をくぐる"（"泡"的门前面一定要先通过"波"的门）

宝物：リフレクションリング

《西方北塔》

头目：レモラ

暗示："最初にくぐるのはナミの扉"（最开始要走的"波"的门）

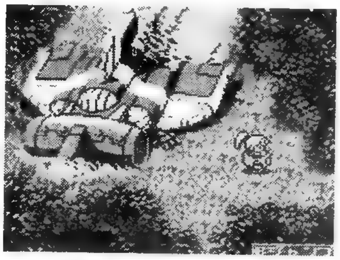
宝物：シールドリング

《北方塔》

头目：オウムナイト

暗示："ナミ的扉は2回くぐる必要がある"（"波"的门必须通过两次）

宝物：プロテクションリング/ルナタブレット



《东北方塔》

头目：モラモラ

暗示："4回扉をくぐる"（门要通过4次）

宝物：ピョノン/シルバーチャーム/ミスティシンボル/レジストリング

最后进入《亚克斯主塔》到了上层依照以上4条暗示和魔物们的提示按照"左→右→左→右"的顺序便可通过机关。最后会和拉乌姆（ラウム）发生对话事件，结束对话后离开此地前往亚斯鲁（アスール）。

35. 亚斯鲁（アスール）

以起点为基准，先到东南方和西南方分别拿到"恶魔之蛋"（アクマのタマゴ）和"恶魔之实"（アクマの实），然后进入右边的传送点，接着走到右上房间将石头推到白色板子上，再往西边走进入传送点，尽头可拿到"蓝色宝珠"（ブルーオーブ）。进入基准西方的传送点，到北方将石头推到白色板子上可在其西方取得"绿色宝珠"（グリーンオーブ）。然后进入基准西南的传送点，利用"绿色宝珠"（グリーンオーブ）将封印解开即可得到"红色宝珠"（レッドオーブ）。最后将基准北方的封印解开，将里面的魔物全部打倒，再打倒最里面的BOSS波塞依顿（ポセイドン），试练结束。和三位长老对话后打听到莉瓦尔在雷维亚伯遗迹的情报，于是众人决定再度前往雷维亚伯遗迹。雷维亚伯遗迹就是在阿巴市里面有很多层的那个地方，向阿巴市前进吧！

36. 雷维亚伯遗迹（レヴィアボア遗迹）（再）

这里的攻略目的是要拿到分布于雷维亚伯各楼层的10个封印，所以如果之前第一次来的时候没有拿到火、水、风、大地4个封印的话，这次必须要补齐。先到能量室（最右边）取得所有楼层的通行许可之后，再展开各楼层的攻略。

各楼层的攻略重点如下：

227F

利用浮游或气垫移动到南方打倒石像鬼（ガーゴイル）可取得"金钥匙"（ゴールドキー）。

（在此我们将打开后很快会回到原状的开关称为"开关A"）从起点东边的房间打开"开关A"然后到更东边的房间打开别的开关。

再回来打开"开关A"，把西南方房间的开关打开。

前往起点左边的房间，把里面的开关打开。

到南方可拿到"无之导引"（无のみちびき），然后再往南可用"银钥匙"（シルバーキー）取得"无之封印"（无の封印）。附带一提，如果之前没有拿到银钥匙的话可在216F 中拿到。

115F

到起点东边的房间操作开关即可打开下方通路。

到东南可拿到"暗之导引"（暗のみちびき）。

在西北的房间可找到"暗之封印"（暗の封印）

B12

在东南可拿到"铜钥匙"（カッパーキー）。

依序打开左下的开关、上方房间的开关、右上的开关。

在东边找到"雷之导引"（雷のみちびき）。

将上方房间的开关关掉。

到西南边的房间拿到"SZM驱动装置"（SZMドライブ）之后把水放掉便可得到"雷之封印"（雷の封印）。

216F

在这一层要用到很多蓝钥匙（ブルーキー），请记住每将房间内之敌人全灭一次便可以拿到一支。

到东边的房间可得到银钥匙（シルバーキー）。

到东南边的房间使用在227F 所拿到"金钥匙"（ゴールドキー），"星之导引"（星のみちびき）入手。

到起点右边的房间星之导引会有反应，然后来其上方房间可拿到“星之封印”（星の封印）。

1F

到西边房间可拿到“SZM 驱动装置”（SZM ドライブ）。

到东北的房间可拿到“光之导引”（光のみちびき）。

到西南的房间可找到“光之封印”（光の封印）。

B13

到东南方将所有“SZM 驱动装置”（SZM ドライブ）都装上，可拿到“负之导引”（负のみちびき）。

使用宝箱拿到的“白金钥匙”（プラチナキー），打开西南方的门。

走到底取得左边的宝箱之后打开右边房间的开关。

回到 B12 操作右上的开关让水往下流。

再到 B13 即可找到负之封印。

取得共 10 个封印之后到 F 320 将所有封印装上，打败头目奇梦拉（キマイラ）之后登上最终兵器格兰诺特（グランドノット）。

37. 格兰诺特内部（グランドノット内部）

先提醒各位，这边队上必须有艾尔尼斯特或是普莉希丝，可以的话最好是有普莉希丝的气垫移动（ホバーいどう）。

1F

打倒阿尔多拉（エルドラド）向上方房间前进。从那个房间开始依照右→上→下→右→下→上的顺序前进即可通到 2F。

2F

碰触一个方块型东西便会向上移动，不过这一层有几样不错的东西，建议先收集完毕后再上楼。

3F

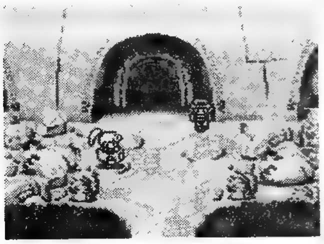
打开开关向上走可得到“泡泡卡”（パープルカード）。继续前进会走到一个画面上有标示“3F”的区域。这里总共有 4 座电梯，请参考下页图示依照【1】上楼→【2】下楼→【3】上楼的顺序移动（【4】是取得宝箱用的），接下来单线通往 4F。

4F

找到“棱镜卡”（プリズムカード）之后进入中央的门，打倒深处的“假莉瓦尔”（クローンリヴァル）之后即可前往“艾克斯托洛基尔”（エクストロキア）。

38. 艾克斯托洛基尔（エクストロキア）

绕向右边到达 1F，打倒 2 只亚特拉斯（アトラス），进入下一个房间会有分支道路。右边的房间依照右上→左上→右上→左下→的顺序触动开关。左边的房间必须打开所有的开关（在任何一个消失之前……）。到上方房间会出现方块，把它排成十字。到 3F 将“往太空巴士站”（リニアシャトルエアポート行き）的开关打开。到 4F、5F、6F 各层楼去探索一番之后，搭乘“往格兰梅特尔”（グランメトル行き）的巴士进入太空。虽然上面写着“往格兰梅特尔”，不过在到达目的地之前会先经过几个小站。



小宇宙市（コスモシティ）

目的地大致上在西北方向。不过这里的商店有一些稀有的东西，玩家不妨逛街购物一下。从西北方的阶梯上去可到达“格兰诺特连络通路”（グランドノット连络通路）。

康森斯迪（コンセンスデイ）

途中会在这个地方迫降，在此打倒守护者（ニュー），继续向上走可搭乘“诺伦 999 号”（ノルン 999）前往太空殖民地诺伦。

诺伦（ノルン）

到达这里之后直接向上方前中搭乘“往格兰梅特尔 AAA 号”继续前往目的地—格兰梅特尔。

格兰梅特尔（グランメトル）

东北方的门必须要完全不和任何敌人进入战斗才会打开。北方的门则相反，必须把所有敌人全部消灭之后才会打开。进入北方的门可通到下一个目的地——小宇宙市（コスモシティ）。由于途中中要和 BOSS 黑神（ディアブロ）对战，玩家最好事先在格兰梅特尔西北方的房间回复体力，并记录一下。

39. 格兰诺特（グランドノット）（再）

格兰诺特连络通路（グランドノット连络通路）的三个电梯由于是随机分配的，所以要请玩家自行确认。前往摩久诺特（モジュールノット）进入 3F，搭乘入口左转上方的电梯。离开建筑物再前往 5F，从左上方的房间可通往“格兰诺特中核”（グランドノット中核）。

40. 格兰诺特中核（グランドノット中核）

这里没有什么特别要注意的地方，不过有许多贵重的宝物，笔者建议收集完再继续前进。对了，敌人也很强的喔！到最上方打倒莉瓦尔，之后再打倒最终魔王就可以迎接幸福美满的结局了！

在游戏序盘短期致富的方法

突破迈尔遗迹之后可在斯库特村中可购得“平底锅”（フライパン）和“肉”（にく），如果玩家已经有角色习得“调理”（ちょうり）这项发明特技的话就可以利用这两样道具来大赚特赚了喔！笔者建议让阿修顿来习得“调理”比较快，因为他一开始的技术栏就拥有菜刀（ほうつょう）这项技能，加上要叫出感觉栏的鉴别力（あきき）和知识栏的食谱（レシピ）所需的技能点数也不用很多，大概闯完迈尔遗迹就能习得了，尽快将这几项调理的元素技能都加到等级 7 以上吧！

准备工作フライパン、にく各一个，发明特技“ちょうり”最好在等级 7 以上。在暂停选单中选择特技（とくぎ）→发明（クリエイト）→调理（ちょうり），开始调理之后以有节奏的右左连打来翻烤肉块（先按右左翻抛、在着锅后立即再输入右左再度翻抛，需要练习），如果获得 170 分以上的话，原本 75 元买进的肉就会变成价值 12000 元的“最高のサーロイン”喔！反覆利用这个方法可在序盘就拥有花不完的金钱喔！

隐藏迷宫出现条件

首先要全破游戏本篇一次。将最终魔王打倒之后看完结局动画，然后直接选 CONTIUNE 再次开始游戏。回到宇宙船左侧原本进不去的地方，就会发现“试练遗迹”（シレン遗迹）了。提醒玩家一下，在此迷宫中可是无法记录的喔！

STAR OCEAN BLUE SPHERE

文/三日月　责编/宇部

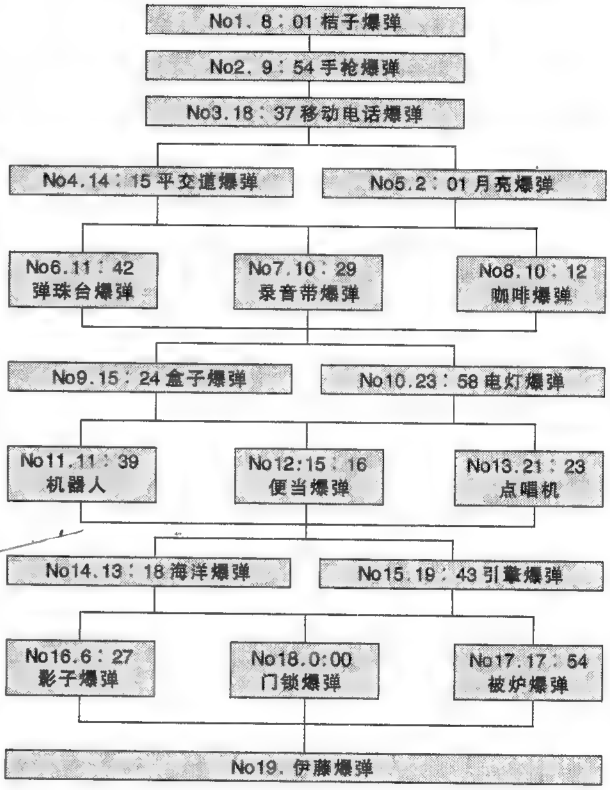
铃木爆发

铃木是一个普通的女孩子,每天过着平凡无奇的生活。直到有一天,不知为何快递送来一个桔子炸弹。铃木到底能不能在限制的时间内,将炸弹顺利地拆除呢?一触即发的惊悚,正一步步的接近中…

PS	厂商:ENIX	类型:ETC(炸弹拆除)
	发售日:2000.7.6	售价:6800日元

编者按:"铃木爆发"是PS末期难得一见的清新之作,她既没有深奥的系统,也没有什么大背景,但带给玩家的却是FF,DQ都难以拥有的轻松有趣,其构思的巧妙绝对令人折服。不怕没有好游戏,就怕没有好点子。在所谓"游戏大作"泛滥的今天,这种另类作品所呈现的艺术魅力则更显珍贵。

攻略流程图



全十九颗爆弹实录

No1. 桔子爆弹:一件事件的开端

时间限制:3:00

选择:蓝线

解法:这是第一颗炸弹,目的只是让玩家小试身手。解法很简单:先拆掉桔子上方的螺丝(一拆便开始倒数计时),进入后再拆掉左右两边的螺丝,便可以将罩子拿起,接着剪蓝线即可。

No2. 手枪爆弹:电梯内Speed经典场景

时间限制:3:00

选择:红线

解法:一开始向左移,便会发现枪口中有螺丝,拆下外壳后,再拆除盒子上的四颗螺丝(前、后各两颗),进入后发现中间有一把剪刀,如果不小心拆错,就会使剪刀剪断蓝线引发爆弹。解法是先拆下方两颗螺丝,这样一来剪刀会退到最后面,然后再拆上方两颗螺丝,便不会剪断蓝线引爆,最后利用钳子剪断红线即可!

No3. 移动电话爆弹:超快速地拆除

时间限制:3:00

选择:红线

解法:一开始向前走,便会启动倒数计时,走到岔路后,向左向右走都可以。这里的目的是要给你提示,告诉你要剪哪一条线,绕了一圈,回到原地,继续向前到达内部,剪断红线就可以了(其实径直走到底剪红线就可以过关了)。

No4. 平交道爆弹:马路如虎口

时间限制:6:00

选择:红线

解法:一开始先旋转视点,从基部开始解(切记不要从横杆开始解,因为那是陷阱,引诱你浪费时间),基部有两个螺帽,利用扳手拆除,(注意:一拆便进入紧急启爆,但别紧张,只要在时间内拆下两个螺帽便取消),接着再用扳手拆除下一个螺帽,然后将工具换成六角曲柄,拆下纵杆进入信号灯后,会看到四颗螺丝,而中间有一个水平装置,若是拆得太快,则会使装置晃得太厉害而引爆炸弹,所以要慢慢拆,拆完后剪红线即可。

No5. 月亮爆弹:赏月也有事情

时间限制:6:30

选择:看提示

解法:先从尾端下手,拆除尾端的螺丝后,会看到四颗螺丝,只要拆除左右两颗就行了。(中间那两颗是陷阱,拆除浪费时间也无意义),此时又会进入紧急启爆,不慌不忙将两侧螺丝拆除即可解除,接着转换视点到爆弹月的侧边会发现提示,提示上说剪没有电流的那一条就对了。接着转到正面,将头部拆下,便可看到四颗螺丝,其中下方两颗被挡住了。先拆上方两颗,再利用起子调整齿轮便可拆除下方两颗螺丝了,再往里走又发现四颗螺丝,这次有三颗被挡住了,向右移会发现一张提示,上面告诉你要拆哪一条(红蓝不一定)。回到螺丝这边,先拆掉没挡到的那一颗,再利用

出演者

mini档案 **绪泽凛**

生日:1978年12月26日

出身地:福冈县

身高:164cm

血型:AB型

喜爱的食物:大蒜(蒜味丸子)

乐趣:看电影。从小由母亲带着去影院到现在已经看过700多部了。最喜欢的明星有朱丽娅·罗伯茨,罗伯特·德尼罗等。

齿轮即可拆除其余三颗。最后进入内部，发现有五颗螺丝，先将没有挡到的拆除，再将齿轮往“顺时针”方向调整，若转错就 SAY GOODBYE 了。拆下最后一颗螺丝，接着按之前的提示选好线后，等到电线上“没有电流”时，将其剪断即可。（若选对线，但剪时仍有电流通过还是失败，可将剪刀准备好，等没电流时马上剪下）。

No6. 弹珠台爆弹

时间限制：4：00

选择：看提示

解法：先从弹珠台下方，利用六角曲柄拆掉四只台脚，再用起子拆除两颗螺丝，然后会发现上下各有两颗螺丝，从下方着手拆除，将四颗螺丝拆除完毕，进入后发现中间有三个水平装置，而上方球台的珠子已经下落，若珠子落下便会引爆，所以要尽快拆除炸弹，但是记住不可以转得太快，不然水平装置也会引爆炸弹，所以可以按顺序拆除，拆除后，依之前的提示，等电线上无电流后剪断即可。

No7. 录音带爆弹

时间限制：5：00

选择：红线

解法：先将外盒四颗螺丝拆除则会发现齿轮，利用起子将齿轮向下移，便可以打开右边的盖子，进入后再利用齿轮，便可以将上下共四颗螺丝拆除。进入内部后，先将上下两颗拆除，利用齿轮移动将剩余两颗拆除（注意当齿轮使横杆右移时，要记得让它停下来，不然横杆一直右移，会引爆炸弹），最后剪红线就 OK 了。

No8. 咖啡爆弹

时间限制：7：00

选择：任一条皆可

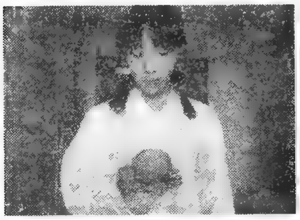
解法：本关是由自己所走的步数来决定爆发与否，若走的步数为双数，就不会引爆炸弹。一开始先向前直走，遇到岔路的时候，就依照下列步法前进：上右下下左上上上或是上左下下右上上上，进入后任选一条剪断即可。

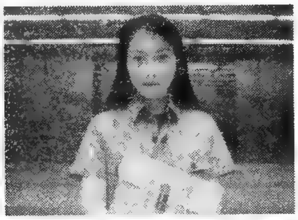
No9. 盒子爆弹

时间限制：7：00

选择：蓝线

解法：一开始先绕到盒子的背面，会发现一颗螺丝，逆时针旋转它，盒子的下半部会向前移，接着转换视点至下方会再发现螺丝，逆时针转动盒子会向上移，再切换视点至上方，转动上方之螺丝，会有一个斜面向前移，此时回到下方视点，将螺丝顺时针转动，盒子便会向下移，这时转往正面（有图案那一面）会发现两颗螺丝拆开后看见一个红色盒子，此时只要拆背面那四颗螺丝，正面那两颗是陷阱。拆开后发现里面有四把剪刀，先将视点向后移，





让四把剪刀都在画面内，再一面观察剪刀动态一面拆螺丝，拆除后进入内部，发现下方有一部风扇，上面有一个气球。先拆除上方两颗螺丝，再降下风扇拆除风扇挡住之螺丝，但须注意当风扇降下后，气球会缓缓上升，若不注意让气球升到顶，便会引爆炸弹。拆除螺丝后，剪蓝线就过关了。（过关后有精彩的歌唱表演，记得要看喔！）

No10. 电灯爆弹

时间限制：9：00

选择：右线

解法：拆除灯架上的四颗螺丝后，将灯罩上的两个螺丝各以逆时针转一下，便可以拿起来了。之后看到一条红线和一条蓝线，任选一条剪断后磁石会落下，接着利用起子转动开关连接回路，再利用胶带将断掉的蓝线接好，便可以拿起电灯。紧接着再利用起子连接回路，才能拆除正面之四颗螺丝，进去后剪去左边之蓝线，让磁石吸在左边，再移动视点到画面的两条红线的位置，剪去右边之红线，便可以进入内部。先拆去三颗没有挡住的螺丝，再用起子连接中间回路，此时右上角有一根横杆向左移，若不小心移过头便会引爆，故等到螺丝没有被横杆挡到时，便关掉回路，拆除螺丝后，剪右线即可。

No11. 机器人爆弹

选择：剪刀、石头、布

解法：本关过法是和机器人猜拳，若猜赢三次即可过关，若猜输四次的话即为失败，本关没有必胜法，有点靠运气，但仔细统计还

是有点规律性，读者不妨统计一下，但每一次都会有一些改变，各位自求多福啦！

No12. 便当爆弹

时间限制：2：00

选择：蓝线

解法：一路走到底剪掉蓝线即可。（一路上有提示可以看）

No13. 点唱机爆弹

时间限制：3：00

选择：红线

解法：在唱机内发现红色唱片后，向下走，再左转，然后向上前进，最后剪掉红线就对啦！

No14. 海洋爆弹

时间限制：10：00

选择：看提示

解法：一开始向前走，会遇到一颗石头，上面有提示，看完后右转继续向前，走一步发现不能前进，用放大镜调查发现前面有潜水艇，用鱼雷轰掉，继续走，遇到石头便左转，然后直走到底（沿路有潜艇挡路便轰掉它），到底后右转轰掉前面的石头，便可到达潜艇了（这是最短的距离）。到潜艇后，先拆掉外壳上的螺丝，再拆下由两颗螺丝衔板，内有提示你要剪哪一条线，再转往另一面，先拆掉左方的四颗螺丝，右边的装置有两种解法可先拆掉侧边的 2 颗螺丝再拆另两颗或者先利用起子将横杆转成纵向，然后就可任意地拆解了。拆完进入内部，先将左边两颗螺丝拆掉，会发现提示，上面写着之前的提示都是错的，所以要改线来剪，再来右半边有两颗螺丝，先拆最左边那一颗，再调整中央的横杆，一调整成直线后，机关便启动了，需在时间内拆掉右方螺丝（要按照这个顺序来拆）。拆完后，依照之前的提法，剪。

No15. 引擎爆弹

时间限制：10：00

选择：红线

解法：先将左方及下方断掉电线用胶带接住，再用扳手拆开盖子，进入后，看到四个齿轮一直在动，调整右方螺丝，使得我们可以拆下齿轮后面的四个螺丝，进入后会发现一组装置，先调整

右方的螺丝，逆时针旋转一下，再转往中间螺丝，逆时针旋转后会将其它封住，回到右方螺丝，顺时针转动后，再转往下方螺丝，逆时针锁住，最后再回到右方螺丝，一直逆时针转，便可以打开左方之盖子了。

进入后，逆时针调整下方螺丝一次，便可以打开上方之一颗螺丝(左方有计时要注意)，向前走利用扳手拆下八个 螺帽(此时进入紧急启爆，动作要快)，接着再用扳手拆掉前方两个螺帽及后方四个螺帽，拆下后别去内部，因为这不是入口，另一边才是，左转来到另一边后，进入内部，会看到有左右两个通道，右下角有一颗子弹正缓缓前进(计时装置)，先往左方通道，调整下方螺丝，让齿轮转动，再前往右方通道，以"顺时针"调整螺丝(若方向错就拜拜了)，调整后，气流会大量流入，剪掉下方之蓝线，便可以暂停计时，回到起点，拆掉中央螺丝，便可以前往炸弹心脏，将下方螺丝打开，拿下灯罩，剪断红线就结束了。

No16. 爆弹影

时间限制：2：30

选择：右线

解法：先调整中间下方之螺丝，使齿轮转动到右边，使它能成为屏障，再调整上方之螺丝，调整的时候，钟摆便会上升。当钟摆上升到极点，便会撞倒上方的锤子(注意只能撞倒右边之锤子，如果撞倒左方就上天堂了)撞倒右边的锤子后，马上将钟摆调下来，接着拆掉右半边之螺丝，再将齿轮(中间下方螺丝)转向左边，再将钟摆上调，撞倒左方锤子，拆掉左边之螺丝，剪掉右线即可。

No17. 被炉爆弹

时间限制：5：00

选择：蓝线

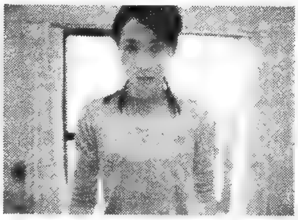
解法：一路直走，路上有提示，最后剪掉蓝线即可。

No18. 门锁爆弹

时间限制：6：00

选择：红线

解法：一开始先逆时针转，调整中央之金色锁片，使其对准右下方之螺丝孔，再改以顺时针，调整上方之褐色锁片，也让它对准右下方之螺丝孔，最后再调整最下方之绿色锁片便可以看到螺丝并拆启，左上方如法炮制便可。进入后，一开始先将上方之红色方



块卡入下方凹槽，便可以转动转盘，先将锁片逆时针转(下方有引爆装置，转动要小心)，使金锁片上之半圆形对准右方螺丝，然后继续逆时针转动，便可以使锁片半圆形也对准螺丝，便可拆它下来，接着如法炮制，便可以拆掉另一边螺丝。(下方之引爆装置要小心)再来进入内部，只要调下方锁片，便可以轻松拆掉下方螺丝，这里有计时装置，所以不要拖太久，最后剪掉红线就过了。

No19. 爆弹伊藤

时间限制：3：00

选择：蓝线

解法：一开始先等他转动停止，即可进入，(不要乱动，在原地等他停就好了)进入后有四颗螺丝，不能只固定转一颗，因转动的时候伊藤的心电图会变化，只拆一颗的话会使心电图变红而爆发，最后剪断蓝线，便可以观赏结局了。

文/飞鸟 责编/宇部

沈阳·小陆游戏机专营店

温馨小礼：凡于1月1日起(以邮戳为准)于本店邮购满 200 元以上的顾客，有机会得到"精美太十挂历"(12 页)，数量有限，赠完为止。

好消息：凡在本店购软件 10 张以上，均可得到 2 张赠碟，(赠碟不能自选)另："温馨小礼"和"好消息"不能兼得。

推荐网站：WWW.MICRO GAME.COM.CN

及时的新闻、最新主机的报价、详细的周边介绍、火爆的论谈、专业的人员管理！！

寒假主机特惠价：(主机价格/邮费)由于主机价位波动、以下价位只供参考。

PS Ⅱ 30000 机(原柄 + 完美直读 + 电源 + AV 线) 2600 元/80
NGC 机(原柄 + 电源 + AV 线 + 原碟 1张) 2400 元/80
美版 XBOX 机(原柄 + 电源 + AV 线 + 原碟 1张) 4500 元/80
DC 主机(原柄 + 电源 + AV 线)800 元/50(赠原版波斯王子 1张，数量有限)
PSone 主机(原柄 + 电源 + AV 线) 780 元/50
GBA/彩 GB/薄 GB/厚 GB/SNK 机 630 元/420 元/300 元/200 元/400 元(邮费为 30 元/台)

推荐商品：

PS 原装记忆卡(保证纯原装) 售价 50 元 邮费 10 元
PS 原装胶垫(手感好、耐用) 15 元/套 邮费 10 元
DC 原装碟《波斯王子》 50 元/盘 邮费 10 元
NGC 原装记忆卡 150 元
PSone 电影卡 190 元 9XXX 电影卡 230 元(含安装)
DC 猫(上网用) 50 元
PS 全新光头/国产光头 260 元/160 元
精美太 + 挂历(12 页) 售 40 元 邮费 15 元

在此感谢各加盟店的支持，并推荐给各位玩友

吉林市《鑫源游戏机》专营店 关明浩
齐齐哈尔百花园 151 号《金城游戏专营店》孟令奇
大连开发区昌临大厦《腾达电玩总汇》孙波
营口市站前区《圣龙电玩》孟凡勇
贵阳市瑞金中路 51 号台售数码电脑城《兴兴软件》赵海燕
本溪东明步行街《新鹏游戏专营店》李世鹏
辽源市 三区地税局对面《动漫游戏专卖》张宇
苏家屯区华园商场家电区 郭凯
河北省张家口市桥西区 康昊
包头市九星科技电子城一楼 叶静
江苏省南通市《次世代电玩》王小露

本店加盟店仍在征招中

各位商家、玩家可索取更详细目录，每份材料 3 元，也可传真，免费索取。

邮购总店：沈阳市铁西区南八中路 78 号(保工街和南八中路交界处路东 50 米) 邮编：110023 早 8:00 - 晚 18:00 邮购热线电话：024 - 25850632
批发总店：沈阳五爱市场东区 745 档、746 档 收款人：陆红疆 电话/传真：024 - 24141448 (5:00 - 15:00) 批发专线：13609892121 投诉专线：13940412118

莱因总帅的秘技天地

焦点秘技

真·三国无双 2(PS2)
莎木 2(DC)
超级机器人大战 A(GBA)
三国风云 2(ARC)
永恒传说(PS)

PS2 王牌空战 4 TP = 10

关于难度：

用 HARD 难度爆机后会出现 EXPERT 难度，将 EXPERT 难度爆机后会 ACE 难度。

第三种颜色的机体出现方法：

关号	S 等级	S 等级	S 等级
1	840	F－5E	地图北端，我方基地北边
2	2200	A－10	目标飞机场上空，它会自动靠近
3	1400	F－16	从两个雷达站中间向南飞
4	1360	MIR－2000	地图中央附近，目标地点的西边
5	4000	MIG－29	地图西南，石油储藏基地的西边
6	5000	F－14	地图北边，在北之港的北边
7	1500	TND－IDS	地图北边，目标建筑物以北
8	2900	F/A－18	战斗区域岛屿东边的小岛附近
9	4400	F－15C	地图北边
10	5680	R－M01	地图西北，潜水艇基地西边的山丘
11	600	SU－35	地图东南
12	2700	F－2A	地图中央，ストヘンジ北边
13	2800	F－15E	后半段战斗时，地图中央
14	2000	F－22	地图东北
15	4200	EF－2000	地图中央，在三个攻击目标中间
16	6300	F－117A	地图西边
17	4570	F－15A	地图西北
18	4000	SU－37A	地图北边，メガリス以北

将这些机体在 EXPERT 模式中击落，并以 S 级评价过关的话，就可以购买了。只是这些机体价格很高。特别隐藏机体 X－02 只要在 NORMAL 难度中以 S 级评价完成所有任务就可以购买。

开战机也是 ACE 的莱因总帅

PS2 实况 J 联盟 3 TP = 10

隐藏队伍出现条件：

在 J リングモ－ド获得总优胜之后，打败隐藏队伍即可。

出现队伍	胜利次数	出现队伍	胜利次数
J2 イ－スト	1 次	ポカ	8 次
J2 ウエスト	2 次	トリノ	9 次
J1 イス－ト	3 次	マドリッド	10 次
J1 ウエスト	4 次	ラツイオ	11 次
ジャパンドリ－ムス	5 次	ロ－マ	12 次
ワ－ルドドリ－ムス	6 次	レジエンド'94	13 次
マンチエスタ－	7 次	レジエンド'68	14 次

喜欢天使之翼的伪非球迷莱因总帅

PS2 真·三国无双 2 TP = 10

全部特殊道具出现法：

1、赤兔铠：虎牢关之战中打倒吕布后，山区会有输送队出现，打倒输送队队长就可以得到。

2、的卢铠：在成都制压战中使用蜀国武将，将敌人按照刘循→刘贵→张任的顺序击倒之后，再击倒除刘璋外的全部敌人就会出现贵重物品信息。再到信息地点取得即可。

3、皇帝铠：在夷陵之战中使用蜀国武将，当出现陆逊侦察地形事件后，击倒朱然的部队阻止吴国的火攻。然后将所有吴国武将击倒，在孙权本阵上方的据点附近会出现运输队，将运输队队长击倒后可得到。

4、角鬼腕：在合肥之战中使用吴国武将，发生太史慈被暗杀事件，吴国处于劣势后。回到吴国总大将附近，会发生总大将越过断桥事件，接着张辽会从中央广场撤退。等到张辽突然出现在吴国本阵时击倒他就可以得到角鬼腕了。

5、不离手纲：潼关之战中使用魏国武将，先将马超与韩遂以外的武将消灭。不久就会发生韩遂叛变时间，马超随后会向潼关方向撤退。当他到达潼关时运输队就会出现。

6、净炎火矢：在赤壁之战中使用魏国武将，只要最先打倒周瑜。这样就会出现贵重物品信息。到达信息地点即可取得。

7、刚柔法书：合肥之战中使用魏国，开战 14 分钟后会发生甘宁突袭曹操本阵事件。只要将甘宁击倒即可取得。

8、顽铁甲：五丈原之战使用魏国武将，只要让魏军被消灭两个部队以上就会出现贵重物品信息，到信息地点就可得到。

9、发破传书：五丈原之战中使用蜀国武将，当张飞、赵云和黄忠中的一位阵亡后再加上其他三名武将阵亡才能引发将星陨落事件。随后就会出现贵重物品信息，去信息地点即可得到。

10、真乱舞书：在无双模式使用关羽，在关羽千里行中击倒追击而来的夏侯敦就可以得到真乱舞书。

11、孙子兵法：在合肥新城包围战中使用魏国武将，等到孙权的增援部队到达后再过几分钟就会出现贵重物品信息，去信息地点即可得到。

12、护卫心得：在合肥新城包围战中使用吴国武将，只要先将右上方的许褚击倒就会出现贵重物品信息，到信息地点即可取得。

特殊角色 LV4 武器取得法(游戏难度必须为"难")：

女娲：在宛城之战中使用张绣军。击倒典韦之后出现贵重物品发现的消息，到指定地点得到"女娲之细剑"(附加紫属性)。

伏羲：在刘表奇袭战中使用刘表军。击倒黄盖之后出现贵重物品发现的消息，到指定地点得到"伏羲之巨剑"(附加炎属性)。

吕布：在虎牢关之战中使用董卓军，顺序击倒张飞、关羽和刘备后出现运输队，打倒运输队长就能得到"无双方天戟"(雷属性)。

不靠秘技就拥有全部角色的莱因总帅

DC 莎木2 TP=10

挑战美少女：

在第二张盘中，首先在鸿汀公园中认识一位练习中国拳法的"金发妹"；在菜珍街的空地上发现一个"铜牌"；到"TOMATO"专卖店中认识"和泉"。晚上到游戏中心第三层，黑市的老板会问你是观战还是挑战，只要选挑战就可以与这两位美少女对战了。胜出就可以得到银牌，并引发赛鸭子事件。

德林大叔的必杀：

多次在码头搬箱子，并一直干到深夜。当去岸边时会发生事件，事件过后就能习得必杀技"喧哗"(←、←、X)。

徐嘉佳

DC 超级机器人大战α TP=10

资金快速增加法：

在败北条件是母舰被击落的关中，让EVA初号机出战。同时也要派出几个拥有"自爆"的机体。先用自爆将EVA初号机打到暴走状态，然后用"幸运"打爆暴走初号机。最后用"自爆"击落母舰，如此反复即可快速的增加金钱。

福建省 FADODIN

莱因总帅：赚钱与改造机体一直就是机战中的卖点，用金手指改满金钱可就体会不到挣钱的艰辛与乐趣了。

PS 恶魔城月下夜想曲 TP=10

最大的钱袋入手法：

在正之恶魔城的地下水脉中，有一个烛台，毁坏它能出现一个3000元的黑色钱袋。拿到后跑到右边的房间再回来，还能从蜡烛中得到这个钱袋。如此反复很快就能攒够50万来买无限道具指轮了。

迅速提升等级法：

在逆之恶魔城的大时钟两旁的通道中，有一个手拿大剑和使用防御屏障的铠甲兵。他给的EXP非常多，打两三个就可以提升一级。不过要打倒它最好用真空剑，可以快速搞定。

几样强力武器道具入手法：

●真空剑：在逆之恶魔城中飞来飞去的幽灵身上带有这把武器，出现率大概是百分之一，只要有耐心一定能得到。

●晓の军召唤剑：在刚进入逆之恶魔城时，在原来得到飞翔石的地方变成蝙蝠，用火焰打墙能打出一把红色的双手剑。装备后一"搓招"就能召唤使用"晓の军"了。

●炽热的拳套：在逆之恶魔城中的图书馆中，打死狮子人就可以以很高的几率得到这个最强的拳套。

●石化刀：在逆之恶魔城大时钟右边的通道中有一种能让人石化的牛，打死它就有一定几率得到使敌人石化的刀。

●黄金之铠：在逆之恶魔城大时钟左边的通道中的大剑铠甲兵身上。出现率约为三十分之一。

●最强头盔：逆之恶魔城中的地下墓场附近，一打死就会变成猫的魔女身上，不过出现率非常低。

妖刀村正的真正力量：

其实村正真正的力量是要靠敌人的血引发，当敌人的血沾到刀上时攻击力就会上升，理论上可以提升到999！

福建 FADODIN

莱因总帅：这个游戏可研究的地方太多了，《电新》中收录的7分19秒通关的记录大家看到了吗？

PS 永恒传说 TP=9

更新フオッグ的武器：

此人的武器在世界各地都买不到，而在セレスティア世界的小镇テインシア中的晶灵炮处，在画面上方的一处屏幕右侧有一个兵士，他可以为フオッグ开发武器，只要给他钱就行了。之后，大约过两个小时就可以去取了。

ラストフエンサー入手法：

在游戏后期打赢光之晶灵得到リバヴィヴス矿，便可去バリル城的晶灵炮处，同アイラ讲话后，再去同在场的ゾシモス讲话，便会谈到铸剑一事，之后再去アイメン（被毁的镇）中的最上方的房间，在那里同村长サグラ谈过话后就开始铸剑了。铸剑需好几个小时，在可以取剑时メルディ会提示，之后就可以去取这把ラストフエンサー。

チヤサト的装备——ピコハソリベンヅ：

在游戏后期得到飞空艇后去晶灵温泉，会在更衣室角落发现一个雕塑，调查之后再去チヤサトの小屋，チヤサト会发生讲话情节，之后可得到一个座标，按座标进入一隐藏地点后，又会发现那个雕塑，调查之后就会得到这件海贼七道具之一的ピコハソリベンヅ。

チヤサト的最强技——エターナルスロー：

得到ピコハソリベンヅ并给チヤサト装备后，再去チヤサトの小屋，进屋后会发生找到挑战状的情节，之后去首次改造船的地方［座标（204，98）］，进入就会进行轮盘大富翁的游戏，并且要由チヤサト一人独闯，每次数字的选项顺序如下：5—6—4—4—6—3—4—1—5—6闯过后，チヤサト就会习得エターナルスロー这个个人最强技。

Dealio

ARC 三国战记2群雄争霸 TP=10

选择18人：

在简体版中在选择模式时按住BD不放，输入←、←、C、C、→成功后会发出一声响，这样再选人时就能选用18位角色了。

挑战真·吕布：

在最后一关的关底之前，把熊全部击倒后左慈会飞出来，让分数在7000万以上的人打一下左慈。这时会落下一面"再战金牌"，装上之后就可以打真·吕布了。真·吕布的超必杀是无法防御的即死攻击。其实及时蹲下就可以躲开了。

敌将招降：

●夏侯敦：用"火焰弹"引爆地上的干炸药，炸死夏侯敦。选择B项"劝其归降"后，再把他打倒一次即可。

●曹仁：在水道中先把水闸打开（不能把曹仁淹死），再选招降后将他打倒。

●甘宁：让分数在3000万以上的人将他打倒即可。

●牛金：30秒内将他打倒即可。

●周泰：让分数在4500万以上的人将他打倒。

●徐晃：在他第一次登场时将他打倒，不能让他逃跑。

●夏侯渊：用夏侯敦将他打倒后，靠近他同时按AB

●许褚：用徐晃将他打倒后，变回原来的武将并在他面前蹲下。

●吕布：可以用三种方法得到。1、不死命打倒吕布。2、用貂婵打倒吕布。3、20秒内打倒吕布。出现选择后选B即可招降。

永远支持《电软》的招景添

莱因总帅：街机已经从KOF转入了三国时代了。

GBA 奥伽战争外传 TP=9

关于转职的补充：

1、死者指轮出现条件：第三章的**レバナ－ダ**洞窟中，首战获胜后，回到**アルデナ**湖畔，会有一个天使骑士加入。再回到洞窟进行战斗后，会出现两个选项。选第一项可以让恶魔加入，选第二项则可以得到死者指轮。除此之外战斗中有一个男性法师身上也有这个宝物，不过要说得他非常难。

2、大天使指轮出现条件：除了在战场上随机出现外，还有办法得到它。先将一名男性士兵专职为神官，当级别很高时装上复活魔法（要得到复活魔法就必须在第二章中寒村**ソタベント**之战中说得敌方神官，并得到他的复活魔法）。然后进行练习战，使有神官一方的任何战士被自己人杀死，之后让神官使其复活。这样死者复活后就会拥有大天使之勋章。

希望总帅击坠数越来越多成为真王牌NT的王帆

莱因总帅：发掘游戏中的秘密真是很有意思的事情，将成果与他人分享会更加快乐。也就是“独乐乐莫如与众乐乐”，这里祝王玩友能找到更多的勋章快速入手法！（注：王玩友使用“祝福”前，总帅的击坠数已经达到511，且射击能力达到255！）

GBA 洛克人 EXE TP=9

四种隐藏的敌人：

游戏通关后，回到游戏标题画面。原来的“**つづきから**”变成了“**つづきから☆**”这种状态下选择有☆的记录进行游戏会出现四种新的敌人。除了**マジックマン**外，其它三个敌人分别需要一定的条件才会出现。当洛克人的等级超过70时，**ファラオマン**出现；**デ－タライブラリ**超过140时**シャドウマン**会出现；当洛克人等级超过70，**デ－タライブラリ**高于174，前往**インタネットダンジョン**的**エリア**16才能遇到**フォルテ**。

能将初代洛克人爆机的莱因总帅

GBA 街头快打 ONE TP=10

隐藏要素出现条件：

游戏中打倒的敌人超过一定数目之后，隐藏要素就会出现。

击倒人数	隐藏要素
50	可以使用 ZERO 版 GUY
200	可以将生命上限设定到 9
500	可以使用 ZERO 版 CODY
800	可以选关
1300	可以选择四种不同的人物颜色
2000	按住攻击键就能连续攻击

喜欢怒之铁拳3的ACT高打莱因总帅

GBA 恶魔城月之轮 TP=10

最后的隐藏模式：

正常模式爆机后，在签名画面输入 FIREBALL 可以进入 MAGICIAN 模式。该模式爆机后，就能用 GRADIUS 的名字进入 FIGHTER 模式。再次爆机后，还可以使用 CROSSBOW 的名字进入 SHOOTER 模式。该模式也爆机后就可以使用 DAGGER 的名字进入最后的 THIEF MODE 了。模式不同主角的能力也各不相同，非常有挑战性！

长春光机学院 001211 班 段磊

GBA 超级机器人大战 A TP=9

20话击倒最终 BOSS 法：

其实方法非常简单，只要在战斗之前将豹马和健一的超电磁机器人的最强武器改到4000以上，给他们装备提升气力和攻击力的芯片（推荐 W－UP **エニット**）。开战后主角、盖塔和超电磁机器人一定要出战。并让高达系去对付第二回合左边出现的机动战舰，要迅速将他们击落（给豹马他们加气力）。等最终 BOSS 出现后先用日吉的脱力降低他的气力，再让其他超级系角色全力攻击他。当他 HP 降到20000时，用豹马和健一的合体技便可解决他。

莫戈林

GBA 超级马里奥 A TP=8

跳关法：

●1－3中第一扇门的右边，可跳到4－2。

●4－2中唯一的一处魔法筒，要用魔法瓶才能跳到6－1。

●5－3中由地下出来后跳到最左边的高台上可跳到7－1

●3－1中进入第一扇门后，暂不向上跳，选择摔下去，在下落的过程中会得到该小关的第二枚A字金币。落到最低点时会看到一扇门，进入后能发现一排小萝卜，但从右数的第六个是魔法瓶，举起来向右走会见到一个进不去的魔法筒，将魔法瓶投到它上面进入里世界。进入这里的魔法筒可以跳到5－1。

喜欢称风林为美女的昆明玩家

莱因总帅：这为昆明的玩家很奇怪，署名竟然是@＃＄%。风林与美女之间的差距恒等于1000光秒；不过他和国宝之间的差距嘛还是非常＊＄￥＆的！

GBA 黄金太阳 TP=10

能够改变名字的密码：

除了主角外，如果想改变同伴的名字，必须在游戏开始前的签名画面中，连续按三次选择键。这样在决定主角名字后就可以继续为另外三位角色改名字了。

瞬间回到教会：

从记录开始玩，如果按住L键和START键再按A。这样的话就能回到从前记录的地方，也就是从最近的教会中开始。

天津市 张成亮

GBA 奇奇怪界 A TP=10

选关指令：

在标题画面输入↑、A、←、B、↓、L、→、R即可选关，如果输入↑、↓、→、←、←、→、↓、↑则进入游戏的“里”关。

没有 GBA 的袁同

GBC 樱大战 GB TP=8

隐藏画面：

只要开机后把“A”、“SELECT”与“START”同时按下（要连续按）就可以看到加山雄一出来说话，不过这个秘技需要通关后得点2000以上才能用。

BAD ENDING：

当以红兰为追求目标时，只要前期中对红兰的选项全部回答正确。在某一天晚上米田中将会将你叫到医务室去，然后加山出现，你则因为实验失误，炸伤红兰而被除队。

想加入莱因军团参加机战的中学生 徐乐

天语：记得当年本人“翻译”了老美的一篇“令人失望的科技”，引来争议无数(笑)，印象中还有不少网站也都转载了。究其原因，我个人觉得可能还是大家的好奇心使然——“哎，怎么连索尼都有人‘骂’”？虽然谁都知道，文章的本意一定不是“骂”，但由于“派”的存在，在一些玩家看来，那篇文章的火药味可能是浓重了些。

下面刊登的这篇文字，不是“令”文的“续”，却可以做为到现实点为止对PS2的一些问题的“非议”吧！希望朋友们都能耐心看完，后面还有编者的话(笑)。

索尼的真象

文：广西玉林 YOYO

近日，SCE对外坚称，PS2全球出货量已达2000万台，游戏部门消除赤字，指日可待。仓卒间无以为贺，因为此文以志之。

SONY果然不愧是老牌的电器贩子，一台主机造得四平八稳、面面俱到、滴水不漏，蔚为气派！

SONY果然不愧是实力派的技术厂商，闭门造车，居然也捣鼓出了羞杀大型机，气死工作站的7500万强极主机；“情感合成”、“256阶段位输入”，至今让人高山仰止，望尘而拜，莫明(！)其妙！

SONY果然不愧是全球的行销天尊，也难怪能装出“PS2虽好，也不要贪玩哦”的蔼然气度，也难怪众人会对PS2横放竖放，PS LOGO上旋下旋津津乐道了。

SONY果然不愧是令人敬服的谦谦长者，面对行将扫地出局的DC，历大欢喜，发大慈悲，“为繁荣电玩市场，DC也要多加努力哦”。“子既杀之，又何羞之”，这话是落不到它身上的，因为它是世界敬服的SONY呀！

SONY果然不愧是天命所依的电玩霸主，甫一出世，无贤不肖，即举世瞩目，万众归心，山呼万岁。正无须多费手脚，一切牛鬼蛇神当自行消匿，而霸业之形成矣！

一、PS2发布时，我们确实看到了一台配置完善的主机：75MPPS＋DVD＋标准的通讯端口(USB、IEEE1394)＋将要发售的硬盘＋未来支持的光纤网络。而只需＄299，即拥有超级的性能和无限的升级空间，的确诱人。但当标称75MPPS骤降为实际显示6MPPS后，我们不禁要问，SONY描绘的美妙画饼，PS2到底实现了多少？硬盘这一昂贵的噱头不必说了，以次次世代主机的运算能力，PS2搭载DVD不过是顺水推舟的事，顶多外加一块对应DVD(！)的AC－3解码器罢了——这方面，XB虽不直接对应DVD，但只要XB一推出，各种授权非授权DVD解压程序一定会响应，我们等着看好了。——PS2无法实现光纤网倒不能怪它，因为其高昂的价格、复杂的技术、缺乏相应的宽带ICP和“最后一公里”的限制，都使其在可预见的未来几年，难以普及到户。但PS2的网络计划酝酿数年之后，却最终屈尊使用了56K小猫，不禁让人哑然失笑，真丢份，连DC都不如呢！而最令人吃惊的是其价格，在国内居然喊价1400大元，简直是滑天下之大稽，要知道PC的外置56K硬猫也不过三五百块。至于USB或IEEE接口，在PS2上也并非plug＆play的，还需要软件(游戏)的支持才行，我们不能指望PC的外设也能方便的应用于PS2上。SONY这样做的好处，不过将扩展设备的接口标准化，利于厂商设计生产罢了，假若以为PS2会因此成为家庭信息中心，就未免太天真了。而问题是，有多少厂商会生产这样的外设，又有多少游戏会支持这些外设，又有多少玩家会买这些外设？这样一算，大部分玩家又不得不为这个高贵的IEEE芯片(PC的IEEE卡最低也要600多大洋呢)额外支付一笔冤枉钱(当然，已消化在PS2价格上了)。如此说来，我们为实现一台配备齐全的PS2，得花上近两台XB的价格……

二、PS2从发布时的75MPPS，修正为峰值66M，到实际显示不足6M，其中的巨大反差令人深思：同样的情形，怎么没发生在NGC和XB身上？原因很简单，这是由于PS2的3D技术过于落伍所致。大家来看，现在业界最流行、最实用、对3D性能提升最有帮助的技术如T＆L、HSR、纹理压缩、FSAA等，PS2居然一样都不支持(DC还支持其中的两样呢)。T＆L(transform＆lighter)是划时代的3D技术，它让图像处理单元承担起大部分原本由CPU负责的运算，如坐标转换与投影，从而释放了CPU资源。在理想情况下，EE可以全速进行坐标转换、投影、三角形设定及成像等运算，但在实际游戏中，EE同时还必须承担数值运算、人工智能、物理性和游戏控制方面的运算，有限的CPU资源就显得疲于应付，PS2画面粗糙、建模简单，多边形显示能力低的毛病也就显露出来了。这也是为什么同是使用SH4，NAOMI2增加一个专门处理多边形坐标与投影的运算单元，性能(高AI、多边形显示、海量建模等)即发生质的变化的原因；也是为什么PS2与PS相比，除画面的提升外，软件阵容还是老三样，并无一款激动人心的革命性作品问世(如相近的主机普及量，FFX的销量和影响就远不及VII)的原因——于此，VF4迟迟难产，原因也就一目了然了。

即使退一万步来说，PS2能达到数十MPPS的处理能力，GS狭小的显存带宽的制约也将阻止其同屏显示出来。这方面，NGC和XB采用了业界通行的技术，一面利用纹理压缩技术缩小纹理体积，一面使用HSR(显面消除)减少渲染数据量。而PS2选择了在GS上集成4MB的高速缓存，这技术本身倒挺先进(PIII也不过几百K缓存)，但思路太直接。撇开成本和工艺(！)的复杂性不谈，PS2低分辨率下的低像素填充率也显示不出缓存的巨大作用。更具讽刺意义的是，能明显改善低分辨率画面效果的硬件FSAA(全屏抗锯齿)，PS2居然也不支持(有PS2早期的作品为证)，而软件消除锯齿，对紧巴巴的CPU资源来说，又无异火上浇油，真是两难的选择啊，PS2的程序员可真不容易！以上所说，还不包含各种3D光影特效，实际上，多边形处理达到一定程度，各种光影特效对提升图像质量，将起着决定性作用。大家注意比较，现时点已经发售的PS2和NGC上的两款滑水，其画面质量差异是不能完全用多边形能力优劣来涵括的。

←在XBOX发售当日被国内各大报纸争相引用的一张图，我们再刊登一次吧。

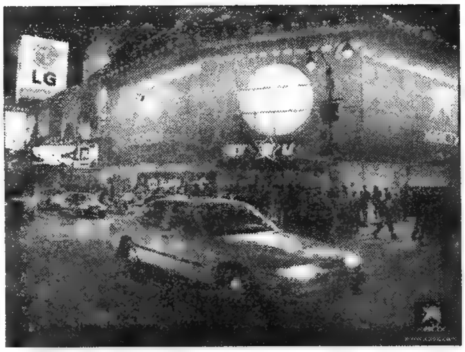
滑水●天语看了PS2的好几款滑水，确实无法与GC的相比。完全不是一个级别的。贴图有问题。不信大家可以自己去看。

如果 SONY 的宣传没有夸大的话，那么，花费 10 亿美元就研制出这么个东东，除反衬 SONY 研发部门的无能外，不禁让人要对 PS2 居然要卖 $ 299 且死抱住不降价的原因会心笑了：我们在替 PS2 的研发失误“埋单”哩。业界的规则是标准化和开放性，SONY 闭门造车独立开发的技术，没有前瞻性和难于开发，就丝毫不足为奇了。

三、避重就轻，是 SONY 宣传的不二法门。于是，蔡司成了专业相机的代称；于是，特 X 珑以阻尼暗线为荣；于是，“情感引擎”成就了革命性主机，虽然无人知其所谓；于是在 75MPPS 的眩目光晕下，有谁注意其隐藏着一颗不支持硬 3D Audio 的软音频 SPU 呢，又有谁舍得调用 PS2 可怜得捉襟见肘的系统资源来实现 3D Audio 的虚拟呢；于是，梦想所有人都在“1、2、3，游戏改变了”或“1、2、3、4，XX 革命了”的口号下集结，相视一笑，莫逆于心，“咱都一伙了”。美！

四、我要提请注意的一点，SEGA 虽最早宣布加入 PS2，但至今仍无游戏开发画面公布，这是与 XBOX 和 NGC 迥然不同的。我认为，SEGA 并不甘心加入 PS2，当初的加盟计划不过是权宜之计，旨在提升 SEGA 股票价格，给行将崩溃的 SEGA 财政打一支强心针而已。自然，VF4 移植 PS2 已是无可更改的事实(除非 SEGA 甘冒天下之大不韪)，但移植的时间和质量（瞧瞧 TK4 简陋的背景和虚浮的人物，也就那样了）却有待观察，SEGA 今后的态度也有待观望。高层的决策虽然可以唯利是图、朝令夕改，但员工的伤痕却非一朝一夕可以弥合。我想，香山哲不会不顾虑到这一点吧。

此外，就连以善于吃透 PS 机能著称的 NAMCO，在 PS2 上接连吃了几个瘪后，也开始准备“狡兔三窟”了。更勿说像 KONAMI、KOEI、CAPCOM 等骑墙厂商，早已不顾旁边



↑应了那句话：受益的还是我们消费者。

醋性大发的 SONY，主动向任氏和微软献媚了。反观 PS2 前段时间的软件狂潮已过，剩下的可期待的作品已不多。NGC、XB 的图像和开发优势一旦显示，厂商的开发意愿还会更低。人心一旦背离，单凭 SCE 的制作能力，是扛不住 PS2 这面大旗的。到时，SCE 最得意的广告词，“要多做户外运动哦”，倒不幸而言中了。或许 SONY 控股的哥伦比亚影业，又会跳出来给玩家选择，“要多看 DVD 哦”。

五、有关这一点，我只想说，经济高度发达的日本，其国内市场其实是高度封闭、非容纳性的；以神道、正统为代表的日本价值观，与人类普遍的人文价值更是格格不入（否认战争罪行，参拜靖国神社即是明证）。PS2 在价格、机能、软件毫不占优的情况下，承袭 PS 成功的余荫，将 DC 快速扫地出局，的确侥幸！

最后，我承认，SONY 是个顶出色的技术厂商，但在 IT(尤其是芯片业)和网络界，却不过是个无足轻重的外围厂商，真正的核心技术都掌握在美国人手中(去年 Transmeta 公司推出 Mobil CPU Crusoe 时，一直在手提电脑被东芝、IBM、NEC 等压过一头的 SONY，志拔头筹赶了个早市，欲再领风气之先，谁知一个月后就不得不宣布回收，闹了个灰头土脸收场)。SONY 对技术过度自信和过火宣传的结果，让人在屏弃 PS2 这台技术老土的主机外，更平添几分恶心！是为记。

后记：我也觉得，这样一篇文章实在太尖酸直露(虽然对于技术分析我还是尽量以平实的语言表达)，有违圣人的“恕道”。但我想，圣人又是什么东西？“圣者时之徒也”，足见圣人不过是些见风使舵，明哲保身的老朽；“君子远庖厨”、“割不正不食”、“食不厌精，脍不厌细”，又可知圣人不过是些一面大叫“眼不见为净”，一面躲着吃冷猪肉的伪君子罢了。况且此篇文字，我自信还非 % # $ @ $ ^%^（空穴来风？骏生因乱用此词，遭电软读者揭批，我自思不及骏生同志，吓的缩了回去)。

天语：作者最后还有一句画龙点睛之笔，被我给删了去(笑)。我们登这篇文章，毕竟不是要对 SONY 骂个痛快，而是想对 PS2 的表现做一剖析式的回顾。当然文中也确实提到了一些实质性的问题，提法是有些尖锐了，但总还算深刻。我相信读者会被作者超凡的文采所感染。

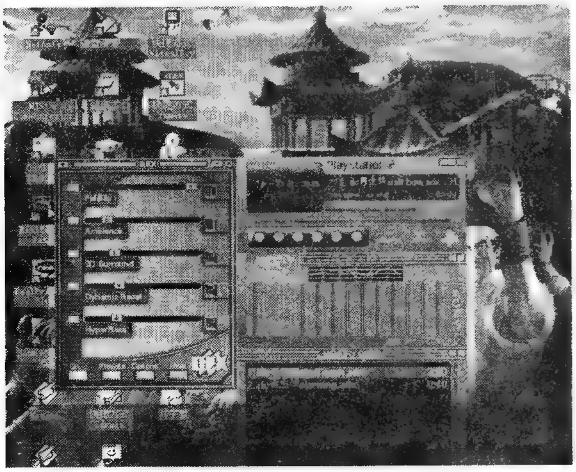
实际上包括天语在内，大家现在玩的都是 PS2。PS2 上有很多精彩的游戏。前段在美国，XB、NGC 先后发售，反响皆非常之好，但新机种的上市并没有影响人们享受 PS2 游戏的乐趣。

能不能进行 ONLINE 游戏？性能是不是很强？开发环境否宽松？音频解码能力如何？……依我看，还都不是问题的关键。

“存在”即是道理。PS2 成功有其道理，索尼的“真象”也是有其道理的。

就算我们今后只字不再提索尼（索尼从媒体中完全消失)，则当我们踏入游戏小卖店时会惊奇的发现——卖的最好的，恰恰是索尼的 PS2。

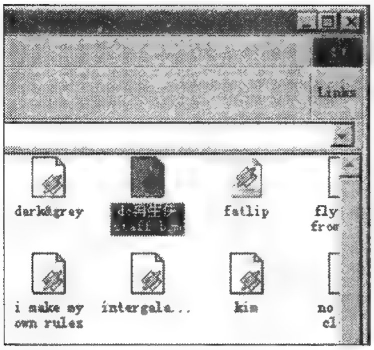
我想这才是问题的关键(笑)。



ADX 格式 BGM 之应用

龙哥您好！

首先让 PC 上网，去 www.winamp.com/plugins，然后在 Search for 一栏中填入 ADX 然后点“find!”进行寻找，然后服务器会找出一个名为“ADX AFS plug-in”的 WINAMP(26KB)，点击"download"下载，然后把他解压到 x:\ winamp\ plugins 的目录内——即你的 winamp 的插件(plugin)文件夹所在位置，然后打开 winamp，按 ctrl+k，然后会跳出一个框框，选 plugin(插件)，然后选 input(输入)然后框框右侧会出现许多英文(或中文)，双击“infectedbajs' better ADX plugin"这选项，然后关闭(close)那个框框。然后放入 DC D 版盘。读出后回到 winamp 主画面，点击一下 winamp，然后按 L 键，此时会跳出另一个框框让你选择要加入的歌曲。这时在“文件类型”一项选"ADX file(* ADX)"，此时后缀为 * .ADX 的音乐文件就会出现，双击所要听的 ADX 文件



winamp 就会播放。

龙哥您的 winamp 版本是多少？我的是 2.74。不知为何我的 winamp 只能播放少数 ADX 文件，象 SF3.3 就有许多歌曲在我这里播放不能．还有就是不支持 afs 格式的文件，请指点。

DC 盘的 ADX 文件每个游戏的存放位置都不一样，有的在单独放在 ADX 或其他文件夹里(比如 JSR)，有的则零散地放在最外边(比如 GIGA WING2，再生侠)。仔细找一定找得到。

向各位强烈推荐 DC 再生侠(spawn)中的 staffroll.adx 这首。

目前我试过能听较多歌曲的是 JSR 和梦美 2001。

首先要有 WINAMP，然后打开，把"repeat(重放)"和"shuffle(随机选曲)"关掉以防把其他歌曲转成 WAVE。然后按 ctrl + k，出现一个窗口，点击窗口左方的"output"(输出)，这时右方会出现几个选项，这时先看好有蓝条的选项（默认）是哪个，等全部完成后再双击它以便恢复 winamp 原来状态否则将不能再放 MP3(默认通常是"nullsoft directsound 插件 V2.0")。然后选择"nullsoft 磁盘复写插件 v1.0(X86)"，双击然后出现另一个窗口，是让你设置＊.ADX 转成 WAVE 后的存放位置。选好后点确定，然后关闭所有窗口(winamp 别关)。此时在 winamp 上双击要转换的＊.adx 文件，此时转换开始。待转换完毕后在前面所设置的 wave 存放位置就能找到所转好的 wave 文件了。快听听吧！

如果想把转换好的 wave 文件转成 MP3，有好几种方法。比如用 sound forge5，超级解霸版本 2000 或以上，东方影都都可以。因本人是用东方影都所转，故只介绍一下用东方影都的转换方法：

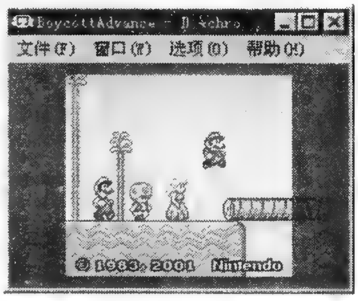
首先找到东方影都的文件夹，然后打开里面的"MP3 转换工具"这个程序，在"原始格式"这一栏中把"cd"改为"wave"，"目的格式"改为"MP3"，声道最好是选择"立体声"，"压缩率"一项的显示数字越高则音质越好（文件体积也越大）然后在"选择音频文件"一栏中把已从＊.adx 文件转成 wave 的文件调出来。然后在"选择要保存的目录"一栏选择转换成 MP3 后所存放的位置。一切就绪后点击"文件"选项，然后再点击"转换"，过一会 MP3 就压成了。

转成 MP3 后，体积比原来的＊.adx 文件至少小 40%，比 wave 文件小好几倍，且可上传到 MP3 随身听上收听，一举多得。

注意：你的 winamp 必须有"nullsoft 磁盘复写插件 v1.0(X86)"和"infecetedbajs' better ADX plugin"（此插件请在 winamp 的"input"输入一项里找）如果上述 2 个插件各位没有的话请去 www.winamp.com/ plugin/ 里找或在新浪搜索。

祝龙哥好运

北京 EGGMAN



编者：由于 PC 硬件发展迅猛，CONSOLE 模拟器方面大有可为。一般玩家都有接触过模拟器，下期 EGGMAN 等就要讲讲这方面的"故事"。

模拟器之笑傲江湖 GBA 篇

文/北京 过着植物一样平稳生活的 KillerQueen

软体动物在电软早期那个关于模拟器的失算已经成为了永远的典故，现在模拟器的发展已经今非昔比，隐然有与游戏机分庭抗礼之势。模拟器一直是游戏机厂商所痛恨的对象(但却是众玩家喜爱的对象)，索尼就曾经和 PS 模拟器 VGS 的开发商 Connectix 打了一年的官司，更是在 99 年 E3 大展上去踢 Bleem！的场子。任天堂也对模拟器深恶痛绝，早在 GBA 开发的时候，任天堂的铁腕老山内就曾经发下豪言壮语：一定要采取强力手段防止 GBA 的模拟器的出现。时至今日，这句话早已经成为了大众的笑柄。在最新的游戏主机 PS2、DC、GBA、NGC、XBOX 中反倒是 GBA 的模拟器最成熟，而且几乎是和 GBA 同时推出的，给许多电脑玩家带来了"新世纪福音"，目前的情形绝对可以说是"风风火火闯九洲"。下面笔者就和大家一起看看时下几款流行的 GBA 模拟器。

1、VisualBoyAdvance

这是笔者最喜欢的 GBA 模拟器，从 0.2 版一直用到最新的 0.51 版，运行平台是微软的 WINDOWS9x/Me/2000，软件的作者是曾经开发 GB 模拟器 VisualBoy 的 Forgotten(奇怪的名字)。这个模拟器的国际化工作做的很好，有日、德、意大利、西班牙、简体中文、繁体中文等等语言版本；软件升级的速度也很快，短短几个月里版本号不停的长，像 9 月 30 日刚出了 0.50 版，紧接着 10 月 7 日就出了 0.51，而且现在正在规划 0.60 版，令人有种应接不暇的感觉。同时他的主页(http://vboy.emuhq.com)也更新的很快，可见作者 Forgotten 相当的勤奋，是个非常精力充沛的人。

个人认为 VisualBoyAdvance 是最优秀的 GBA 模拟器，充分应用了 DirectX 的许多高级技术，模拟的效果非常的好，速度也比较快，目前的绝大多数 ROM 都可以很好的运行，比如街霸 2X、快打旋风 One、马里奥 A、瓦里奥、奥伽战争外传、机战 A 等等众多大作，而且画面、音乐等各项硬指标都直逼 GBA 原机效果(当然你的电脑要足够好)。它最有特色的地方是在标题栏上显示模拟的百分比，可以直观的看到模拟的程度如何，有可能会超过 100% 哦，其他的优点举不胜举。内置了金手指功能，可以自己搜索锁定游戏数据，本人就改出了奥伽外传的 60 多万钱和瓦里奥的 800 多金币(也可以使用 gameshark、gamegenie 等的金手指码)。还有方便的抓图功能，呵呵，可以把自己打关时的精彩镜头永久保存下来。从 0.4 版本开始，VisualBoyAdvance 又加入了对 GB 和 GBC 模拟的支持，而且效果也是非常好，真正达到了 GBA 原机既能玩 GBA 游戏又能玩 GB 游戏的功能。有了这个模拟器，以前软体动物所欣赏的 GB 模拟器 REW 就可以扔到垃圾箱去了。不过遗憾的是 VisualBoyAdvance 不能对 GB 游戏进行修改。其他众多模拟器必备的即时存取 VisualBoyAdvance 也一样支持，而且可以有 10 个进度，这下就大大方便了游戏菜鸟，即使是超难的《风来的西林 GB2・沙漠的魔城》，在它的 S/L 大法下也会变的无比容易。在画面的显示方面，最新的 0.51 版又加入了画面柔化的多种特效算法（都是来自超任模拟器 snes9x 的），TV Mode、2xSaI、Super 2xSaI、Super Eagle 等等，支持画面的 2 倍 4 倍放大甚至是满屏显示（界面很像 SNES9X 的说），而且经过特效算法的边缘抗锯柔化处理后丝毫看不到锯齿（其实不用特效也挺好的），养眼的很，再也不用为 GBA 屏幕小费眼睛而担心了。呵呵，这是笔者最喜欢的地方，满屏之后的效果就像玩超任一样，漂亮极了，笔者用满屏玩瓦里奥、奥伽战争外传和风来西林 GB2 玩的不亦乐乎。毫不夸张的说，总体效果上 VisualBoyAdvance 绝对超过了 GBA。

不过 VisualBoyAdvance 也有些不足。首先就是必须在高配置的电脑上才能流畅的运行达到接近 100% 的模拟效果，软件作者推荐是奔腾Ⅲ 500MHz 以上。不过在我的工作用机奔 200 + 48M 内

●玩游戏有四大要诀——1，功：RPG 长级需要苦练。2，戒：戒色。玩游戏不要有女友，因为女友会另有新"欢"(指游戏机)。3、胆：碰上隐藏 BOSS(指机厅高手)，要大胆出击，不要因为对手太强而不敢投币，虽说这样会死的很惨。4、义：好兄弟讲义气，有好游戏一定要分享。(上海闵行 华佳量)

存（垃圾电脑，可恶的老师不给我新机器，歧视啊：<）上也能凑合玩，但即使关闭声音、跳帧调到最大运行起来也是一顿一顿的(当然了)，有时能达到 10%以下！而在同学的赛扬Ⅱ 600 上有的游戏也比较慢，一般是 80－100%之间的样子。GBA 的特色连线功能目前的 0.51 版本还没有实现，而超任模拟器 ZSNES、SNES9X 都已经基本能网络上同时游戏了，不过以他们之间良好的合作关系，相信 VisualBoyAdvance 联机同乐的时候指日可待。到时候就可以用模拟器来测试 GBA 能否支持无穷人连线了，呵呵。另外，虽然 VisualBoyAdvance 可以执行绝大多数游戏 ROM，但兼容性还是不能说是达到了 100%，还是有极少数不能模拟成功。像《俄罗斯方块》(Tetris Worlds)，在 VisualBoyAdvance 的早期版本时就不能运行，到目前的 0.5 版才正常。而世嘉 SONIC TEAM 的大作《啾啾火箭队》至今仍不能模拟，只是白色的画面上显示一个惊叹号，但 forgotten 的主页上却没有说明，不知道这是不是 ROM 的问题。最后一点期望：如果它要是加上和 N64 模拟器甚至 NGC 模拟器(!?)的互动就更完美了(做梦吧)

2、BoycottAdvance

虽然 VisualBoyAdvance 非常优秀，但也不是说它就一家独大没有竞争者了，我们还有第二个选择，这就是 BoycottAdvance，目前的最新版本是 0.22bR3。它也是友好的 WINDOWS 界面，菜单操作比较方便，只需要指指点点。虽然它没有直观的模拟程度显示，但凭我的感觉在模拟速度上 BoycottAdvance 要强过 VisualBoyAdvance，在我的垃圾奔 200 上表现的很明显，但如果是在高级电脑上就和 VisualBoyAdvance 没有什么差别了。它好像也只是这一个优点，其他方面它比起 VisualBoyAdvance 可就差多了，就菜单来看就要比 VisualBoyAdvance 少很多功能。即时保存/提取进度只能用一个，很不方便，显示只支持到四倍大，不能全屏，而且它没有柔化能力，原尺寸看起来良好，一旦放大就有很明显的马赛克出现，运行有的游戏(如恶魔城，奇奇怪界)还会出现部分画面显示破损。另外音乐模拟的也不是太好，像机战 A 的音乐就模拟的很糟糕。BoyCottAdvance 键位设置也很不方便，VisualBoyAdvance 只要按下对应的键就行了，而它要从很长的列表里选择，十分麻烦。再就是模拟器的关键指标对 ROM 的兼容性，这点也要比 VisualBoyAdvance 差，最新的 0.23bR3 版仍然无法运行《俄罗斯方块》和《啾啾火箭队》。

虽然缺点不少，但作者 Gollum 还是相当努力的，看 BoycottAdvance 帮助里长长的升级时错误修正和功能添加列表就知道了，在此只能希望作者多多努力吧，争取给我们一个更完善的 GBA 模拟器。

3、DreamGBA

第三个要说的 GBA 模拟器就是国人李可文（Kervin）编写的模拟器 DreamGBA 了，最新版本是 2.3，大本营在 http://dreamgba.yeah.net。常玩模拟器的玩家应该对李可文很熟悉，以前他的 DreamGBC、DreamNes 就很有名了，充分证明了我们中国人的聪明才智绝不逊于外国人。DreamGBA 的模拟效果比较好，感觉要比 BoycottAdvance 强，兼容性也还不错。它画面倍数的调整只有二倍和四倍，不用窗口，上来就是全屏显示。注意，是全屏，不是满屏，在 GBA 游戏画面外是黑框，类似 VisualBoyAdvance 二倍大时的全屏。不过它和 BoycottAdvance 也有相同的毛病，有时画面会缺损，恶魔城正常但奇奇怪界有点小错误，而《奥伽战争外传》的人物对话框没有头像。它的缺点主要是易用性做的不够，界面基本上保持了李可文 Dream 系列模拟器的风格，同样是一个 DOS 命令行程序，只是在外面套了一个前端外壳，使用和参数设置都不很方便，可以定制的地方太少。另外要运行 DreamGBA 还需要 GBA 的 BIOS 文件，而这个不是随软件本身带的，要额外下载，也比较麻烦。其实 DreamGBA 笔者不是很常用（主要是用 VisualBoyAdvance 习惯了，懒得换），也不是非常熟悉，在这里就不再多评说了。

看完了三个 GBA 模拟器的介绍，感觉如何？其实三者都是水平相当高的 GBA 模拟器，用哪个主要看个人的喜好了。本人来个无责任推荐吧：首选推荐的就是 VisualBoyAdvance，功能又多又强，运行稳定流畅，还有使用方便的汉化版，非常有前途；喜欢支持国货精品的爱国玩家就用 DreamGBA 吧，效果和 VisualBoyAdvance 很接近，就是兼容性和稳定性要稍微差一些，还有使用上麻烦点；而 BoycottAdvance 目前与 VisualBoyAdvance 有一定差距，和 DreamGBA 也要差一点，但速度上有优势，机器慢的玩家可以考虑。

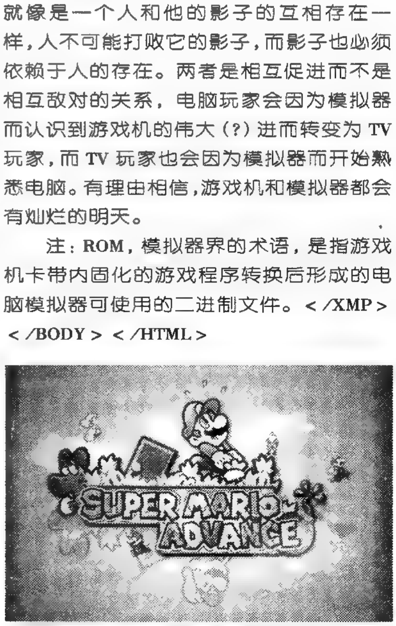
有关 GBA 模拟器就聊这么多吧，最后笔者想作为一个游戏机和模拟器的双重玩家谈谈对模拟器的一些看法。

首先，本人不赞成用模拟器玩 GBA 游戏。因为玩游戏要的就是感觉，毕竟，再怎么好的模拟器也是在电脑上操作，绝对没有掌机拿在手中的那种轻巧舒适的感觉。玩模拟器，你必须端坐在显示器前，无论你是用键盘还是电脑手柄，时间一长不免患上“电脑综合症”；而 GBA 呢，你可以坐着，趴着，站着，走着，倒立着(好像不太可能)，想怎么玩就怎么玩。对比一下，你不可能捧着电脑四处乱跑吧(旁人:疯了疯了)。随时随地的娱乐是掌机的最大魅力所在，电脑上看似无趣的游戏，放在掌机上就可能变的非常好玩。而且如果把 GBA 当做饰物挂在胸前，也一定会在众多手机一族中脱颖而出，招来不少 MM 的眼光，BE COOL！这也是模拟器比不了的。GBA 还有它的价格优势，想要流畅地跑模拟器的主流电脑至少要 6000 元，相当于 10 台 GBA，没有人会为了玩模拟器而专门去买电脑吧。也正是因为以上的原因，GBA 模拟器的出现绝不会影响 GBA 硬件的销量。这不，短短的 7 个月，GBA 的全球销量已经冲破了 1000 万台，气势如虹。想来任天堂也认识到了这一点，所以没有找 GBA 模拟器的麻烦吧。

另一方面，模拟器也确实有它的可取之处，否则也不会如此流行了(最起码可以让众多穷玩家一览世纪最强 2D 主机的风采)。第一点，可以起到试玩的作用。现在 GBA 的游戏五花八门，品种繁多，快赶上 PS 时期的繁荣景象了。但 GBA 卡可不是向 D 碟那样便宜，至少上百元。仅看卡带封面和杂志介绍是难以判断是否合适自己口味的，万一买了一盘不称心的卡可就追悔莫及了。这时模拟器就很有用了，从网上下载个 ROM 试玩一下，感觉好了再去买卡带细细品味。第二，现在在网络上有不少既是游戏高手又是编程破解高手的黑客们（也许该称为红客?）正在做着 GBA 游戏的汉化工作，这可真是造福大众的千秋功德啊。很显然，这些汉化 ROM 是不可能制作成卡带的，只能在模拟器上玩了，这也算是模拟器的优势吧。目前我见到的汉化 ROM 只有 KONAMI 的《恶魔城·月轮》，效果还是很不错的，比较令人满意，看着汉字就是亲切。听说还有人准备汉化《超级机器人大战 A》，正在招募人手，衷心希望他们能够成功。最后模拟器还有一个最大的优点，也是 GBA 原机无法匹敌的优点，那就是 PC 玩家引以为傲的修改利器 FPE 一族了，可以把电脑改得很惨很惨，GBA 虽然也有金手指，但显然不如模拟器改的方便。

自从有了游戏机，就诞生了模拟器。这就像是一个人和他的影子的互相存在一样，人不可能打败它的影子，而影子也必须依赖于人的存在。两者是相互促进而不是相互敌对的关系，电脑玩家会因为模拟器而认识到游戏机的伟大(?)进而转变为 TV 玩家，而 TV 玩家也会因为模拟器而开始熟悉电脑。有理由相信，游戏机和模拟器都会有灿烂的明天。

注：ROM，模拟器界的术语，是指游戏机卡带内固化的游戏程序转换后形成的电脑模拟器可使用的二进制文件。</XMP> </BODY> </HTML>



FC 版●曾接到一读者电话，说是怎么在商场中看到小孩在 FC 上玩“玛莉 A”！？经解释，原来拔萝卜的玛莉正是从 FC 版移植至 SFC，后又到 GBA。请大家注意，“骑龙玛莉”已经作为“玛莉 A 二代”在 GBA 上出现，据任天堂迷宇部介绍，此作耐玩度极高，而且还可以选择路易(路易骑耀西？)……

终于迎来了新年的第一期，我的心情与大家一样兴奋。不知道大家是否发现了变化，以前经常客串于本栏目的编辑点评彻底“清除”出去，这样一来，留下来的页码全部刊登读者大人的文章，大家投来的稿子也能尽快的刊登。在这里，风林还要再罗嗦一下相关的投稿注意事项——来稿以短篇游戏评论为主，字数不宜过长，400字左右比较合适。评论时应避免个人色彩，打分力求公正，尤其要注意游戏时间的填写。图片方面投稿者不必提供，由风林自找(笑)。另外，稿费的有！

◆忙完本期才发现，竟然没有读者投来PS2的点评，这可不是风林故意不登啊～～希望广大读者能够投来各机种的稿子！

三角空中力量(AIR FORCE DELTA)

机种:DC 厂商:KONAMI 类型:STG 媒体:GD

目前DC上大作十分稀少，幸得笔者发现了本作。从未接触过模拟空战，没想到一玩就停不下来了。

作为菜鸟，笔者并不关心什么画面、音效，如果《AIRFORCE DELTA》(以下简称《AIR》)上手度不高，半小时足够被扔掉。然而《AIR》简单无比的操作，一目了然的雷达系统硬是让菜鸟几分钟之后就能击落敌机了。在笔者看来这简直是一个主观视点的射击游戏，几乎不需要什么驾驶技巧，只需要全身心投入这场“AIRFORCE”。相比PC上要用到大半个键盘操纵的“飞行模拟”，《AIR》摒弃了空战以外的一切累赘，追求击爆的快感，无疑正合菜鸟心意。

当然，上手简单并不意味着单调。足足三十关任务，有些是击坠，有些是追击，有些是保护己方，内容十分丰富。各个任务的完成方法因人而异，高手可以追求全击坠，菜鸟尽可选皮厚弹多的战机勉强过关，而各个机种的性能差异使变化与乐趣更多。想当初笔者攻“大峡谷”一关时，撞毁十几次，万念俱灰之下选用性能最差的原配机，竟凭其超慢速而一鼓作气破关！

这样的经历怎能让人不投入？其结果是笔者偶然用CD播放功能运行《AIR》时，竟发现有数首极“入耳”的摇滚乐曲，而游戏中却浑然未觉——无话可说。

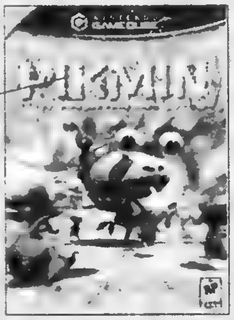
然而无话可说并不是意味着无瑕，《AIR》的难度设置令人发指。首关极易，第二关却陡然一变令笔者二十余次冲击无果，几乎放弃，接下来几关中反而又出现了超弱关，令人不快。KONAMI必竟头一回做模拟空战，有些细处把握得差，但瑕不掩玉。玩《AIR》后DC机主可以放心了，走出RPG、AVG，DC不乏经典。

——武汉 鲁雄

角色：——	操作性：9
画面：8	创意：5
音乐：8	移植度：——
情节：——	总评价：7.25
游戏时间：整个暑假！	

PIKMIN

机种:NGC 厂商:NINTENDO 类型:AVG 媒体:DVD



相信购买了NGC主机的许多玩家中，《PIKMIN》绝对是最值得期待的NGC三部游戏(早期)之一。因为这样一部游戏将会开创新概念的游戏，直接体现到任天堂以游戏本质为追求的游戏理念，事实上，任天堂的确没有令人失望，这款《PIKMIN》很成功。

任天堂的创意实在让人佩服，一个外星人因飞船故障掉到了一颗惑星上(据说游戏的场景来自宫本茂家的后院)，于是领着一群叫PIKMIN的奇异生物为了找回飞船的部件而四处游荡。PIKMIN的造型实在讨人喜欢，让人想到了迪斯尼动画中那些富有生命和动感的花花草草。更有趣的是，这些可爱的小生物需要拔萝卜似的从地面拔出来，当有一群PIKMIN跟在你身后嘻嘻哈哈地去冒险时，心中便充满一种说不上来的欢乐。

宫本茂的后院还真是机关重重，遇上石头墙，PIKMIN群起而上将之敲下；遇上可乐罐，大家还会好奇地去看看，实在是太有意思了。敌方的设计更是平凡中而又让人惊奇，那些平时趴在后院里弱不经风的蜗牛、蜘蛛，此时全成了PIKMIN眼中的狠角色。感觉并没有太大的技巧可言，总之，团结是很重要的，当然，人多更重要。已经很长时间没有这样好玩的游戏能令我为它去消耗时间了，任天堂的游戏理念不得不再次让人肃然起敬。

可惜，本游戏还是有那么一点点小小的不足，就是当经过两三个小时的兴奋之后，游戏的兴趣便会一点点的消失，当然，这是许多游戏一贯的毛病，只不过，《PIKMIN》似乎更甚一些罢了。而且，玩着这样的游戏，其吸引程度远远不如像《莎木》和《FFX》那样能让父母为之驻足观看，因此，《PIKMIN》的销量应该是意料中的。

最后，还想说句题外话，看着任天堂自创的PIKMIN这个单词，不禁让我想起了同音的单词PYGMY，指矮小的人种，还指赤道非洲的一个侏儒种族，和PIKMIN似乎还有那么一点点联系啊(笑)！

——吉林长春 LENY

角色：8	操作性：8
画面：8.5	创意：10
音乐：8	移植度：——
情节：7.5	总评价：8.9
游戏时间：3小时左右	

 本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

小龙斯派罗·冰之季节(SPYRO－Season of Ice)

机种:GBA 厂商:UNIVERSAL 类型:ACT 媒体:卡带

这是一个优秀的三维卡通游戏，不过似乎很多人都对其不够重视，实际上它远比你想像的要好玩。

此游戏是由古惑狼系列的主创马克·桑尼制作的，最早是在PS上亮相，大受欧美玩家欢迎，索尼在99E3展时曾把主角SPYRO与啪拉啪、古惑狼一同并列作为PS的标志之一，足见其不同凡响。但万万没有想到的是昔日索尼的招牌今天竟然入驻任天堂门下。

在PS上的真3D到了GBA上只能改成伪3D了，不过游戏的乐趣依然不减。游戏中小龙要收集钻石，它们分散在各个角落。取得方式也多姿多彩，开宝箱、点火箭，有的还要动点脑子，空间的广阔性也加大了探索的难度，令我找回了十数年前玩"超级马里奥"时的感觉。与马里奥不同的是主角小龙多了一项特别的能力：飞行，所以关卡中围绕此能力设计了不少难点，必须灵活运用这一能力，对玩家的技巧手法要求较高。

主角小龙自然是英俊帅气，而敌方角色也塑造的很可爱，都是大傻型的，外貌、行动都十分的搞笑，大BOSS也不可怕。再加上梦幻中才能出现的奇妙场景，整个游戏里洋溢着轻松的童话气氛。

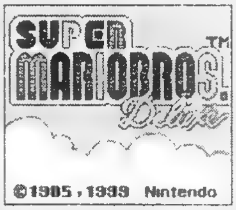
厌倦了RPG的冗长，FTG的暴力，能在这个充满幻想色彩的世界里放松一下，的确是一件十分惬意的事情。

——北京　罗剑锋

角　色：8.5		操作性：8.5	
画　面：9		创　意：8	
音　乐：8		移植度：——	
情　节：7.5		总评价：8.4	
游戏时间：十小时以上			

超级马里奥兄弟·豪华版(SUPER MARIO BROS)

机种:GB 厂商:NINTENDO 类型:ACT 媒体:卡带



马里奥可以说是游戏史上的一个奇迹了，没有哪一个游戏人物能像他一样大红大紫而且长盛不衰。从FC、GB，到SFC、N64(或许还有NGC)，马里奥都为任天堂立下了汗马功劳。很多老玩家都是从当年的"采蘑菇"过来的，时光流逝，FC已经离我们很远了，所幸的是我们还能在GBC上用这款复刻的作品重温儿时旧梦。

比起FC版，画面的质量改进不是很大(几乎没有)，初看是让我有些失望，要是做得像超任版该多好，至少也应该和《瓦里奥2》平起平坐才对，这一点上实在是有愧于"豪华版"的称号。不过细细一想，也许任天堂就是刻意要追求这种原汁原味的效果吧。

听着单调而又亲切的音乐，看着简单而又熟悉的画面，抛却了次世代的喧嚣，细微地控制马里奥展示他灵活的身手，上天入地去顶蘑菇、收集金币，用指尖、用身心去体会那种任天堂式"纯游戏"的乐趣……仿佛又回到了十年前打红白机的时候，想起了那快乐的少年时光，往昔的记忆就像泉水一样涌出……应该说，任天堂的复古做法确实有效。

当然，如果仅仅只是原封不动"100%"的复刻，是绝对不会让现在的玩家满意的。破关后的隐藏模式多的让人吃惊，而附加品更是必不可少。其中我最欣赏的是台历和占卜运气，这让GB有了一点点PDA的味道。

本作还对应GB打印机，可以把收集的图片打印出来，也可以自制图文并茂的标签，可惜我手头上没有打印机，不然的话它就绝不止是个游戏了。

——北京　罗剑锋

角　色：8		操作性：9	
画　面：8		创　意：8	
音　乐：8		移植度：9.5	
情　节：7.5		总评价：8.28	
游戏时间：一生一世			

网球2K2(TENNIS 2K2)

机种:DC 厂商:SEGA 类型:SPG 媒体:GD

单单看着这款游戏的画面，你绝对猜不出这究竟是哪个机种的游戏。想到DC已经失败的事实，心里就会有种隐隐的痛，但至少SEGA的好游戏依然会在各机种上发扬光大。

记得这款游戏的前作就已经得到了大家的好评，不仅是在操作系统上有十分完好的表现，而且画面的真实程度也绝非一般的网球游戏能与之相抗衡。但此次的操作按键都被改变了，如果你在前作中是个高手的话，未必在本作中也能风光呢。世嘉这么做，是为了让网球的动作能更细腻的表现在手柄上，从而使玩家更投入于游戏中。事实也的确如此，每场比赛下来都能让人大汗淋漓，紧张程度绝不低于现实中的网球运动。

或许是因为美版游戏的缘故吧，难度之高有些出乎意料。新手如果不先把难易度调成EASY的话，那你一定会输得很难看的。很多时候，掌握好发球权便成了胜利的关键。

此外，游戏采用的两位网球顶尖高手做宣传也的确让人备感兴趣，而类似GB上《马里奥网球》的育成模式也使得本游戏的可玩性很高。为了成为世界第一的网球高手，流点汗又算得了什么呢！

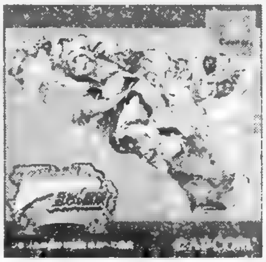
如果你喜欢网球游戏的话，这款《世嘉网球2K2》绝对是你的首选！

——吉林长春　LENY

角　色：8.5		操作性：10	
画　面：9.5		创　意：8.5	
音　乐：8		移植度：——	
情　节：——		总评价：9	
游戏时间：5小时以上			

JOJO的奇妙冒险

机种:DC 厂商:CAPCOM 类型:FTG 媒体:GD



玩游戏的人大多数都喜欢看漫画动画，对于我来说最喜欢的漫画就是荒木飞吕彦的惊世之作《乔乔的奇妙冒险》了，诡异的替身能力和峰回路转的情节使它在我心中稳占No.1的地位，所以在买DC的时候这款JoJo是铁定购入的。

之前玩过PS版的JoJo，由于PS与CPS3基板之间机能的差距，使得游戏有一定程度的缩水。比如替身就只能用单色半透明来表现，人物也要比街机版略小，使JoJo的魅力少了一些。所以我期待着DC能给我一个完美的JoJo。

但DC版的表现令我失望了：比起PS画面并没有什么太大的提升，除了替身改为彩色的，再加上一些画面放缩的特效，真的是与PS毫无二致，没有给我以想像中的惊喜。而且在PS版中最有乐趣的超级故事模式和收藏集在这里也找不到，难道CAPCOM以为DC玩家都是只知道格斗的狂人吗？实在是让我伤心。还可以称赞的可能只有格斗时火爆的快感了，承太郎的噢啦噢啦还是那么爽快，但这唯一的优点也早已经在PS中就体会过了，唉，展现在我面前的JoJo成了一个毫无新鲜感的游戏。

鸡肋，真正的一块鸡肋！真的没有再多玩下去的半份耐心，有这点时间还是打PS版攒JoJoPoint吧。

——北京　KillerQueen

角　色：9		操作性：9	
画　面：8		创　意：8	
音　乐：8		移植度：9	
情　节：——		总评价：8.5	
游戏时间：约2小时			

DC以来，游戏机的「功能」被发掘到各个领域了，不管怎么说，"GBA玩FC游戏、看电影已经彻底实现，"一机多用"看来绝非凭空捏造啊（笑）！

◆风林大闲话：用GBA看电影实在是一件令人觉得很意外的事情，编辑部新战士宇部君向喜好「不懂装懂」（笑）的俺强烈推荐该物。看到在GBA上演示《骇客帝国》，有点撑不住下巴的感觉，突然发现自打

◆风林大闲话：XBOX、NGC终于在美国发售了，至此，应该说新三国时代正式拉开了帷幕。一个是前「世界冠军」人气依旧不减，一个是掌机至尊赢利第一「老油条」，另一个是IT霸王口袋鼓鼓吃喝不愁，真是很难想象到底谁会成为牺牲品……虽然说市场容不下三部主机，但是对于这三者而言好像都没有出局的可能。如果说让风林个人在三部主机中择其一选择的话，最后只能说——我弃权……

飞空之舞～不用再等待续作啦！(AERO DANCING～次回作まで待てませーん)

机种:DC 厂商:CRI 类型:SLG 媒体:GD

本作是此系列在DC上的第6作。虽然是最新作，其实只不过是"i"的加强版而已。（鼎鼎大名的CRI怎么也玩起这套把戏！）游戏中收录了全日本高手的精彩游戏片段及历代作品资料集，更附有前几作的究极记录供下载，可谓极具收藏价值。

作为CRI出品的DC名作，质量当然有相当的保证。本作共收录了多达54种战斗机，每架飞机均由CG精心制作，连那些小细节都被一一保留，实在令人感动。游戏的画面和音乐也十分出色，值得一提的是此系列为了追求游戏的真实感，操作远比其他作品复杂。正因为如此，才能使玩者更投入，更有成就感。

但由于一般座舱式游戏（皇牌空战类）的复杂操作和较高的难度，使一般玩家望而却步。如此优秀的作品，最终只能和世嘉的其他硬派游戏一样，成为少数玩家的"专利"。这不能不说是个遗憾吧！

另外，本作还对应通信对战，更支持4人同时作战。想像一下4人之间大乱斗的那种紧张和激动吧！还犹豫什么？快点加入，让我们一起DANCING！

——上海　夏晖

角　色：	7.5	操作性：	9
画　面：	8	创　意：	8
音　乐：	8	移植度：	——
情　节：	——	总评价：	8.1
游戏时间：——			

漫画同人志(COMIC PARTY)

机种:DC 厂商:AQUA PLUS 类型:AVG 媒体:GD

在PC上有着大人气的《COMIC PARTY》终于在DC上堂堂登场了。

可以说一部恋爱游戏的成功与否，在很大程度上取决于它的画面和人设。这款游戏无疑做得很出色。美仑美奂的画面和个性鲜明的角色都甚积终极。

与其他同类游戏相比，以画漫画作为题材还是很新意的，玩家所扮演的男主角是一名同人志作者，他不但要绘制同人志漫画，还要参与印刷、发行、售卖等一系列工作。当看到凝聚着自己汗和泪水（笑）的同人志大卖时，会产生一种成功的喜悦，同时玩家也很自然地感受到了同人志作者的艰辛。

相对而言，作为恋爱游戏的重头戏，追MM，游戏表现得差强人意。由于玩家要花大量时间去创作同人志，所以每天都忙得焦头烂额，哪有时间去追MM，即使在比较空闲的节假日，也只能在有限的几个场所，对女孩进行撞地雷似的搜索，更别者谈什么约会了。实在是有些本末倒置。

游戏的剧情也没有期待中的那么感人，（大概是我已过了这个年龄的关系吧！）但游戏的剧情设计得十分有趣，常令人捧腹，这多少补弥了些不足。对不懂日文的朋友来说是个不小的损失。

虽然游戏有着这样那样的瑕疵，仍不失为一部成功的作品，喜欢此类游戏的朋友，千万不要错过了！

——上海　夏晖

角　色：	8.5	操作性：	7
画　面：	8.5	创　意：	8
音　乐：	7.5	移植度：	10
情　节：	7.5	总评价：	8
游戏时间：——			

合金装备 索利德2(METAL GEAR SOLID 2)

机种:PS2 厂商:KONAMI 类型:ACT 媒体:DVD

因为是绝对的大作，就难免在玩之前要兴师动众一番，玩的时候惊叹N番，玩过之后也要鼓吹一番。（笑）

画面达到了超清晰的地步（土语），流畅度也很高，从人物表情到背景都做的非常细致，镜头运用的也非常活：俯瞰、主视角，有时还有意外发生……单是画面上花的心思就可以让人领会半晌了。

从头到尾的画面都很昏暗，几乎看不见鲜艳的场面，再加上配乐以及独特的游戏方法，使构成了这款个性味超浓的MGS2。与众不同，多出新意，也许是今后更多游戏的走向了。

与一代一样，还有很多细微的设定，同样的事物可以换更多的方法来play，让人每一次玩都充满了期待和兴趣。只是游戏中夹杂一些值得争议的设定，可有可无，这明显是为了吸引玩家更多的注意力。

也许对于软件公司来说，用最少的成本赚最多的钱就是一款最成功的游戏；对于玩家来说，玩过之后有了最大的满足才叫最好的游戏……从任何一个角度看，MGS2都是游戏当中的极品。

——长春　李一卓

角　色：	10	操作性：	10
画　面：	10	创　意：	9.5
音　乐：	8.5	移植度：	——
情　节：	8.5	总评价：	9.4
游戏时间：5小时以上			

友情的射门～4V4岚(友情のビクトリーゴール)

机种:GBA 厂商:KONAMI 类型:AVG+SPG 媒体:卡带

KONAMI的年度100款游戏计划果然犀利。前不久才推出了《实况A》，紧接着又是一款足球游戏发售。但与实况不同的是，本作取材于小学馆旗下的同名漫画，自然是属于卡通足球了（抢大空翼的饭碗？）。其实制作此类"游戏化"作品是很聪明的作法。有最基本的原作FANS，销量至少不会惨淡，而万一大红大紫也不是没有的事，如《游戏王》。看来，老科是摸着些"道"了。

本作是以事件＋球赛的方式循环进行的。事件方面有原著漫画撑腰，自然是没话说。主角岚一行人是一群热爱足球的少年，有一天被流放到了孤岛上接受特训，不断接受敌队的挑战。凭着优秀的剧情，就算本作是纯AVG，可以说也是相当不错的游戏。不过如果是原作FANS，玩起来会更津津有味吧。

球赛方面，如标题4V4，是四人制的足球规则。那么四个人如何踢好一场球就是值得研究的。进攻还好，最让人头痛的是如何防守。笔者经常是进一个失三个。主要是断后的那个人太不老实，擅离职守是家常便饭。当你全力狙击对方的时候，大门前空旷得让人绝望。注意！本作非足球小将那种指令式玩法，是实打实的实况踢法。而且本作虽为卡通足球，游戏性一点也不含糊。几乎实况有的如加速、换人等一应俱全。并每个角色各有所长，速度力量各数值均不同，必须活用方可制胜。

也许是画风的因素，笔者甚至觉得本作画面比实况A还要来的细腻。在剧情有保障的情况下，比赛方面竟也同样出色。实为GBA上为数不多的文字＋运动类良作。

——江西南昌　严峻

角　色：	9	操作性：	8.5
画　面：	9	创　意：	8
音　乐：	7	移植度：	——
情　节：	9	总评价：	8.5
游戏时间：2小时			

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

●系列连载：

SONY 闲话之一：无为的道理

文：silence

1946年5月，年届而立之年的井深大和年轻的盛田昭夫成立了东京通信工业株式会社，在公司成立意向书上井深大写上了“要充分发挥勤勉认真的技术人员的技能，建立一个自由豁达、轻松愉快的理想工厂”，这句半个多世纪以前的话一直贯穿着SONY发展的历史道路。当今天每一个学财经的都要读过这句话的时候，当每一个关心并热爱SONY的人都要将这句话牢牢记在心中的时候，或许我们还会有一些字面之下的意义没有完全的领悟。

“豁达”是一种心境，是一个人是否具有文化底蕴的表现，表现在企业之上，就是胸怀大志，不拘泥于琐碎渺小的商业手段。毕业于柏林国立艺术大学的SNOY社长大贺典雄在1959年被盛田昭夫先生提拔为三个部门的主管时，所做的第一件工作，就是努力使SONY具有“世界的SONY”的印象。索尼当时启用冈部冬彦的漫画符号“爱娃娃”作为自己的企业形象标志，遍布于日本每个SONY商店门前，并为日本的消费者熟知，然而大贺认为这一形象并不具有世界性，因此果断的将所有的“爱娃娃”撤去，虽然索尼真正的征服世界还是靠着整个企业的励精图治，上下一心，但这一具有象征性的举措俨然是世界化索尼的起步。

庄子有一句话，叫做“大圣不作”，意思是真正伟大的圣人不会特意的去施行仁义，而是用他自己所有的品格和道德感化或渲染每一个接近他的人。回顾从94年开始的次世代游戏机竞争，我们慢慢地会发现一个道理，比起任天堂，比起世嘉，甚至比起现在的微软，索尼永远显得慎于言而敏于行，她不会像任天堂那样口口声声的用“精英战略”来掩盖自己一贯的控制手段，不会像世嘉那样壮怀激烈在宣传上用尽全力。每一届的东京游戏展，索尼总是不动声色，靠游戏软件本身的吸引力让消费者止步，世嘉工作人员在地铁站出口纷纷发放着印有醒目DC标志的手提袋（现在是微软继承了这一“革命传统”了），世嘉众多天才制作人每一次都会集体亮相于舞台，而久多良木健一旦在游戏展上出现，做的更多的却是四处观察，心底思考。Xbox发售了，索尼宣布不会调降PS2的售价，很多人吃惊了，很多人钦佩于索尼的自信，但是真正值得人们敬服的却应该是索尼脚踏实地的发展方向。

←为游戏业开拓出全新局面的PS，如今已经是家喻户晓，比当年的NES相比也有过之无不及。

索尼是重技术、重人才的国际顶尖企业，所有的对手从索尼身上感到的威胁并不是他的王者之气，却反而是那种发展的速度感。索尼的科技永远站在世界的前沿，如果有朋友在索尼公司工作，一定会对此更有感触，身为SONY的员工，都会觉得跟不上本公司技术革新的速度，更何况是竞争对手呢。不用怀疑，PS2发售的同时，PS3的开发工作就在同时进行，时至今日，这台不闻声不见影的后续主机，一定有了很成熟的样本摆在索尼高层的案桌上。但与光速般的技术革新相应，却是索尼在具体产品品质和服务方面的无限开拓，有时甚至到了不厌其烦的地步。以机能而论，PS到了现在已经可以称作贻笑大方了，但回顾6年的发展，正是这样一台属于上一个时代的主机，锻造了游戏产业的新格局。在我们国内产生的“世嘉派”和“索尼派”在日本是没有的，市场有其本身的优存劣汰规则存在，消费者的衡量尺度也永远会随着时代而更新。世嘉的制作功力世人皆知，世嘉在宣传上的不遗余力也人所共见（像1994年2月2日在美国GROUND HOG’S DAY会场上立起的几十米高的索尼克气球模型，索尼是永远也不会这样做的），然而他们一直没有索尼这样倡导流行的思路存在，一直没有整合多媒体多层次消费的大局观念，所以败了。败的让人怜悯，却并不可惜。索尼就是索尼，他的产品不会让你有刻意缔造尖端的感觉，因为索尼这四个字母本身就是尖端的代名词。更为重要的是，PS努力使自己做到兼容并蓄，努力跟上电子娱乐的时代潮流，这两点永远值得痛定思痛的世嘉思考再三。

在我们国内，有一个很奇怪的说法，认为PS的出现导致了游戏的堕落。从某些方面来讲，这是正确的，就好比卓别林一直坚持黑白电影高于彩色电影一样，然而，我们或许忽略了一个事实，滞后于时代的东西，无论给你带来多少怀旧和亲切的感觉，其本身都是一种罪恶。我们不会提醒自己PS时代的游戏来得太容易，作弊的方法太多，因此感到游戏太简单；我们不会醒悟到面对游戏越来越宽的制作思路和游戏表现手法的时代变迁，我们得自于旧时代游戏的习惯和理念已经变得陈腐和落后；我们更不会清醒的认识到老谋深算的任天堂在一脸高人独醒的表情下偷偷适应着新时代的产业格局。我们像是激流中游的石块，一心回到泥沙俱在的岸边，却不会想到顺流而下的下游会有更丰沃的田地存在。

老子曾说，“无为而无不为”。世嘉于我们好像是肝胆相照的热血知交，微软于我们好比是霸气纵横的血口大鳄，任天堂就如高冠峨带的现实中的古人（那可能吗？），而只有索尼，行如流水般自然，浩养天地包容之气。未来的竞争如何谁也不敢做出肯定的猜测，但是依我个人而言，索尼，不会失败。

◆风林大闲话：近期听闻越来越多的PS2光头报销的情报，与某店BOSS闲谈时也了解到直读是罪魁祸首。数月报销一个绝不奇怪，尤其是目前的直读使用繁琐、安装麻烦，高贵的PS2若总是受这种折腾，相信不久就会看到『光环』的(笑)。总之，奉劝各位还是不要对目前的PS2直读抱什么幻想……

三国游戏的王者～

霸王的大陆

文/SILENCE

从什么时候开始的呢？

好像是不算太过遥远的过去，大街小巷飘满了重复的音律，一款以假名为主，界面相对光荣游戏而言较为简单的三国志游戏在 91 年慢慢开始风行。

《霸王的大陆》是在前作《中原霸者》基础上全面体现 namco 战略游戏理念的成功之作，《中原霸者》有许多思路都为这款较为成熟的作品作了奠基，然而也正是这么一款只有 200 多名人物的较小规模的三国志游戏，却以其简单而快适的操作性取得了极其良好的口碑。

界面

FC 时代，假名依然还是文字界面的主要构成，所以从表面来看，很难相信这么一款以假名为主的游戏会在我国得到普遍的承认。但其实仔细分析，“霸王的大陆”还是有很强的中文环境感觉的，不是因为熟悉的三国题材，也不是因为熟悉的三国人物，而是在各种指令发动的界面用了短屏动画和日文简单陈述句的结合，对玩者来说，一开始可能会困惑一些，但不用多久便可适应。

而且，每座城最多容纳十员武将的设定，其本身是为了照顾游戏的平衡，但间接取得的效果便是决定了每个菜单都不会过于冗长。对于玩惯了 ACT 的 FC 玩家来说，一眼能知大概是很舒适的感觉。

人物

相对于游戏系统，可能“霸王的大陆”里风格特殊的人物肖像更快的走入玩家心中。NAMCO 对三国人物的头像设置很有意思，他们不像光荣保留了一些正史观，很直白的直接来源于“三国演义”，人物头像说 Q 不 Q，也完全不是历史人物那种磅礴大气的感觉，但个性化的突出，在某些方面甚至要胜于光荣。

“天时、地利、人和”，在这款游戏中无疑全面倾向于人和，人才的运用和培养几乎是在这款游戏里称霸的首要条件之一。哪一年哪座城会出现哪位知名的武将，哪一年哪位君主手下会有大将报到，无数玩家都烂熟于胸，而早已深刻记忆的头像就成为这些快乐的源泉。头像简单的绘制却也造就了丰富的性格，除了一些约定俗成的人物特征以外，有一些武将的肖像更是具有了很特殊的韵味。比如马超，很早就传出了“老太婆”的代称，联系起他的唯利是图、生性多疑来，说他婆婆妈妈到也并不为过。比如说关羽，忠义的形象早已在民间深入人心，玩家也多把他当作武德的化身，而在这款游戏里头顶一个十字显出了一些诙谐的感觉，没有表现出他的刚愎自用，却让玩家感到了一丝意外的亲切。曹操的肖像霸气不足，倒是因为散开的鬓发而略有了些儒雅的书生气度，更好的符合了这位“周公吐哺”的军事家政治家兼文学家的胸怀。吕布残暴而趋利，孔明鞠躬尽瘁死而后已为川人万世仰止的形象都很好的表达了出来。但最为有趣的是头像上简单的饰物变化也造就了许多歧义，因而曾有一些玩友们都爱用“代号”来称呼游戏中人物了。“飞行员”有之，“红十字会”有之，“面包”有之，“西游记四师徒”亦有之，端庄之下诙谐并存，我们国人受几千年脸谱化教育下的评人机智得到了最好的体现。

军事与外交

无疑，这两项是一款战略游戏最重要的游戏内容了。由于地图规模的有限和人物数量的有限，从系统本身很难体现同时控制几大军团纵横疆场的大气来，却也因此更忠实于“远交近攻”的战略思想。相信很多玩友在玩这款游戏时所作的第一件事或经常作的一件事便是调查地图上每个城市武将的情报，离间然后寝返，而不管玩家所在的是哪个阵营，吕布又通常是第一个来投城的。对于两国之间的同盟而言，一纸“合同”就能保证固定时间的相安无事，敌对和友好值的设定非常的模糊，这一点也是保证许多以前没有接触过战略游戏的玩家更好的上手。

由于硬件的表现能力和战略游戏制作的时代思想水平，在这么一款游戏里是不太可能表现出“上兵伐谋”的高级战术思想来的，但值得一提的是，两军相遇，计策的运用几乎是主要的战术手段，武力的突出必须依靠计谋的辅助，勇猛的武将几乎必备“束缚”的成功率方可有更大的作为。虽然不乏配备精良的上级武将一骑独驰，直趋敌阵的情况，所见更多的是攻城之际频繁的“伪击转杀”，而提升一员将领武力最有效的方法也莫过于不顾成败的对敌将使计，运筹帷幄和驰骋战场的辩证关系在这么一款游戏中也就表现的相当突出。“十则围之，五则攻之，倍则分之”的军事至理在这里完全颠倒，经过培养之后的武将文臣一骑当千变作了游戏后期的常理，似乎比“真三国无双”领先了将近十年，但解释的更为合理也更为生动一些。

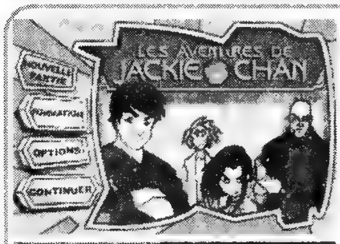
“霸王的大陆”的话题是谈不尽的，几乎每一个读者都是该游戏的高手。那个著名的变身 bug(也包括“克隆人”的预言)也好，因动画有变化而不令人厌倦的内政开发画面也好，都在各个细致的角度提炼出一款战略游戏的平衡性来。注重整体的发展之下着力个人的培养，分布于特别城市的特别武具，种种一切都使游戏因素大量的汇集。在我们尚且沉溺在林林总总的 ACT 中的时代，能有这样一款高度综合的战略游戏让我们足以度过一个暑假的快乐时光，难怪会变成游戏之中的国人经典。

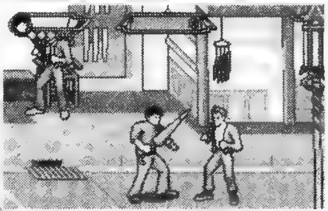
 本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

欧美风

每期为您报道最新的欧美游戏，时刻关注！

特约情报员：严竣





成龙

GBA、activision、ACT

严竣： 老美做事都讲究个效率。前不久才透出口风，现在就已经发售了。同样也是对老美胃口的东东。

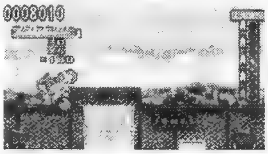
jack chen 如今在好莱坞是当红男星。以他为主角的功夫游戏是很有号召力的。总体感觉也是蛮不错的，还比较对国人的路吧，毕竟老成是 CHINA MAN 嘛。玩腻了 FFONE 的人，不妨一试，说不定能找到感觉。

风林： 以成龙为主角的游戏本作不是第一款了。像这样的横版动作游戏在欧美绝对是属于家常便饭，如果没有特点的话也只能拿去堆仓库。不知道我们成哥是否能够借其威名脱颖而出？

极限山地车

GBA、activision、SPG

严竣： 极限运动一直已来在欧美都非常风行（毕竟老美都爱找刺激嘛）。这款极限系列的山地车，由著名的运动厂商操刀。并用足 GBA 的究极 2D 性能。流畅度满分，手感不错，完全表现出了极限运动的那份炫耀。强力推荐之美版 GAME。



怪物史莱克

XBOX、TDK、AVG

严竣： 挟暑期票房击败 FF、盗墓者电影版的余威，史莱克以 3D 冒险的形式闪电登陆 XBOX。游戏总共有四个冒险舞台。画面光影效果不错，最后发售 XBOX 在机能上还是占那么一点优势的。至少是没发现锯齿吧。但游戏性如何呢，就只能“期待”了。毕竟运动类才是老美最擅长的。

（难得的）无题

文/张凯

随着首斩破沙罗的一声哀鸣，他爱的人终于离他远去，当这地狱之鬼变为电光球重新回到地狱之门时，坐在机台前的我又一次找到了三年前玩“侍魂·天草降临”爆机至此差点在街机厅感动得落泪的感觉。

久违了——这种悲哀的感动。

近来，《电软》上有关所谓游戏内涵的争论，似乎是日见其长，却又争不出个所以然。而笔者所爱的 GAMEBAR 最后的评论性文章却是质量越来越差，有时竟毫无踪迹。是否时下的玩家都领略到了游戏的本质，或是对当前国内情况的心照不宣的无奈而无话可说？我开始心慌，毕竟没有争论就没有进步，肤浅背后的无知对大陆游戏环境（我认为大陆至今毫无游戏市场、游戏界可言）是百弊而无一利的。

那什么是游戏的内涵？作为有 10 年玩龄的老鸟，我自己也深思过，觉得以前《电软》上有位读者说得好“中国的教育毁就毁在‘寓教于乐’四个字上，‘教’便是‘教’、‘乐’便是‘乐’非要混在一起的话，只会适得其反”，我从不相信看部教育电影影响一个人一生的鬼话。游戏也是如此，它本身就是给人带来快乐的，从中自得其乐，被游戏所感动是每一个玩家为游戏所迷的原因。

至于内涵的是与非全由玩家自己评定，什么是对？什么是错？关键在于你的客观标准是什么。人与人是不同的，内涵对于不同的玩友也是不同的，争论固然十分必要，但要看争得是否有意义，否则你一句 FF8 是经典他一句 FF8 无内涵，又能表示什么了？

这跟国内士人将游戏视为电子海洛因，而日本将其视为支柱产业的态度有何不同？

曾在许多 Game 杂志上见到“垃圾游戏这个词，我则认为游戏无垃圾，始终坚信“存在即真理”！一万个人说这个是错的，只要还有一个人说它对，它便还有它的存在价值。的确有的游戏确实不太好，特别是对于我们的国产软件（虽然我从不玩 PC Game），但我想作为一个中国玩家时刻不应忘了自己的身份，不喜欢可以不玩，完全允许，起码不能诋毁它。

这个年代已经没有太多让人感动的东西了，我很幸运自己能从游戏中体会喜怒哀乐，酸甜苦辣。被情节可有可无的刀剑类格斗 Game 感动得快哭，从《合金弹头 2》中寻找快乐，换句话说我从游戏中体味人生，你呢？

全身心地游戏，短暂地完全体味另一种人生——这，就是所谓的“内涵”吧！

PS：风林，本来我想写篇关于《侍魂Ⅳ·天草降临》的心得，但想起此段时期“格斗天书”的萧条，我这篇东西会有几个读者？所以作罢！本文刊登与否无所谓，但请一定转告去年杂志上“格斗天书”中写《决》这篇文章作者地址，小弟愿于切磋天草降临！知音难求！小弟在此跪谢风哥了！

我的地址：湖北省武汉市洪山区政院路一号中南财经政法大学（南湖校区）经济法系（国经）202 班 张凯　邮编：430073

风来语： 一段时间以来，GAMEBAR 对长篇评论文章有些“掉以轻心”，皆因风林个人好恶所至。如今页码充裕宽松，风林希望能够借机“将功补过”，希望广大有心人能够写来长篇感想，您的心血风林自当格外重视，欢迎来稿！

◆风林大闲话：随着 XBOX 的发售，欧美游戏逐渐被关注，其实其中有许多值得我们体验的作品，为此，风林特别开办了『欧美风』栏目，今后每期都将为广大玩家介绍最新的欧美游戏，开阔我们的视野。并也欢迎广大玩家投来自己对欧美游戏的理解与看法。

前言：

彩虹来临前的序曲

说老实话，当上个月主编向我约稿的时候，我的心里确实“咯噔”了一下。

一方面是因为工作的原因：那个时候，“夏日彩虹”正在紧张的制作中，加上其他的一些正在进行的项目，手里的事情很多。虽然“彩虹”的文案早在年初就已全部完成，但要把它改成小说风格的东西，还是蛮费时间精力的；另一方面，对于“夏日彩虹”的部分角色和一些情节，我们还不想太早泄漏，而且有很多关联的东西在这一个游戏里并没有完全作交待，所以如果单是把游戏剧本拿出来连载的话，对读者和玩家来说就显得有点不够负责了。

事实上，我们设计“夏日彩虹”这个游戏，并不是单单只着眼在这个单一作品上的。在做世界观和背景设定的时候，我所属意的是一个完整而宏大的历史，而“夏日彩虹”这个游戏只不过是这整个历史长河中的一个瞬间：我们的想法是用多种媒介方式，包括游戏、漫画、动画或者小说等等各种不同的手法来把这整个历史的不同片断充分地展现在大家的面前－也就是说，这其中的许多故事都是相互关联、互有因果的，你看的相关文字越多、你玩的相关游戏越多，就对整个历史更了解。这个有点象我们现在发掘古迹，通过找到的碎片来拼接我们的历史，我们的做法也是一样，而这次的约稿正好提供给我用文字媒体来补充历史片断的一个机会。

“白夜”的故事从‘“夏日彩虹”前16年开始说起，一直到“夏日彩虹”差不多开始的时候，情节上算是正好把“夏日彩虹”中一些没有完整交待的东西细化了，而故事发生的地点和其中的部分人物也和“夏日彩虹”中有许多紧密的关联。当然，不要指望“夏日彩虹”中的所有疑惑都能在这部小说中得到答案，游戏中所涉及的情节在时间上的跨度之大，不是一两部作品就可以讲得完的。就象前面说的，历史的碎片要细心地一点点拼接才会渐渐地展露在你的眼前，而且很多时候你眼睛所看到的东西，也许并非是你所想象的那样。

中文化的游戏也好，小说也好，并不是让人看懂就算达到目的了。我们选择中文的唯一理由是想把自己的一些想法、对社会对世界的认识、理解和思考通过这种方式来分享给更多的人，如果真能够做到这一点，哪怕只是做到很小的一部分，我们的努力就算没有白费。

叶伟

2001.12

白夜

——序——

他就站在我面前，手里拿着那把我熟悉的长剑。

已是黄昏。我忽然觉得黄昏的战场好美，西垂的阳光透过漫漫浓烟照过来，在空气中射出各种形状的影子。横七竖八倒下的战士，在夕阳下就象凝重的雕塑，构成一幅怪异的图形。

黄昏时刻的海、黄昏时刻的山、黄昏时刻的宫殿。我奇怪自己居然从来都没有欣赏过这样壮丽的景色，而第一次居然就将这样轻易地结束。

天空中有海鸥在飞。飞得很高、很远。它远远地避开了这个血腥的战场，这个世界已没有它值得留恋的东西。

我把匕首拾起，举到胸口。他走过来，平整的手掌中，剑尖闪着迷人的光芒。

我无路可退，也不想退。背后就是我的家、我的大海、我的自由。既然已经回家，还有什么值得眷恋的呢？

他来到了我面前，深褐色的眼睛凝视着我。他的嘴唇蠕动了几下，象是要说什么，但最终却一个字也没吐出来。

我忽然笑了，微笑。只有我才知道这微笑的含义。

然后，我就坚定地往后退了一步。

在那一瞬间，我感到了无法形容的甜美，我知道，大海将会把我抱得很紧、很紧……

* * * * * * *

我忘不了他脸上的笑容。

当他从悬崖上跳下去的时候，我忽然感到，这场战争的最后胜利者是他，而不是我。

我想不通他到底在笑什么。

我想知道。

——第一章——

我叫仲，是一个祭师。今年的星相不佳，阴气很重，天冲地煞，所以来找我预卜前程的人特别多，我的生意也比往年好些，常常过了半夜才能熄灯。

宇那天来找我，天已经蒙蒙发亮，我刚刚睡下。一个困倦的人被吵醒的时候通常心情都很坏，但只要有人送钱上门，我总是不会拒绝的。

“你想要算什么？”

“前程。”

“从哪天开始？”

“今天。”

灯影绰绰，我只看得见宇的脸廓。

“方向？”

“岛外。”

我抬起眼睛，很快的又瞟了宇一眼：“哦。”

“你好象并不很吃惊的样子。”

“我只是一个祭师，只知道收钱卜算。你去哪里和我没关系。”

“你总该知道这几千年来没有人能够出岛的。”

“如果我现在劝你不要出岛，你会听么？”

“不会。”

"那我何必劝你?"

"你确实不必。"

我们都不做声了,只有我摆动沙盘的悉悉唆唆。

天色已经大亮。我捻灭了灯芯。晨光和着雾气漫进小屋。

"身为祭师却仍然使用这种古老灯具的,全岛就你一个。"

"这就是你来找我预卜的原因?"

"也许是吧。"

我看了看手中沙盘的变化。抖了抖手,又看了看宇。

"我的钱通常都收得很高,不过这次我免费。"

"哦?"

"对一个快要死的人来说,我不如大方些。"

宇笑了,笑得很纯真。

"谢谢。等我回来的时候,我一定把钱还给你。"

"你最好还是不要回来。"

"为什么?"

我不做声,把沙盘慢慢地转到宇的面前。

宇低头看着沙盘,还是带着那种纯真的笑容。

"其实有一件事我一直都不明白。"

"什么事?"

"一个人前程,居然是由沙子来决定的么?"

我也笑了。

"不是沙子决定你的前程,是你的前程决定了这些沙子。"

"我只相信自己决定自己。"

我把沙子抹净。沙盘平平整整,象什么都没发生过一样。

"沙盘不抹,是不会平的。"

宇站起身来,拍了拍身上的灰:"谢谢你的忠告。现在我要走了。"

"不送。"

宇带上帽子,轻轻地走出了门口。

初升的太阳亮亮地照着山间的翠林。

宇忽然转过身来道:"你的预卜真的从来都没有错过?"

我点点头。

宇的脸上又露出笑容:"我到时候会回来亲口告诉你,你错了。"

他大笑着向山外走去,刺破迷雾的,是一片耀眼的金色。

那天之后,我离开了自己的小屋。

我去了皇宫。

卜像是不会说谎的。该走的一定会走,该来的总归要来。我唯一能做的,就是提前做好准备。

三年后,我成了皇家的大祭师,到今天已有整整八年。

这八年里,我唯一的希望是我的预卜真的能够错一次:我只希望宇不要回来。

永远不要。

* * * * * * *

篝火翻腾起来,卷起一团火星,噼噼啪啪地溅向四面八方。

鼓声响起。很急、很低,沉沉的象打在人们心底的锤,又象茫茫夜色中怪兽的呜咽。

一双附和着鼓点急促跳动的脚,脚上铃铛颤动着,叮叮当当地划过夜空。

月纤柔的腰肢扭动着,腰带上的装饰在火光下闪亮,星星般动人。

火光闪烁,只看得见月的影子在火焰中穿梭。鼓声越来越急,月的身影也越来越快。她的脚步和铃铛已化为一道银光,在鼓点的节奏中肆意挥洒。

对面的女孩似已完全被这舞蹈的魔力迷住,她痴痴地站在那里看着,完全忘了自己该做些什么。

鼓声一顿,节奏忽然改变。

月做了一个美妙的旋转。在这一瞬间,她在人群中捉住了他的眼睛。

月娇美的身躯划着美丽的弧线,而那双眼睛也跟着月的脚步移动着。

那是月从没见过的一双眼睛,坚毅、果敢、深沉,就象一座你永远看不透扳不倒的高山,而它却可以轻易刺穿你的心。

就象着了魔似的,月竟无法挪开自己的目光。

鼓点打得更急了,鼓声连成一片。月的旋转也越来越急、越来越快,她身边的一切,都变成了流动的银线。

月回头,就在这一瞬间,她发现那双眼睛忽然不见了!

也不知怎么的,月的心一下子就沉了下来,她有点慌乱的四下搜寻着,但却怎么也找不到那消失的双眸。

鼓声催促着,但月已头脑有点混乱,舞蹈似乎已不重要,她要找回那双眼睛。她的手臂不知所措地挥舞着,眼前一片迷离……

等到月从朦朦胧胧的迷幻中醒过来的时候,她的步伐已经完全乱了,她已完全踏不到节奏上去,每一下鼓声,都象斧头准确地劈在蛇的七寸上,那种流畅和华丽早就无影无踪,剩下的只有笨拙和呆板。

对面女孩的嘴角露出了一丝笑意。

又是一团火星溅出,也就在这个时候,月的身子忽然失去了平衡,她右脚一崴,一股钻心的疼痛闪电般击中了她。象被一只看不见的大手狠狠地拽了一下,月只来得及叫了一声"啊!",就重重地倒在了地上。

一阵清脆的竹节敲击声传来,那个女孩摆出一个挑衅的姿势,身形闪电般动了起来,眨眼间就舞到了月的面前。

月想用力站起来,可是却做不到:右脚疼得没法使上一丝一毫的力气,她只能眼睁睁地看着自己的对手做着各种傲慢的姿势而无能为力。

毫无疑问,这场比赛她输定了。月恨的牙齿咬得紧紧地,却想不出一点办法。

篝火渐渐稀疏，获胜的女孩被大伙簇拥着远去，等待他们的是一个不夜的狂欢。没有人注意到躺在地上的无助的月，甚至连那个鼓手也默不作声地悄悄地走了。

月支撑着坐起来，她看了看自己的右脚，白皙的皮肤青了一大块，整个脚面都肿了起来。脚底划开了一个大口子，看起来似乎象是踩到了什么尖利的东西被割破的，血还在一丝丝地从伤口地渗出来。她赌气似的摸到块石头，好像就是这块石头害了她一样，挥手把它用力地远远扔了出去。晶莹的泪花，象夜空里的星星，一滴一滴地从月的眼睛里落下来，她开始无声地抽泣。

“脚伤的不轻啊……！”

月蓦然回头，是他！就是他！就是那双眼睛，那双让她慌乱、让她失神、最后让她输掉这场比赛的眼睛！！她恨这双眼睛夺走了本该属于她的胜利和荣耀，如果她能站起来，她一定……

“你若是能够站起来，一定会挖掉我这双眼睛。”

月的脸一下子红了起来，她垂下眼睑，心里乱的没有一点主张。这个该死的男人，居然随随便便就看穿了她的心……她应该完全有理由痛恨他——至少在月看来，这个男人完全要为她的失败负责。可当她再次与那双深不可测的眼睛相遇时，她居然什么脾气都发不出来了。她的心又紧张、又兴奋，一种痒得发痛的感觉，让心颤抖着怦怦地在胸腔中狂跳。

月被他看的有点不好意思，她的脸在发烧。木炭上只有一小簇火焰在夜风中抖动着，月只觉得自己的心跳声越来越响，她几乎要把自己的耳朵蒙上。

这个男人蹲了下来，望着月的脚。他的头发很黑，整个身体裹在一件长长的暗色披风里，除了闪烁的眼睛之外，整个人都好像融化在了黑夜中。

“还在流血啊……”

“嗯……好多血……很疼……”月的嗓子轻得象蚊子叫，她本来想说的是“不用你管”，却没想到话到嘴边居然完全变了味。月开始和自己生气，恨自己居然就这样被一双眼睛给轻易地征服了。

“我看看吧。”那男人说着伸出手来，他的手指很长，手掌很宽，最奇特的地方是整个手心：

那里居然平平整整，连一丝掌纹都没有。

一阵海风吹过，细微的火苗在木炭上最后挣扎了一下，静静地熄灭了。没等月仔细看，男人的掌心忽然就多了一个闪着幽幽荧光的绿色小球，他轻轻的用手抹过月的脚面和小腿，绿色的光雾就随着他的手势弥漫。

月感到一阵清凉，原先疼得要命的地方有一种说不出的舒适感。她低头看了看自己的伤口，借着微弱的荧光，她惊讶地发现那里的皮肤完好如初，连一点点伤疤都没有。

男人站起身来，眼睛里还是那种令月迷乱的神情：“起来走走看。”

月连想都来不及想，身体就自然而然地站起来了。没有一点痛苦的感觉，她轻松得好像马上就可以飞起来。

“你……是你……是你吗？”

月很奇怪自己居然问出这种莫名其妙的问题，一切都乱套了，自从这双可以轻易看穿她、控制她的眼睛闯进她的世界之后，一切好像都被打乱了，她的言语不再受控制，她的思绪不再有规律，她甚至都不明白自己在做什么，要说什么，她的心中只有这双眼睛。

男人似乎笑了笑，没有回答。风吹起了月散乱的发丝，荧光早散了，她赤裸的小腿在月光下白得发亮，她的眼睛如烟似雾。

月再次睁开眼的时候，面前早就没有了男人的影子，留下的只是一片浓浓的夜幕。她发现自己斜斜地靠在一棵大树上，远处灯火点点，时不时还传来几阵狂欢的喊叫和笑声，她苦笑了一下：自己又在做梦了，从小就是这样，不管在做什么、无论有没有睡意，只要太阳下山，她就会经常无缘无故地突然睡着、开始做梦，梦的细节她从来都记不住，唯一的痕迹大概就是每次醒来时候那种无法挥去的忧伤和惆怅了。

月叹了口气，直起身子。黑夜总是让她难受和尴尬，她现在只想回到温暖的床上去。

星光下的小道模糊不清，不知名的小虫在草丛中低低地鸣叫着。她讨厌黑暗，讨厌阴翳：为什么夜晚不能象白天那样明亮呢？月忽然停住了脚步，糟了，眼前的路怎么会完全不是她所熟悉的样子？！难道是夜色太浓让她无法分辨？绝不会的。月从小在这里长大，这里的一草一木她都记得清清楚楚，不要说借着星光，就算闭着眼睛都能来回无误，怎么可能走错呢？

可眼前分明是她从未看到过的东西。

三条岔路，在月色下清清楚楚地展现在她眼前，不知通往何方。可回村的路本该是一条崎岖小道，从来就没有过一条分岔。

月呆呆地站在路口，她四处望了望，灯火和笑声早已不知去向，四周是吞噬一切的黑暗和恼人的静谧，小虫的低鸣早就消失了，身边只能听到自己的喘息声。

无论如何，站在这里不能解决任何问题，月决定试试自己的运气。

可是，她又该选哪条路去呢？

月没了主意，她最终还是什么路都没有选，只是无助地站在那里，期盼着早点天亮。

阳光并没有如她期盼的那样出现。夜愈加深了，黑暗中似乎有怪兽在低低的咆哮，海风也越来越大，月把单薄的上衣紧紧裹起来，找了块大石头坐下，丝丝凉意毫不留情地渗进了她的肌肤。

悉悉索索的，好像有一只甲虫从她的脚背爬过，接着，又有一个冰凉腻滑的东西绕上了她的小腿，然后盘在那里不动了。月全身的肌肉都绷紧了，后背的脊椎骨里有一股凉气在往外冒。如果这又是她的一个噩梦，她希望这个梦快点能够结束。

一个毛茸茸的影子从月的眼前掠过，月再也忍不住了，一下子惊叫起来。尖利的叫声在空荡荡的荒野里传得很远，而那些她身边的各种奇异感觉也立刻随着这尖叫而完全消失。

“月！月！！你怎么了？”

月睁开眼睛，一个陌生男人的男人站在她面前。月一下子坐了起

来，抓过一只枕头，紧紧地抱在自己怀里，整个身体蜷缩在床角，惊恐地四下望着。

这是一个很简单的卧室，有着岛上普通人家常用的原木装饰，唯一表示出卧室主人身份性别的，是窗前挂着的一串石铃，和窗下桌边那束艳丽娇媚的杜鹃。

这显然是个女性的卧房，可这决不是她的卧房。因为她这一生最讨厌的，就是杜鹃花。

为什么她会在这里？这个男人又是谁？

月想不通。她只记得自己应该好端端地睡在自己家里的床上，早上天亮以后，她应该起床烧水做饭洗衣洗碗……可是……可是……可是她怎么会出现在一个陌生女人的卧房中？

“月，你到底怎么了？”陌生男人居然走过来坐到床上。月蜷缩地更紧了，因为激动，她的话也说的断断续续、结结巴巴：“你……你……你是谁？我……我怎么会在……在这里？”

陌生男人很奇怪地望着月。这是一个脸部线条很柔和、秀气的有点女孩子气的男人，他的肤色似乎是长久晒不到太阳的缘故，显得分外的苍白。

“月？你在说什么啊？这就是你的家啊？你不过是做了个噩梦而已，没事了，月，醒了就好了，没事了……”

“家？这是……我的家？”

“月，你别吓我了好不好？我知道昨天是我的不对，可……可你也不用这样吧？”

昨天晚上？月浑身一激灵：“昨天晚上发生了什么？你对我做了些什么？你说啊！你快说！！”

“我……我……”

那男人越是吞吞吐吐，月就越是心慌。她的心又通通跳了起来，脸涨的通红。

“你……你……你到底干了什么？难道……难道……”

“我……我……我……我不该……”

不该？这个陌生的男人果然干了不该干的事？月举起起枕头准备丢过去……她恨不得那是一块大石头，她恨不得这一下能够一下把他砸死。

“我……我确实不该把你刚做好的那对杯子偷走一只送人……可是……”

什么？杯子？？

月举起枕头正准备扔的手慢慢放下了，她不敢相信自己的耳朵。杯子？什么杯子？她做的杯子？她会做杯子吗？怎么做？这个男人……他究竟在说些什么？

象是为了替月解惑似的，这个陌生的男人从怀里拿出一个小巧的杯子递过来，嘴里一遍嘀咕着：“不过……不过……小蝶昨天一天都没回来……我……我……就又把杯子带回来了……”

月根本不想听他嘟囔着的那些莫名其妙的名字，她一把抢过杯子，同时狠狠地瞪了那个男人一眼。

杯子似乎是用一整块小青石雕出来的。这种尺寸的青石当然不难找，但象这么温润、这么柔腻的石质在岛上却很难寻到。杯壁很薄，淡淡地透出一点绿光，上面顺着青石原有的纹路自然顺畅地刻了一支怒放的杜鹃，虽然只是寥寥几笔，却尽显鲜花盛开的芬芳。

这杯子……难道真的是我做的？

月很欣赏雕工的简约和细腻，可是如果说这杯子真是她的手笔，她无论如何不敢相信。在月的记忆中，石材是只有皇家的望族才能有的稀罕东西，她甚至怀疑自己连看都没看到过这种华贵的青石，更不要说用它雕刻杯子了。

“喂……”月喊了一声，那个男人抬了头，“你……你怎么知道这个杯子是我做的？”

陌生男人吃惊地望着月，好像看着一个怪物。

“你……你不会连自己的东西都认不出来了吧？”他做了一个翻身的手势。月顺手把杯底转过来，上面赫然刻着一轮弯弯的新月。

“这是你的名字啊……月……你不会连这个都认不出来了吧？”

新月……她的名字……是的，这个标记是不会错的。月记得很小很小的时候，她奶奶还在世的时候经常把她抱在自己的怀里，一边摇着她睡觉，一边说着月的故事……月是天上的仙子呢……月是天上弯弯的新月呢……这个新月的样子还是奶奶画给她的，月很喜欢这个标记，奶奶就把它画在月的手臂上、脸颊上……

“是……这是我的新月……”月喃喃道。

“你总算想起来了吗？”陌生男人象是终于放下了心，长长地舒了一口气。

月没有搭理他。她小心地把杯子揣到自己怀中的兜里，然后翻身下了床。她走到房门口，用力把门推开，金色的阳光顿时洒满了整个小屋。

月展开手臂，深深地吸了一口新鲜的空气，同时转过脸来对着那个男人道：“喂，你看，多美的阳光啊！”

那男人的脸色依旧那么惨白，他吃惊地望着月，嘴大张着，手点着月的身后：“你……你……现在……现在明明是晚上啊！……”

（未完待续）

Inspire the Game

龙哥热线

这里我们还是先来看个笑话吧。

自称梦美铁杆的天师，因为在家玩盗版梦美，竟把自己的DC给烧了。

本来小天天的机器就不太灵，有几张正版是读不出的，但偏偏能读出D，所以有时只能用D版引——过程是先用一张D把机器带热，然后再放原版，可能读起来顺一些。梦美的D版是较完美的，而烧机当天小天天的机器在寒冷的天气下对莎木2这样的很新的碟都"六亲不认"，何况梦美！考虑到DC横竖是不给面子，小天天放入盗版梦美直接打之！

谁曾想，只练了十分钟火箭，彩显黑屏（目前，天师采用的是日本FREE RUN狂人所惯用的"过弯时摇杆左右乱拨N次"之另类方法）。DC排风扇排出的空气更带有糊味！一看110V/300W大电源，正常，不知是怎么搞的。可谓点背背到了极点，从此他要与梦美完全告别！

估计是机器里的什么东西老化了，加上天太冷屋里又没火，也没开空调，再加上玩D版，DC终于正寝。请读者也要爱惜自己的机器。

天师的机器还没来得及修（龙哥个人估计，他不想修了），我们就又接触到一种"组装DC"。这种堂而皇之登场的杰作，除内部元件是从原装机上卸下的之外，其全新的外壳儿带有明显的"作坊式"加工痕迹。为什么要换壳呢？原因很简单，将一些二手DC机的核心取出翻新，再配以一个较好的壳，以"国内组装"名义出售，倒也落得个廉价。

不过说真的，这台DC在编辑部还真蒙倒了一大批电软兄弟杂志的编辑。我们拿出原装手柄仔细讲解，他们也看不出个门道来。

虽然不知道玩家会不会认这种DC，但全球普及量(?)高达1000万台的Dreamcast，现在已经存货极少了。根本买不到新的，就算有的话也很贵（虽然在国外很便宜），大概要上千吧。至于这种机器使用起来怎样，初步测试结果，尚且满意！（笑）

再就是PS2。PS2在国内是做为主流机种来普及的，多少也沾了直读IC的光。但到目前为止那些直读都还谈不上"完美"。曾经火爆一时的欧版金手指引盘法，现在的售价很低，感兴趣者可关注。账面算法如下：以损伤一个光头的代价来换回几个月内玩上几十款游戏，再用一张正版的代价去换回一个PS2新光头。如此循环下去……别的不说，光看那"引导"方法，龙哥还是挺替索尼和软件商心疼这PS2的（如果你是个现实的人，而又不拿PS2当什么"高级家电"，仅把PS2作为一件耐用消费品的的话，那就无所谓了……）

最后想向大家说明一下本栏"包打听"的来信方式。由于现在通过电子邮件来传达信息非常方便，读者闯关过程中遇到什么难题，使用E-MAIL最方便——只要求助者能在来信中公开自己的电子信箱，相信很快就会收到其他知情读者的回复。如果通过电话来问，或是用以往传统的"包打听"方式，都不很"科学"。

●龙哥，我想请问你一件事，恐怖事件和我国加入世贸会不会使日本游戏机卖得比以前更加便宜呢？（广东揭阳市新兴东路 林泽）

SORRY——不光是我们，国外各游戏媒体也都在讨论恐怖事件对业界的影响。但人家讨论的，是对游戏公司造成的损失，非常具体，而不是单从"消费者买不买游戏机"这一角度来研判911事件。当然，如果美国消费者"不想乱花钱"的话，首先裁的必然是娱乐，果真如此，则对于日本厂商而言，无论是硬件商还是软件商，都要调整各自战略。还有一种可能，就是消费者安然在家玩游戏，这样一来反而会促进游戏机销售，游戏机谈何削价呢？

这里想多说一句恐怖事件对日本国内的影响。

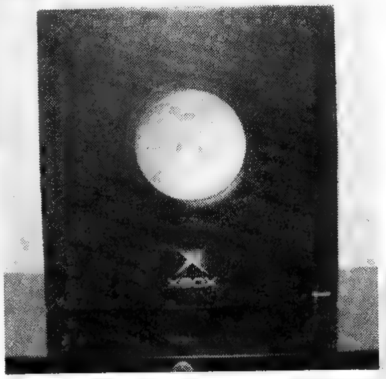
买正版游戏——带领我们通往神奇游戏世界的康庄大道

显而易见，凡是加入了战争、恐怖份子、飞行器模拟等设定的游戏，都要受到影响。数款此类游戏延期上市，广告也被抑制（如王牌空战4）。最特别的是"合金装备2"出现的删除纽约世贸大楼相关场景的例子。还有，任天堂公司和SCE公司的股价，同时应声下跌。

更加有意思的是有一款SLG游戏偏叫做"惊爆摩天楼"，它和另外一款PC游戏"模拟飞行2002"，都被迫延期了。

如果说911和游戏产业还能有些联系，我国加入世贸是否能令进口游戏机售价变低，龙哥是看空的。因为众所周之，我们玩的游戏机都是些"水货"，没有关税的。

不过日本PS2已经降价至29800日元，与DC首发时的价格一致，但仍然比GC贵近5000日元。实际上，游戏机硬件厂商的利益获取已与前几年不可同日而语，虽然就市场面儿来看，PS2的份额很大，但由于其高昂的RAM以及DVD权利金等，资料显示PS2整机成本高于GC约5000日元（XBOX就更别提了），而GC的跳水定价又充当了三大硬件价格大战的导火索，其实索尼的降价更像是针对GC而非XBOX。有的读者说SCE的游戏制作能力并不怎么样，这在PS时代从销量上看似乎是讲不通的，但进入PS2时代此一特征就很明显了——SCE的财政状况出现了大幅缩水。现在SCE降价是被逼的，玩家捡了便宜。据德意志证券公司大屋高志先生透露，"游戏界对证券分析师而言很有意思，很难预测。因为即使被认为绝对不行了的公司，只要有一款好作品畅销就会再爬起来。"——PS2降价的损失，要靠其软件权利金来收回。



↑对游戏机来说，"不降价，您就死"。可降了价，似乎也要做好牺牲准备（如DC）。游戏机赔钱卖是铁的事实，XBOX的成本少说要450美元。但不会有厂家为了让利游戏玩家而"主动"降价。

●龙哥，请问史克威尔公司的FF11有何进展？听说他们对游戏进行了只允许500人的窄带"PLAY ONLINE"第一期β测试？有什么内容吗？（中国真·迷史者）

是啊，由全日本500人(！？)而且是持有PS2专用56K MODEM以及HDD的玩家们所进行的"POL"β测试，主要试验了收发邮件和网络聊天的"领航员"等新内容，之前定死的内容如"游戏"和"杂闻区"仍可加以利用。史克威尔要求玩家在上线前先要进行"HANDLE NAME"登录，除年龄、性别、职业等情报外，更可选择百种以上的历代史氏角色大头照，而具体个人情报可以选择"公开"或"不公开"，颇似QQ。一位玩家最多可以保有64种昵称形态。

浏览软件"Play On Line"的升级方法，是以下载资料的方式，保存在HDD中。壁纸与背景音乐的增加也是采用相同方式，但是漫画就不能够储存了。在12月的第二期测试中，这种浏览软件会发放到测试人员的手中。

可以说，PS2的ONLINE游戏进展极其缓慢。首期测试中有许多选单都打不开，现在在PLAYTION.COM上，史克威尔又开始征新一批测试人员，最少不少于2000人，最终估计应能达到数万人的规模，这时，POL实验才刚刚进入真正意义的"开始阶段"。

如果国内的迷史者想要真正享受FF11的乐趣，恐怕除了要购置HDD和MODEM之外，还得精通日语才行。相信这是比较难于实现的，况且和PSO相比，FF11的收费明显要高。

广西艺术学院2000装演班 岑昆阳●1、说911与电玩有关，就好像说风林能打败岑昆阳一样搞笑（只限FTG） 2、死或生3：如果美也是一种罪过，那她真的是千古罪人了。 3、樱2：幸好没买DC限定版！现在PC简体中文版才59块！（汉化质量……）

●天师好：听说你推崇大家玩“骨头先生”，我觉得早就应该把它放入“游戏点评”里进行经典回顾。因为游戏太棒了，我玩穿了十几遍仍乐此不疲。大家都说它难度系数大，可我一点也不这么认为，包括五年前第一次玩时也感觉不到。好奇怪哟！

前不久上机房把它再爽穿一遍(竟还有SS!)，结果在弹吉他、踩浮冰、游泳、飞龙吊着骨头先生撞窗户这四关挂了5次(游戏中各关的英文名字忘了)。如何，5年前的经典GAME现在成绩如此，如果天师你用梦美排法，我排得上档次否？(最好成绩是第7、11遍整个游戏一气打穿，一次不接)。而去年玩的“独行者”是本人玩过游戏中最BT＋无聊的射击作品。天师玩过这款PS GAME吗？尽管只有5关，难度却大得不像话，更令我不敢想象这竟出自CAPCOM之手！晕啊……

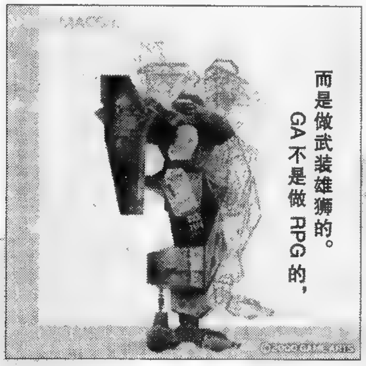
天师应该对骨头先生有一番体会吧，若不嫌麻烦，请把梦美的时间抽出一点回信。我殷切期待。最后强烈推荐SS版“骨头先生”。(重庆市丰都县丰都中学高2002级1班 江山)

江山读者您好。多年来，我们以游戏为本。为读者推荐精彩而有性格的游戏更是龙哥义不容辞的责任！骨头先生的确是ACT极品，这种作品我觉得制作续集都很困难——原作实在是有些奇想天外了……为了让读者能够享受到更加有趣的游戏，下面还要推荐，望笑纳。

万代WS：钟楼(HUMAN)。其特色是远比生化危机恐怖，且解谜性强，有些难点非得是通过之后方能领悟制作者的苦心。这部作品堪称休曼绝唱。WS版以黑白影像来呈现，但通过光影效果营造出的气氛并没有受到影响，反而别有一番风味。PS2版今年发售的钟楼新作，乃是宏篇巨制，制作群200人以上，由卡普空代理发行。

GBA：任天堂出品的一款SLG“GB大战争ADVANCE”，这款游戏没有什么复杂的世界观和背景，可以让玩家很轻松的融入到游戏中去。画面Q版，上手容易。开发小组是曾经开发各版本“玛莉赛车”和“火炎纹章”系列的那个小组，因此值得任迷关注。

PS2：当属GUNGRIFFON BLAZE。这个游戏我们会进行重点攻略。PS2版对SS版做了极多方面的改进(隐藏要素多！)，并做出许多以前不可能实现的建模及特殊效果(虽然PS2的性能较差，游戏中连影子都没有，但比起土星还是要强很多)。本作有相当的难度，但“游戏感”极好——在武装雄狮的世界中求生存，定要有“必死”的勇气和“精湛”的技术，同时，还必须具备较强的“记忆力/空间方位感”——否则，大家不但体会不到爽快感，在敌猛烈炮火下，自己或援友或掩护对象活活被打死，那种求生不得求死不能的麻木感觉……各位试试就知道了。超HEAVY USER限定。



●龙哥，小弟在去年购入一台美版DC，使用了半年都没有什么问题，但近期出现：①我买了“西风狂诗曲”和“机战FOR DC”两张D版，读盘后在游戏开始画面渐渐变亮，按任何键都没有用，但按START，ABXY还是可以返回主界面的，我在BOSS的主机上一试，任何问题都没有。看到白光画面后我与BOSS都大呼过瘾。请问症结何在？我可是个超级机战迷啊！②DC有没有SS和PS模拟器？③以后SEGA、CAPCOM等公司还会为DC出游戏吗？④我给电软提一条意见：电软应增设一个让电玩迷们互相勾通的栏目。⑤最后，请寄一张龙哥在编辑部的照片。(河北省围场满族蒙古族自治县 张学军)

①BOSS的主机版本是否美版？如果是，那我也不能解释。因为许多特殊的例子根本无法解释，就像天师的机器那样，莫名其妙。相信DC的A版B版也不会引发如此过瘾的事。②据我所知，DC有FC、SFC、MD、NGP的模拟器。理论上还可以有GB，但没有人去做。至于SS，恐怕以DC的性能实现起来要困难些(笑)。PS模拟器就是那个著名的BLEEM了，但一张盘只能对应一款原版PS盘，至今无法在国内形成气候，就算在国外，因受到SCE打击，销售也远不如预期。而前不久更传来BLEEM公司倒闭的坏消息。真是谁榜(绑)上世嘉，谁就玩儿完啊！③SEGA公司自己为DC制定的“不再供给软件”的日期是今年3月，但据我分析可能还会陆续有一些SEGA自己的软件上市(樱4？)。DC上还是有相当多值得一玩的经典，卡普空的SF3RD这部作品还非得DC不可(笑)。CAPCOM很早就强行中止了“黄金之门”月刊RPG，说明他不会再为DC费钱制作软件。④如果您想和其他读者做朋友，我觉得并不难，通过本刊电子邮箱，将照片(？)和自己对游戏的理解、爱好等说明一下，并注明交流方式，则闯家或热线每期登几个应该没有什么问题吧？⑤照片？风林不是登过了么？海南之行……

●国内游戏机的价格以及直读方面，行情如何！

有许多读者在来信最末都不忘问一句，“PS2啥时候降价啊？”怎么说呢！先请大家回想一下，96、97、98三年，国内游戏机业空前繁荣，毋需讳言，那时的主机不但价格较低，直读绝对功不可没。

今日拿PS2来说，直读种类不少，目前流行的是那种金手指盘引导法。写这条消息的时候我们又得到情报，是说大概在大家拿到此本杂志的时候，PS2也就两千出头，2100左右，而且，完美直读“必将”随之出现！——“用PS2玩地板游戏就和当初土星PS一样”。

在我国证券市场，各种消息满天飞，但不管这种消息的真假总有人会相信。游戏机也一样。几个月前不是有种NEO4的直读号称如何如何吗？结果一去就了无音讯。BOSS告诉我们的“完美直读”，在大家没有看到实际使用效果之前，不宜抱太大希望。龙哥觉得，当PS2裸机降到2000元左右时(注意，香港版、台湾版的行货PS2正式上市，这两个地区的PS2完全取消了DVD播放时的锁码限制，大家可以尽情播放全世界各国的正版DVD)，正是出手时机。在索尼公司这样大幅度的优惠条件下，有理由相信PS2在国内将成为大势机种(注：PS2“弥萨”究极直读，在SCEE的炮火制压下，日前已于英国顺利上陆。虽然传说被SONY封杀，实际上英国市面上已经有卖的了……)。

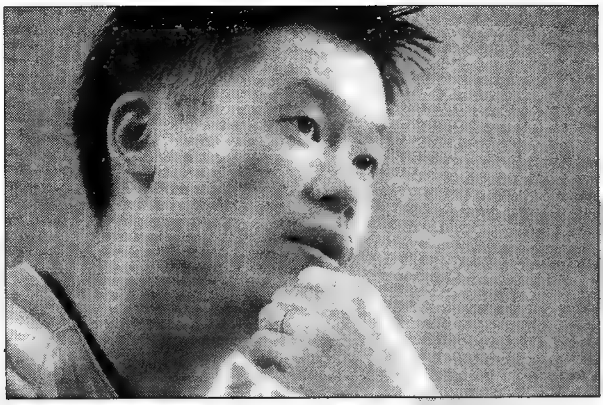
NGC前一段价格又上去了，黑色机2700带一张盘。这种高价显然是不合理的，也反应出此型机供小于求的实际状况。

XBOX方面，我们唯有先期待它在日本的上市。这台机器今后一段时间的价格将和早期国内的PS2差不多，带碟估计在3500元左右。

●龙哥，客套话就不多说了，今天我想谈谈对模拟器几点看法。最近杂志上有一些议论是批评或者骂模拟器的，我因为曾经试图成为一个星际职业玩家而接触PC较多，玩EMU也较多，不得不说几句。总的来说，模拟器是为广大爱游戏之人而产生的，绝对利大于弊，总结如下，①缺铁之人的福音，个中理由不用多讲，大家都明白，最大的理由。②在家中玩到街机游戏，MAME、NEOGEO都让大家在家里尽情游戏。③玩到许多经典的老游戏，很多FC、SFC、MD、PC－E上的老游戏根本找不到，怎么办？不用急，PC在乎嘛！很多老游戏都能找到，再加上些中文译本，例如DQ1～4都有了，还有像多拉基亚776也有了，今后会越来越多的(想玩马里奥64吗？效果一级棒！)④特别写给讨厌GBA模拟器而又拥有GBA的玩家，不用生气，在买卡之前先下载个ROM试试看，若喜欢便可买下，之后就随时随地可以享受游戏的乐趣了，何乐而不为呢？总之，我只希望广大玩家不要排斥模拟器，天下玩家是一家嘛！最后请问，选票夹在信中寄到你处，行否？(苏州大学 陆雷)

陆读者真知灼见，我们无言以对，一定多刊登模拟器的东西！听说合金弹头3已经可以玩了？选票可以夹在信封内随信寄来。但要不想写信的话，最好不要一个信封内只装一张选票，那样大家都麻烦。

拳皇97●这次投它一票也不容易，毕竟街机——俺的第二故乡从石浦这个小地方中消失了。此时此刻，鼻涕和眼泪淹没了整个水产城，看样子俺只能投身于“生化代号：我的学业”中了。(浙江泉山二中 徐增)



最近编辑部添了一台 PS2(DOA2/金手指含)和一台 DC(乡镇企业完全组装版),作为写最新攻略和点评游戏时必要的器材。

大家找了几款比较著名的游戏来玩，它们在编辑部内皆有很高评价。尤其是 ICO 和汽车大盗(美)。据说攻略要由风林制作?

但没有鬼武者的份。早就听说莱因总帅说，鬼武者属于那种“不难”的 ACT,心中不禁诧异——依龙哥对卡普空的了解,该公司的 ACT 按说还是应该有一定难度的,MEGAMAN 不就很难么!

其实一段时间以来，编辑部内部就为“HEAVY USER 游戏”和“LIGHT USER 游戏”而讨论着,最后也没争出个所以然来(反倒是号称硬派的天师在 GUNGRIFFON 最后一关，不是被四头大象轰死,就是死在三个高机动脚下,最后气得他动用“原子弹”和贵重之“F 版攻击强化”才摆平——6 分钟 MISSION COMPLETE)。

我们赶紧来看看“天尊厂”的人员是怎样解释这个问题的。

“幻魔”才是“鬼武者”的真正姿态!——这,难道是真的吗?

回答本期问题的人
CAPCOM 第二开发部长
稻船敬二

“如果以为和 PS2 一样,那可会碰上大麻烦”

鬼武者是一款销量超过百万的“大作”,其内容以及销量方面的评价不可谓不高。可问题是大作一定是完美的吗?相信对于大多数人来说,此款游戏已经很“完美”了。可就是这样一款大成功的游戏,要推出 XB 版了。

而且是随日版 XBOX 在今年 2 月 22 日同期发售，只不过，厂家把游戏的名字前面加上了“幻魔”二字。其中的奥妙之处,我们不得不求助于鬼武者 PRODUCER 稻船敬二先生——究竟有什么必要,非得“重新诠释”此作品不可?

“关于 PS2 版鬼武者,我们是为了寻求一百万本的销售量,而相当注意到那些自认对动作游戏不拿手的玩家而制作出来的。因此,在游戏的难易度方面,故意设下了限制,将其向下压低。不过,作为我们开发者来说，我们始终认为还是难度高、禁玩的东西比较有趣，因此，在幻魔中就把限制给拿掉，随我们的意愿去做做看。

如果说 PS2 的鬼武者是注重平衡性的家用房车，那么幻魔就是不好驾驭,却能够跑出高速的赛车。”(稻船)

对于这种判断，龙哥认为是必然的一个结果，正反映出稻船先生对于 XBOX 玩家群的“定位”。

“或许是我自己的任意想像,但会去买 XBOX 的玩家,一定拥有 PS2 但却在乞求着与之不同的刺激——我想，这就好像以前对于 PS 不满的 SEGA SATURN 玩家一样。如果说这些人能够认为‘真正的鬼武者就是这个’的话,我认为就算是成功了。万一会被看作是 PS2 的复刻版，这也是不得已的事，不过我相信玩家在实际玩过之后,一定会理解到‘真的很不一样啊’的”(稻船)

将 PS2 版进行改良的具体变更点，除了新加入绿色的鬼魂被敌人吸收后会强化之外，还会出现如下面照片中出示的新角色(超厉害的日本人偶)。

“在原鬼武者中，在同一个画面中能够做的事，我们故意集中在拿刀斩敌人以及吸取鬼魂这两方面上。不过，幻魔当中则欲加入更多。是普通的砍好呢，还是按着按钮蓄气再砍好?鬼魂不是光吸就好，出现绿色鬼魂的话，要怎么办?我们想做出让玩家会深思这些事情的游戏。新角色也会发挥相当的魅力，请大家多多期待。对于玩过 PS2 版的玩家来说，我想幻魔将会是一个更能享受乐趣的游戏。如果还用和 PS2 一样的方式去玩，那绝对会碰上大麻烦!”(稻船)

原来如此!!!

——“故意将 PS2 中的限制去除,制作成玩家觉得耐玩的难易度。”

↑这角色设定极好。

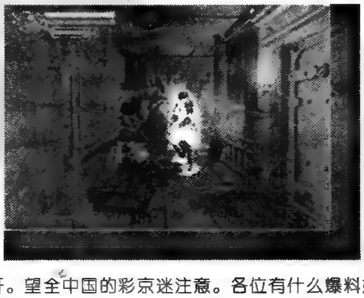
龙:不难发现,相比于玩家,游戏制作人实在是要高明一些，特别是卡普空这样的,竟然具有想让软件卖多少,就能卖多少的“本事”——对于它们公司来说这当然是好事,但这同时也折射出一种思考……

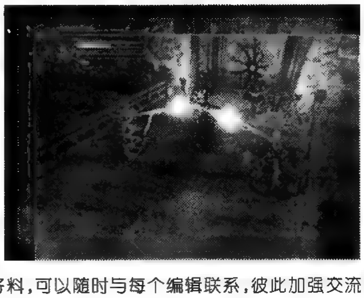
通常会有很多绝妙词汇来形容一款大销量软件，人们这时会对反对意见嗤之以鼻。以市场法则看,那是不错的——“要是不好,它能卖那么多嘛!”

可话说回来呢?不妨以电影为例,一部娱乐片，往往给人以其票房愈高在影评家眼中就愈是刺儿头一个(笑)的坏印象……

游戏也差不多吧!后面要谈的恐怕就是游戏的定位问题了。HEAVY USER 存在,勿以销量论英雄。

注:第三期“电新”将收录“幻魔”的画面。





在幻魔中，●要记着先吸取绿色鬼魂。●左马介有忍者装。●日本人偶变脸之后手持长刀非常厉害……

1945 的“火车引法”●下期全面公开。望全中国的彩京迷注意。各位有什么爆料好料,可以随时与每个编辑联系,彼此加强交流,强化战斗力。

2002年1月新作发售情况表

中文译名	外文原名	类型	厂商	发售日
PLAYSTATION				
装甲核心 斗技场	ARMORED CORE MASTER OF ARENA(PSOne Books)	ETC	FROM SOFTWAVE	1月1日
战场之王 III	KING'S FIELD Ⅲ(PSOne Books)	A・RPG	FROM SOFTWAVE	1月1日
股子漫画 2	ズロッターマニア2超级30!ハナハナ&キンバリー&ハイシオ	AVG	TORADO	1月17日
SUPER LITE 系列 街机集	SuperLite 3in1 シリーズアーケードクラシック集	AVG	SUCCESS	1月24日
机械世纪2 贝里克共和国 VS 加罗斯帝国	ZOIDS2 ヘリック共和国 vs ガイロス帝国	不明	TOMY	1月24日
TALES OF FANDOM Vol.1	テイルズオブファンダム Vol.1	不明	NAMCO	1月31日
狂热节拍 6+核心混音	beatmania 6thMIX+CORE REMIX	音乐	KONAMI	1月31日
回忆系列☆SUNSOFT Vol.4	メモリアル☆シリーズ SUNSOFT Vol.4	SLG	SUNSOFT	1月31日
雪子	ゆきんこ☆ばぁにんぐ	AVG	PRINCESS SOFT	1月下旬
到处是蓝色…。	どこまでも青く…。	不明	KID	1月
PLAYSTATION 2				
A列车通向2001完美版	A列车で行こう2001パーフェクトセット	SLG	ARTDINK	1月1日
NBA LIVE 2002	NBAライブ2002	SPG	EA・SQUARE	1月1日
GT2001 东京	グランツーリスモコンセプト 2001 TOKYO	RAC	SCEI	1月1日
雷电行动 凤凰	サンダーストライク:オペレーションフェニックス	不明	ADS	1月17日
毁灭特别版	ブラボーミュージックエクストラエディション	ACT	SCEI	1月17日
最强 东大将棋特别版	最强 东大将棋スペシャル	TAB	每日 MUNI	1月17日
顶级网球	クライマックステニス	SPG	KONAMI	1月17日
达比剑豪 六三四剑	タイピング剑豪六三四の剑	ACT	SUNSOFT	1月17日
达比剑豪 六三四剑(键盘同捆)	タイピング剑豪六三四の剑(キーボード同捆版)	ACT	SUNSOFT	1月17日
廉价2000系列快乐的生活	SIMPLE2000 シリーズ Ultimate Vol.1 ラブスマッシュ	ETC	D3	1月17日
NFL2002	マッデン NFL スーパーボウル 2002	SPG	EB	1月24日
火暴摔角 3	エキサイティングプロレス 3	SPG	UKES	1月24日
布拉雷鲁 从梦境中来到布拉雷鲁	プラレール~梦がいっぱい!プラレールで行こう!~	不明	TOMY	1月31日
水上 RALLY	ウエーブラリー	RAC	ADS	1月31日
格兰蒂亚 X	グランディアエクストリーム	RPG	ENIX	1月31日
格兰蒂亚 2	グランディアⅡ	RPG	ENIX	1月31日
2002 冬季运动会	ハイパースポーツ 2002WINTER	SPG	KONAMI	1月31日
VR 战士 4	バーチャファイター4	FTG	SEGA	1月31日
Q版赛车 HG2	チョロQ HG2	RAC	TAKARA	1月
拉・比修塞尔 光圣女传说	ラピュセル~光の圣女传说~	RPG	日本 SOFT WAVE	1月
拉・比修塞尔 光圣女传说限定版	ラピュセル~光の圣女传说~(限定版)	RPG	日本 SOFT WAVE	1月
塔萨恩	ターザンフリーライド	不明	UBI	1月
DREAMCAST				
炸弹贝贝	ボンバーヘッへ	不明	FUJICOM	1月10日
都会竞速传奇	ミッシング・パーツザ・タンテイストーリーズ	RAC	SEGA	1月17日
梦之达人	ボコ梦の达人	不明	FUJICOM	1月24日
心跳明星 REMIX	どきどきアイドルスターシーカーRemix	AVG	GULF	1月31日
NINTENDO GAMECUBE				
VR 射手 3 ver.2002	バーチャストライカー3 ver.2002	SPG	SEGA	1月24日
冬季运动会 2002	ハイパースポーツ 2002WINTER	SPG	KONAMI	1月31日
永恒黑暗 被招的13人	エターナルダークネス招かれた13人	ACT	任天堂	1月
GAMEBOY				
汉字 BOY3	汉字 BOY3	ETC	不明	1月24日
GAMEBOY ADVANCE				
格斗之王 EX~新血~	ザ・キング・オブ・ファイターズ EX~ネオブラッド~	FTG	MARVELOUS	1月1日
格斗之王 EX GBA 主机同捆版	~ネオブラッド~あゲームボーイアドバンス本体 KOF仕样クリアブラッグ同捆セット	FTG	MARVELOUS	1月1日
幽灵房屋的24小时	幽灵屋敷の二十四时间	AVG	GLOBAL A	1月10日
小精灵合集	パックマンコレクション	ACT	NAMCO	1月11日
宇宙巡航机世纪	グラディウスジェネレーション	STG	KONAMI	1月17日
罪恶工具 X	ギルティギアゼクスアドバンスエディション	FTG	SAMMY	1月25日
阿尼玛鲁心跳相性诊断	アニマルマニアどきどき相性チェック(暂定名)	ETC	KONAMI	1月31日
冬季运动会 2002	ハイパースポーツ 2002WINTER	SPG	KONAMI	1月31日
街霸 ZERO3↑	ストリートファイターZERO3↑(アッパー)	FTG	CAPCOM	1月1月
传说之员工	传说のスタフィー(暂定名)	不明	任天堂	1月1月
土豆进化版	トマトアドベンチャー	不明	任天堂	1月1月
WONDER SWAN				
From TV animation onepiece	From TV animation onepiece~トレジャーウォーズ~	RPG	BANDAI	1月3日
格兰斯可鲁尼克	グランスタクロニクル	不明	不明	1月

注:以上发售表的统计时间为12月10日,表中游戏的发售日有变动的可能性。最后感谢黄金莱因与S・P协力编译!

GAMEBAR

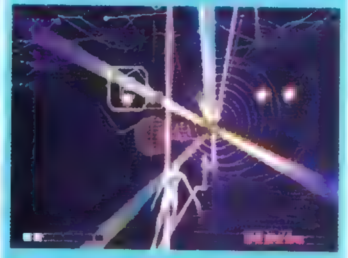
编辑点评1月号

风林话：编辑点评栏目终于在风林再三要求下支起了摊子。此栏目只在为最新上市的游戏进行评分，力求公正严明，如果读者发现有编辑在打分上偏向某游戏的话，请来信指出，俺自当将其『绳之以法』。当然，如果风林对某游戏有所偏向的话……

在评分方面，36分以上就可以说是必玩的游戏（栏头注明红色），32分以上为中上等『栏头为黄色』，32分以下的作品则比较中庸也就不再注明颜色。希望玩家注意。如果您对本栏目还有什么想法和建议的话，就来信吧。

■下期焦点游戏

	总分：37分	总分：28分
	合金装备 索利德2	REZ
	机种：PS2 类型：战略谍报ACT 媒体：DVD 厂商：KONAMI	机种：DC 类型：STG 媒体：GD 厂商：SEGA



风林

合金装备 索利德2： 应该说这是到目前为止PS2上出现的最完美的游戏，游戏的画面、动作、剧情等设定超乎想象，小岛秀夫为我们上演了一处好戏。游戏中的乐趣非常多，玩一次是绝对不够的。完全不负俺的期待。另外XBOX版又会有哪些加强呢？热情期待中……

REZ： 很有想象力的“射击”游戏，要想玩到感觉就一定要掌握节奏，个中快感绝非泛泛之辈。不过背景方面对容易晕眩的玩家来说应该敬而远之，画面眼花缭乱，不知道玩家是否能够接受。虽然玩法上显得比较单纯，但正因如此可以让普通人都轻易上手，尝试一下倒是应该的。

天师

合金装备 索利德2： 画面干净，通篇无CG。角色操纵感流畅，技巧运用自成一派，有些地方比较能“考”人，但BOSS经巧打后却毫无难度。穿插的几处“迷你游戏”思路不错。视点运用尚可，可“过场”时的电影感就不敢恭唯了——说到情节，因本人未玩过前几作，还真没太弄清。

REZ： 创意十足。DC版的画面不是很完美，但音乐极好。子弹的效果音与BGM结合之后的那种感觉，本人还没有到位。似乎不如“舞拉拉”震撼？大概是因为我还没有找准射击节奏感。身边有极投入者称REZ像铁甲飞龙，我并无同感。这个游戏很明显地呈现出“赞否两论”的情形。

莱因总帅

合金装备 索利德2： 在画面方面再次实现了PS2全屏抗锯齿，人物与场地的制作都非常干净，PS2专用手柄的力度感应按键功能真正被运用到游戏中。敌人的AI非常高，有挑战性。新加入的战斗系统也非常容易上手。剧情的感染力很强，能令玩家很快的投入游戏中去。这才是一款完美的游戏。

REZ： 全新的音乐游戏，根据节奏进行射击。画面方面很另类，没有音乐细胞的我很难融入游戏当中。战斗中的难度也不是很高，没有什么投入感。这个游戏总给人一种四不像的感觉。如果稍微再偏向于射击方面一些，也许能成为一款节奏感强的优秀射击游戏。

斋藤

合金装备 索利德2： ACT+AVG的最高峰！画面非常干净，主题音乐动人心弦，镜头切换流畅自然，完全是电影的大手笔，情节交代全部即时演算，并加入许多残像、雾化等艺术手法，极具震撼力。而且情节与谜题设定同样巧妙到位，通关的玩家一定会被其紧张刺激的场面与峰回路转的情节所感动。

REZ： 画面颜色鲜艳，音乐动感十足，设计思路前卫，但是水口哲也显然对“射击+音乐”的核心理念拿捏得不够成熟，因此总给人一种流于形式的感觉，希望制作人能在后续作品里让玩家领略这种全心构思的魅力。另一方面，本作也为今后的作品指明了一条新的路线。

总分：35分

ICO

机种：PS2
类型：AVG
媒体：DVD
厂商：SCEI

虽然这段时间面临许多游戏的冲击，但真正吸引我的游戏却是这款"ICO"。SCE就是SCE，吃透硬件性能做出来的游戏就是不一样。各方面均堪称上佳，实为PS2玩家不能错过。期待中文版的发售。

世界观独特，游戏氛围相当不错。"操纵"并不感到困难。背景完全多边形制作，光源运用合理，画面◎。游戏的空间感很强，多亏右摇杆可随意变更视点，解决了不少麻烦。动作性、解谜等方面确实都还可以，让人有继续玩下去的意愿，难得。:P

一向追求时尚的SCE竟然能作出如此另类的游戏，属于预想以外。吃透自家主机机能后，画面表现力惊人。整个游戏场景营造的空前庞大，光影效果也非常出色。动作方面不算丰富，但诡异的世界观设定弥补了这方面的欠缺。

光源处理非常出色，视点切换流畅多变，画面清新亮丽，令人心旷神怡，而"纯白"女主角的出现，更为本已的脱俗游戏内容平添了几分神秘和幽雅。唯一的遗憾是，游戏男主人公的外型设定有些另类，希望诸位不要因此而却步。

总分：25分

猎头者

机种：DC
类型：ACT
媒体：GD
厂商：SEGA

抄袭的太过明显就容易被人拿去与原作比较，这不，"猎头者"就被骂的狗血喷头。不过，如果单纯从DC游戏的角度看，本作绝对有其可玩之处，一些细节都可以发现亮点，第一次出手就能够达到这样的水准，已属不易。试试兴许还难以释手呢。

久闻其名。试玩时对其情节的陈述方式有些不太适应，比较生硬。人物动作丰富，强调解谜性，遗憾的是此二方面却都能看出其他游戏的影子。整体上不如MGS2"专一"，反而降低了投入感。欧美风格太重，大概要努力地游玩。

这个游戏有很大的抄袭嫌疑，而且这次抄袭某名作还极不成功。最要命的就是那恶劣的操作感觉和敌人变态的攻击判定。操作上不成功的动作游戏，是很难获得好评的。在剧情方面也是一头雾水，事件安排不够紧凑。

在"合金装备2"之后发售实在是一个严重的战略错误，僵硬的操作、死板的角色设定……完全暴露在别人的光辉之下。《猎头者》被分为若干等级的任务，内容各不相同，但是情节咬合不够紧凑，显得苍白无力。

总分：29分

洛克人X6

机种：PS
类型：ACT
媒体：CD
厂商：CAPCOM

PS末期还能够玩到这样的游戏，实在是应该感到庆幸了。游戏的水准一如从前，对于系列的支持者来说应该会很满意。CAPCOM对动作游戏的把握看来还是无人能及啊，不过若是能够增加双人模式，岂不更妙。

时下少见的正统派ACT。说实话本人对这种游戏已经没有了感觉，哪怕他是CAPCOM的看家"MEGAMAN"系列！但比较欣赏的是游戏中强化战力的种种设定，根据BOSS来安排攻击方式，正需要"动脑"。

很久没有玩到这样优秀的2D动作游戏了，不夸张的说X6是现今最强的洛克人系列游戏。主角X拥有ZERO的格斗能力后总体难度降低，使一般玩家也可以很好的享受过关的乐趣。在操作方面依然是绝顶的流畅，不愧是CAPCOM出品，这应当是PS最后的动作游戏了。

CAPCOM招牌动作游戏最新作，作为PS后期作品，本系列已经达到了最高峰，各方面都非常出色。值得关注的是，X系列已经明显有别于正统系列而更偏向于爽快感的营造，总之，该系列的支持者不能错过。

总分：32分

网球2K2

机种：DC
类型：SPG
媒体：GD
厂商：SEGA

"目前最好的网球游戏"——我想这样评价并不过分。一代大家就给予了很高的赞誉，没想到本作能够在前作基础上再度带来新意。各方面都可以发现有所进化，制作人用心可谓良苦。一经推出，编辑部的4人战再度展开。

·动作和判定的"细化"是和前作的最大区别。增加的新人对我来说没有任何意义——因为我的技术很差，反应明显不如他人，人物间的区别较难体会到。BGM意外的动听，画面的进步是情理之中，但我更喜欢一代。

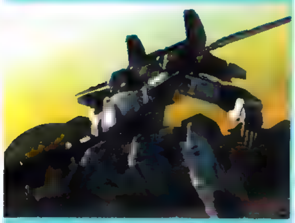
VR网球是一款制作优秀的热门体育游戏。这次的2K2更是在各个方面都超越了前作，从场地到角色的动作方面都制作的更加细腻。新增加的原创角色培养模式，也令我这个非体育游戏爱好者玩了7、8个小时。这真是一款不可多得的网球游戏。

依旧由热门网球选手组成的精彩比赛，网球和游戏爱好者不能错过的精品。女选手的加入，使游戏更热闹，而为男女混双也使游戏性变得更丰满。比赛时强调心理战，对对手心理的揣测才是游戏的最大乐趣。

●日本《FAMITSU》消息：本期结稿前，又有多款游戏得到了高分。"合金装备2"（38分）、"任天堂全明星大乱斗DX"（37分）、"动物之森+"（37分）……其中"合金2"首周销量突破45万份，"大乱斗DX"首周也达到了35万以上。

总分：32分

武装雄狮 激战篇



机种：Ps2
类型：STG
媒体：CD
厂商：GAMEARTS

本作对于玩家而言可以称为一次挑战，挑战勇气，挑战信心。游戏对玩家的手法以及临场战斗能力提出了很高的要求，游戏中的场面非常火暴，战斗前一定要掌握地形才好。总之，如果对自己游戏水平足够自信的话就不要错过了。

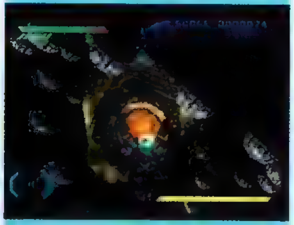
画面靓，建模优良，场景大且细。系统上取消地图，稍嫌迷惑，但新增ZOOM键可平衡难度，何况选装件多。本人惯用“传统2”键位，PS2手柄POWER全开。高难度下气氛过酷，锻炼手感，战死是必然。本作空前强调战术安排，战场投入感实为系列最高峰！:)

系统虽然有一定的改良，但那种“无锁定目测射击”的紧张刺激感觉依然健在。这种没有雷达全凭导航罗盘确定方位的系统也使游戏难度激增，比SS版2代更有挑战性。绝对属于“机师”专用游戏，对一般玩家来讲难度过高。

非常强调临场感和动作火爆的驾舱射击游戏。GAMEARTS利用PS2强大的硬件性能将本作演绎得更加逼真，场面火暴、战斗激烈，战场地域极大，同时也对玩家的操作提出了很高的要求。

总分：28分

终极火力



机种：PS
类型：STG
媒体：CD
厂商：SCEI

PS到底能够做出什么样的效果？玩玩这部游戏，相信可以找到些许答案。全360度自由射击，对玩家的操作提出一定要求，而且个中快感也绝不是可以轻易言明的。各种波士的造型实在是酷到极点了，尤其是最终。利用DS手柄可以做出很多目眩的动作哟！

这款游戏属于动态射击，因此它只能借助于“锁定”功能来游玩，否则人物飘浮不定，瞄准困难。他们说小岛秀夫ZOE是学的此作，“因为这是SCE两年前的游戏”，但几年前有个泰托的RAY STORM，更早还有世嘉PANZER DRAGOON，依我看都差不多。

全3D射击在PS上并不多见，基本与SS名作飞龙属于一类。空间感强，角色动作流畅，不过画面比较单调场景变化不大，时间长了会厌烦。而且这个游戏中基本上除了BOSS战外还是BOSS战，这种靠BOSS战连接起来的射击游戏会令人玩的很辛苦。

尊敬的SCE先生总是能够令人耳目一新，作为32位机时代的3D射击游戏，“终极火力”堪称经典。开发人员对射击与驾驶的把握都恰到好处，画面颜色靓丽，空间感强，且操作灵活。玩腻了浓装艳抹“大作”的玩家不妨试试。

总分：32分

NBA2K2

机种：DC
类型：SPG
媒体：GD
厂商：SEGA

如果你只看画面的话，很难说出与前作的不同。深入体验过后就会渐渐溶入其中，整款游戏的气氛依旧忠实于现场，NBA迷玩本作一定会相当满意。当然乔丹的出现是最令我兴奋的地方，如果要评论当今最好的篮球游戏的话除了她你还会选谁？

本人并非NBA迷，拜彩火为师后与之“湖人vs七六人”，却偶然使出“抢断·中路将球抛出·奥尼尔空中接力扣监”的花样，很痛快。操作简单，战术深奥的佳作，可谓篮球游戏之模范。

在画面方面比起2K1来，没有什么本质的提高。乔丹的复出并不是本作的卖点，况且他的能力已经很一般了。真正进化的还是系统，打起来变化无穷。特别是人人对战时，可以尽情发挥自己的特长。自己尽管没有真的上场，但一场比赛下来还是会大汗淋漓。

绝对经典的篮球游戏，而光从表面你无法看透她的进步。球队名单全部根据NBA最新赛季而来，使玩家彻底的溶入了游戏之中。作为DC上系列最后一作，如果你真正懂得篮球精髓，全心投入吧，不会错的。

总分：27分

钢铁前线

机种：PS
类型：SLG
媒体：CD
厂商：ASCII

这是风林个人玩过的最具真实感的模拟游戏了。虽然画面并不是很细腻，但就是拜这种粗糙画面所赐，战争的气氛表现的淋漓尽致。看来ASCII还真的对战争游戏的把握有一手~~个人感觉这才是真正的战略游戏啊。值得一试。

虽然属于战场拟真SLG，但是坦克行进速度太慢，某种程度上降低了“刺激感”，取而代之的则是复杂的操作，炮弹装填、射击等感觉很不错。仍然要平衡战术，这是此类游戏的核心，游戏时的“紧张感”正由此而来。

以二战为题材的坦克模拟游戏，不过所有坦克都是虚构的有点匪夷所思。画面方面非常糟糕，经常是黑乎乎一篇令人很不舒服。好在世界观设定和紧张的战斗场面令人顾不上注意画面。无法自动索定目标的设定，也使游戏很有挑战性。

ASCII在战争游戏方面的才华通过这款游戏表露无疑，尽管平台是PS（DC也有本作），但是整体的战场气氛都营造的恰倒好处，一旦进入游戏就使得玩家不由得热血沸腾，对于战争狂人来说实在是不能错过。

●风林最近痴迷于SFC“星海传说”以及PS2版“007”，而编辑部的其他几位除了苦修“武装雄师”以及“合金2”外，好像只有俺在“不误正业”。给自己的结语是“玩自己的游戏，让别人眼馋去吧！”

电软特别策划

梦幻模拟战

系列小议

“梦幻模拟战”系列作品是MASAYA公司出品的RSLG(带有RPG成份的SLG)大作，这款游戏的名气和流传程度，我们可以由下面的表格看出来，整个系列作品移植的版本与主机不计其数，那么这个系列到底有什么魔力可言呢？下面我们将为您做个简单的介绍。在这里我们还必须提醒各位读者一点，梦幻模拟战除了下面列表中的作品外，尚有DC版的“梦幻模拟战 千年纪”(LANGRISSER MILLENNIUM)及WS版的“梦幻模拟战 千年纪 THE LAST CENTURY”，但是由于这两款游戏的制作小组与原本系列作的制作小组并不同，而且其游戏内容也有相当大的差别，所以我们并没有将这两款游戏列入梦幻模拟战系列作品之中。

中文游戏名称	日文原名	对应机种	初版发行日期	其他版本
梦幻模拟战	ラングリッサ	MEGA DRIVE	1991.4.26	PC-ENGINE、PS、SS、WINDOWS
梦幻模拟战 II	ラングリッサ II	MEGA DRIVE	1994.8.26	
梦幻模拟战DER	デア・ラングリッサー	SUPER FAMICOM	1995.6.30	PC-FX、PS、SS、WINDOWS
梦幻模拟战 III	ラングリッサ III	SEGA SATURN	1996.10.18	WINDOWS
梦幻模拟战 IV	ラングリッサ IV	SEGA SATURN	1997.8.1	PS
梦幻模拟战 V	ラングリッサV-THE END OF LEGEND-	SEGA SATURN	1998.6.18	PS

梦幻模拟战

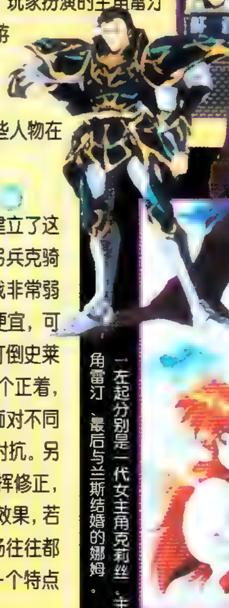
光辉的末裔－传说的开端

←故事开头敌人用魔法攻击主角所在城池。

↓雇用佣兵的画面，这是系列战斗的主调。

Story

基本上本作的主线绕着圣剑LANGRISSER打转。“梦幻模拟战”的德文原名是LANGRISSER，如果直接意译，那大概会非常好笑吧，因为LANG的德文原意是“长”，RISSER的德文原意是“裂缝、鸿沟”直接翻出来就变成“长壕沟”，这成何体统？幸好，LANGRISSER指的是游戏中那把具有开天辟地斩妖除魔功效的圣剑，在本作中，圣剑被敌人所夺去，玩家扮演的主角雷汀王子就联络志同道合之士并且努力复国。但是在后来系列中，圣剑几乎都是主角专用的最强武器，在游戏剧情中占有很重要的地位，甚至可以说历代剧情都是围绕着这把圣剑展开。也许“它”才是梦幻模拟战系列真正的主角也说不一定。另外关于剧情我们恐怕也必须注意人物角色魅力这个要素，梦幻模拟战系列作品的人物设定都是请有名的插画家漆原智志担当的，由他设定的人物男的帅女的娇，这些人物在剧情的出演，马上就使得梦幻模拟战的“卖相”大幅提升，而这种“卖相”也是系列作重要的特征。

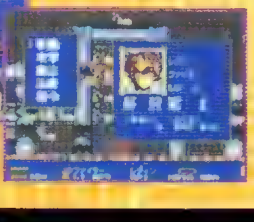


一他是一代的重要对手角色兰斯，戏份可相当多呢。

System

梦幻模拟战系列有个兵种属性相克明显的战斗系统。从一开始，系列作就建立了这种战斗系统，最明显的就是三角循环相克的系统：骑兵克步兵、步兵克弓兵、弓兵克骑兵，二代以后则改成骑兵克步兵、步兵克枪兵、枪兵克骑兵，并将弓兵改成可进行远程攻击，但近战非常弱的兵种，又比如说史莱姆这种兵种，因为属性的关系，大部分的兵种在面对史莱姆时，都很难占到便宜，可是如果玩家使用一种不强却能克制史莱姆的僧兵，就能非常轻松的打倒史莱姆。或者以魔族兵为例，魔族兵的战力很强，但偏偏碰上僧兵就被克个正着，其他像是弓兵克飞兵等都已经成为系列作玩家的基本常识了。玩家面对不同敌人时，必须雇用不同属性的佣兵进行对抗。另外，每个指挥官对其雇用的佣兵都有指挥修正，但是佣兵必须在指挥官指挥范围中才有效果，若是佣兵跑出了指挥官的指挥范围，其下场往往都是非常凄惨，这也是本系列战斗系统的一个特点并形成其传统。

→左起分别是一代女主角克莉丝，主角雷汀，最后与兰斯结婚的娜姆。



↑水兵在水上可是能发挥非常强的战力的。

→这个战斗菜单从一代开始，一直都没有什么改变。

梦幻模拟战II

光明、黑暗、帝王、霸者、英雄

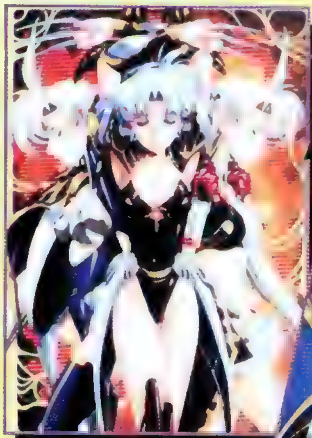
→开场动画以现在眼光看也许很粗糙，不过已经点出了与圣剑对立的魔剑了。

二代剧情值得一提的是DER LANGRISSER，梦幻模拟战系列移植到不同主机上的其他作品，都没列入上面的系列作品表中，只有将移植自二代的这款DER LANGRISSER列入系列作品表中，理由就是因为这款游戏是系列作品中首次采用多重结局系统，玩家们可以选择剧情中的分歧而走上不同的道路：光明、黑暗、帝国、霸者之道等，每条路线上，玩家们要面对的不但是满怀恶意的敌人，同时也是怀着共同理想却走上不同道路的伙伴，若是玩家选择了霸者之道，就要面对以前的光明军、帝国军、黑暗军时代的旧同伴，这些旧同伴们大都不是坏人，他们怀着不同的拯救世界的理想，但是主角为了建立自己的理想，不得不将他们打倒，其中有怀着理想的旧友、其中有与主角两情相悦的女孩、还有悲天悯人的女神。在这款游戏的路线中，见证了英雄的诞生，也见证了英雄的资格与英雄的痛苦，我们认为DER LANGRISSER的剧情是系列作品中最为优秀最为感人的，若是读者只有玩过二代而没玩过这款系列作，我们认为那您还不算真正体会到二代最精髓的部分。

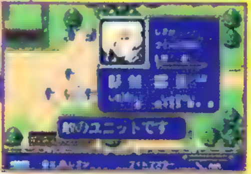
←敌人竟对无辜的村民出手！

二代主角的好友魔术师海因

二代在武器系统上出现了与圣剑ラングリッサー对比的魔剑アルハザード，圣剑不再是至高无上的“神兵”，魔剑是有资格和圣剑进行同等战斗的强力武器，而且圣剑代表光明、魔剑代表黑暗，从此梦幻模拟战系列中，光明与黑暗一分为二彼此对抗的主线更加的清楚，僧兵、魔族兵在战斗中更为活跃。二代游戏设计基本上与一代相似（DER LANGRISSER），我们认为应该加以介绍的是主角作成系统与二代的魔法效果，二代开始玩家在一开始就要选择一些问题，这将会影响主角的能力，而在往后作品里此系统甚至会影响到伙伴能力、亲密度、主角转职等对玩家来说切身相关的问题。续作中这种主角作成系统被继续采用，也成为了传统；魔法效果方面，二代的一些魔法如陨石、地震都可破坏地形，比如原本是只有飞兵能通过的城墙地形，在用过这些魔法后，都有可能将城墙破坏成坑洞地形，而原本陆军不能通过的城墙地形也变的可以通过了，这种利用魔法效果改变战场地形，甚至改变战争形势的设计，至少在当时还是相当新奇的一种设计。



↑二代的主要女性角色。左起分别是暗之巫女拉娜、卡尔萨司王女雪丽、光之巫女莉雅娜。
→左边的人物是主角的对手雷翁，中间的是主角艾尔文。



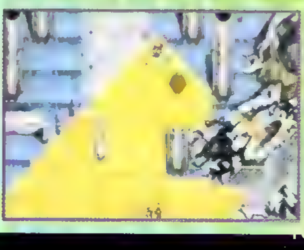
·二代的战斗地图。
·系列作的第一关几乎都会有个超强的敌人，逼得玩家只能逃。

梦幻模拟战III

系列作的前传

←三代一开始主角被任命为骑士。
↓随后浮游城马上就受到攻击。

三代是第一款出现在SS上的系列作品，我们可以看出来MASAYA强烈的企图心，想要藉着这款游戏替梦幻模拟战系列作品打造出全新的局面。我们先看看这款系列作的一些改变。首先是剧情，MASAYA将时空拉回到一代之前数百年，此时圣剑根本还未铸成，拥有使用圣剑能力的光辉之末裔也还未成形，甚至连由一代开始就出现的反派角色暗黑王子波赛鲁都还未出现，于是玩家们藉着这款游戏，才能更加明白圣剑与魔剑的因缘，圣剑的流传等事迹。另外，三代也是系列作中第一款引入恋爱系统的，这个恋爱系统的出现，使得玩家可以在最后决战前有机会向不同的女性伙伴角色告白，若是告白成功的话，两人在破关后就可以过着幸福快乐的日子。至于恋爱度的增减则在游戏中藉着主角选项的选择或对话来决定，这个恋爱系统被后续作品继续采用，同时再配合上漆原智志的人物设定，使得玩家在玩梦幻模拟战这款游戏时，除了战略战术的运用外，也可以体会到一些恋爱AVG的乐趣。再加上语音的采用与豪华的配音阵容，赋予了剧情更大的深度，我们认为三代剧情表现的分数其实不低。



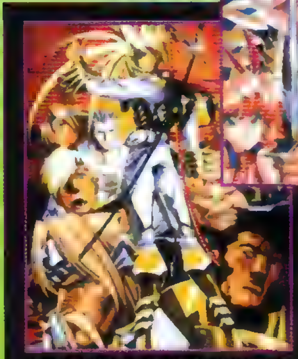
←三代的移动画面。

上段我们曾提到MASAYA想在梦幻模拟战三代中作一些改变，可惜这个企图在游戏系统上并不是很成功，甚至使得三代不受欢迎，下面我们就来看看三代的一些系统变化：指挥官的特技系统是由三代开始采用，这使得指挥官转职的变化性与必要性更加提升。另外三代也放弃之前的树状转职表，改而以新系统取代，虽然这种新转职系统并不受欢迎，但我们仍可看出MASAYA改变的决心，而在所有关于系统的改变中，最失败的就是战斗系统的改变，三代的新系统是种“半回合制”，玩

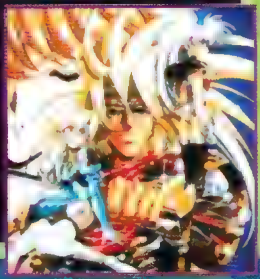
家在回合中对人物下命令，每回合结束后，敌我双方一起行军，到达目标地点之后就开始布阵，每个职业的行军速度不太一样，玩家们可估计各指挥官行军的速度，决定行军目标、阵形、速度等，而接触到的敌我单位就可进入战斗。然而三代进入战斗之前要花很长时间读取，而且3D战斗画面不但费时久，画面一般，战术性也不足，无法勾起玩家的兴趣，尤其是后段剧情中，玩家为了一关往往不开战斗画面还动辄打上一个下午，实在太耗玩家精神力，所以这个战斗系统在四代马上又被换回传统的2D面对面战斗型态。

↑三代的战斗画面。←三代战斗前下达指令的战术画面。

←左起分别是迪亚莉丝、迪哈鲁特、苏菲雅。↓坐着的女孩是琳法妮、站着的女孩是军师鲁娜。



↑三代人物大集合，中间是主角迪哈鲁特，左下角是圣王吉克哈鲁特，也是一二代主角的祖先。



梦幻模拟战IV

←恶人首领基萨罗布。↓四代在战斗中也加进了对话。

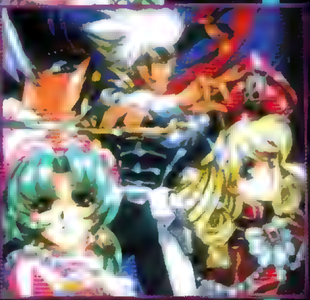
新生的英雄

四代也是采取多重结局系统，不过我们以为，四代的分歧毕竟还是不如DER LANGRISSER，当然，四代的C路线剧情非常的感人，双子姐妹会因为立场不同，而不得不与主角们暂时为敌，她们心中的挣扎就是C路线的主轴，相比之下，A路线的冲击力与感人肺腑的程度就比较弱，起伏不大，最后打败坏人皆大欢喜，这也还好，最惨的是B路线，这条B路线关卡少剧情短也就算了，剧情张力也严重不足，结局又是灰暗无力，我们认为是最大败笔所在。另外，四代的主角蓝迪斯在系列中是一个特例，因为他不是光辉之末裔！在其他所有系列作品中，能够使用传说中的圣剑ラングリッサー的只有“光辉之末裔”！所谓光辉之末裔，就是特定的几个家族的血统，但是蓝迪斯却没有这些家族的血统，他靠着的是自身的努力以及奋战，就算没血统，圣剑仍愿意借力量给他，相比之下，其他系列作主角都带有点宿命英雄的味道，蓝迪斯从一介无名的村民，相信自己的道路，在情势诡异浑沌不明的时代里，与相信自己的伙伴们共同开创出一条通往未来的道路，也许蓝迪斯才是自强不懈坚忍不拔的真正英雄。

↑主角的义妹雪琪儿，她是故事中非常重要的角色。

四代的战斗系统就像是皇家骑士团2的等待回合制一样，虽然四代还保留着回合的名称，但是四代的人物行动并不是靠回合数，而是靠判断，像骑兵、飞兵这种跑得快的兵种，判断就很低，而判断低，动的顺序就在后面，像步兵、盗贼、魔法师一类的兵种，虽然步数不多，可是判断较高，可以比其他兵种先动，这就是四代战斗的主要系统。事实上四代比三代更适合“半回合制”这个名字，因为四代虽然用判断决定每个兵种的优先顺序，但还是保留回合，并且以回合作为一种时间的概念，计算玩家过每一关大概要几回，因为每回合都是一百个单位，所以由此也可以明白玩家大概花了多少时间在战斗上。但是这种“半回合制”系统在四代并未成熟，经过五代的努力改进，这个“半回合制”才算完成。四代这种战斗系统还未成熟处，不过需要说明的是，在四代，指挥官与佣兵的判断是分开的，所以造成了诡异的现象，指挥官或佣兵一方已经冲出去了，一方还在老牛拖车慢慢爬，这是四代比较大的缺点。

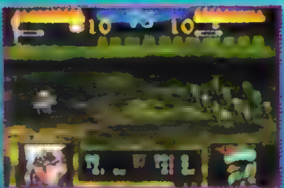
←四代的双胞公主姐妹花，左边是妹妹安洁莉娜、右边是姊姊洁路法妮鲁。



↑中间是四代的主角蓝迪斯，左边是主角义弟利奇、右边是义妹雪琪儿。

←四代的人物，左边是主角非常信任的威拉提督，不过玩家私底下都匿称为杨威利…右边的是赛雷娜将军。

↑玩家可决定主角一开始的能力值以及其后的转职。



→骑兵克步兵，敌人要倒大霉了。

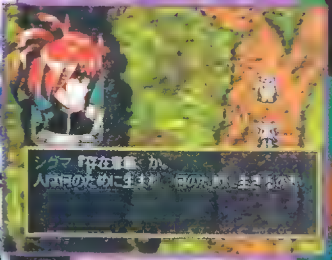
梦幻模拟战 V

传说的终结

从系列作品表中列出的标题我们就可看出来，五代就是梦幻模拟战这系列作品的终结了，这同时也是我们为何不将“千年纪”列入系列作的原因。至于五代的剧情，老实讲并不令人满意，五代的剧情给人的感觉就像一部老电影“上帝也疯狂”一样，五代的剧情解释圣剑与魔剑为何有强大力量的理由，然而五代把圣剑与魔剑扯上了古代人种，以及古代人种兵器的控制系统，这却使得前面数款作品对圣剑的争夺与执着变的毫无意义，原来圣剑最初制造的目的不过是一个“遥控器”！那么历代拿起圣剑挥舞斩妖除魔的英雄，不就变得毫无意义，成了耍猴戏的小丑了吗？本系列的作品已经建立出一种基调了，这种基调包括王国间的战斗、光明与黑暗的永恒纷争、英雄的救世、众多的伙伴与之间的恋情等，然而作为一个大部头的系列的终结作品的五代，给人的感觉就是气度不够。虽然五代本身的剧情有许多值得细细品味之处，比如主角与三位女伙伴间的关系，但是作为一个时代的终结，我们认为五代的剧情并不能算是画下一个圆满的句号，这是我们认为非常可惜之处。

五代将战斗系统推到巅峰，四代在SS版时的战斗系统采用了全新的“判断”模式，（四代在PS版重出时改用五代的战斗系统）判断越高的单位就可以越先动，五代继续改良进化此系统，终于归结成判断、行动量与攻击消费这三个要素，判断与四代一样，掌握每个单位行动的顺序，行动量与攻击消费则使每个单位的特性表现出来，这里我们以“机器人大战”比较，“机器人大战”中，玩家对一个单位下指令移动之后，不管移动几步，都可以使用武器攻击，而攻击完之后，单位就不能再动停留在原地，假设玩家之前只走了一步，那其他步数就浪费了，但是五代的行动量与攻击消费能改进这中间不合理之部分，每个兵种移动的范围与攻击消费都不一样。而每个单位有一定的行动量，进行攻击所花费的行动量就是攻击消费，当一个单位移动进行攻击后，只要这个单位的行动量没有被攻击消费用完，这个单位就可以将剩下的行动量拿来继续移动，有的单位虽行动量少，但攻击消费也少，有的单位虽行动量多，但攻击消费也多，这种系统使得战斗变得更加多彩多姿。

←五代的三位女性角色。上起分别是蕾兰达、拉姆达(剧情中会恢复本名玛丽)、科拉蕊。



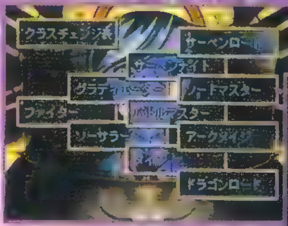
↑五代主角失去了记忆，他寻找自我之旅也是五代主线之一。

←五代重要人物拉姆达，她的真实身份其实是…

↓五代最主要的对手人物雷恩佛斯。

↓四、五代都登场的蓝佛德元帅，他在四代是主角的对手，但在五代就直接加入主角的阵容中了。

↓贯穿游戏四、五代剧情的重要角色马克[illegible]



↑系列作有名的树状转职表。

→五代精彩的战斗画面。

光之女神鲁希莉丝

在“梦幻模拟战”的传统除了上述比较“正统”的部分之外，我们也可以看到很多MASAYA的表现恶趣味的很有趣的部分，比如由二代开始的“？舞台”，几乎毫不例外地都在搞笑，在舞台中最有名的自然是代代登场的“超兄贵”了，那些肌肉男们…… 另外，在系列作品中，许多角色都成为了系列作品的常客，比如大魔术师洁西卡、暗之王子波赛鲁等等，这些角色也构成了系列作品的风貌。总之，“梦幻模拟战”是个传统深厚的系列游戏，剧情代代相关、环环相扣，指挥官与佣兵的配合，兵种间的相克等等则成为本系列的特点，并且以圣剑有始有终地贯穿整部作品。虽然今日这个系列已经可以说是结束了，而其制作小组也跳槽另起炉灶了，但是“梦幻模拟战”留给玩家的深刻印象，相信是不会改变的。(本刊一般将“梦幻模拟战”译为“兰古瑞萨”，这里为了令大家脉络清晰，暂时仍采用“梦”名。)

GUNDAM HERO BIOGRAPHY 英雄高达传 第十一卷

翱翔在崭新世代的王牌机体——阿姆罗专用Z高达

MG MSZ-006A1 ZETAplus 阿姆罗·利专用机

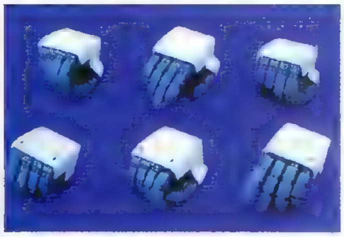
《GUNDAM SENTINEL》(高达前哨战)虽然没有被影像化，但通过SD高达系列游戏，现在已有很多人了解它了。其中给人们留下印像最深的当然要数S高达系列机体了。现在BANDAI不失时机的开始逐步将GS系机体MG化，定能让S高达的影响力再度增加。

这台Zplus高达是克里普斯役(Z高达的故事主轴)之后，由反地球联邦军组织卡拉巴以原型Z高达为基础研发的量产Z高达。虽说是量产机，造价也非常高，因此仅制造了数架而已。机体的结构与变形构造采用Z高达的简化设计，由于放弃了机关部耐热装甲，无法单机突入大气圈。在泛用性上比Z高达略逊一筹。好在是Z高达的直系设计，因此脸部的设计也继承了奥古Z高达系的脸孔，其他像S高达也是采用Z高达系的脸部设计。不过除了这一点以外，在宇宙战中，Zplus基本上与Z高达完全一样，值得信赖。而Zplus A则是专为王牌机师阿姆罗·利设计的，也是唯一拥有大气圈突入能力的量产Z高达。在机体涂装方面也与Zplus C完全不同，这种醒目的色彩恐怕是用来威吓敌人用的。

从这部MG版模型上我们不难看出，BANDAI在模型制作工艺上的大幅度进步，这才真正是一款21世纪的模型，高达FANS们想不想在年底入手这台阿姆罗专用机呢？

←背面构造的模样，可以和Z高达比较一下哪边有不一样的地方。

←手臂部分的放大，可以感觉的出很强的立体感。阿姆罗专用徽章也很显眼。



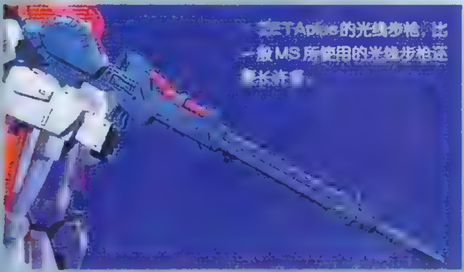
↑手掌的部分可随着自己的喜好更换不同的式样，这样拿武器就更方便了。

↓腰部收纳光线步枪与光线佩刀的位置也被立体化了。

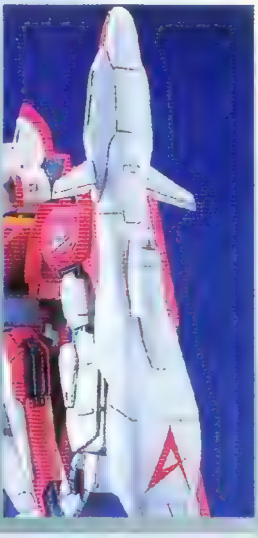
←为了变形时的收缩设计，脚部的设计与一般的MS颇有不一样的地方。

←头部所采用的脸型设计是奥古系的"Z"高达直系设计。

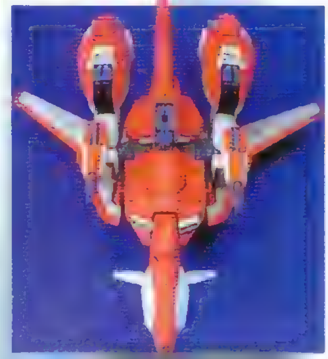
←↑变形为"冲浪者"时的型态，总体感觉十分干净。



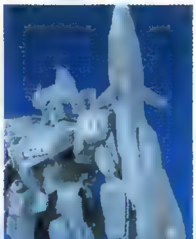
ZETAplus的光线步枪，比一般MS所使用的光线步枪还长许多。



←变形后的机首部分可以装着于手臂上作为盾牌。

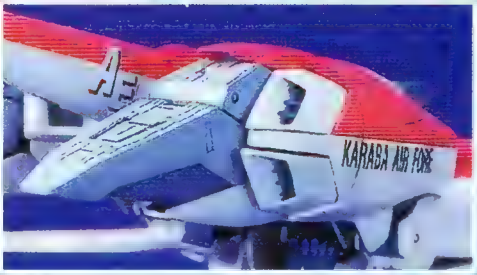


↓这边是以一般机的配色涂装，与阿姆罗的专用机又有不一样的风格。



↑变形为"冲浪者"型态时，光线佩刀的架构完美的接合于机体上。

→脚部喷气口的放大，将如此精密的设计重现可说是PG的专利也不为过。



大墙画廊

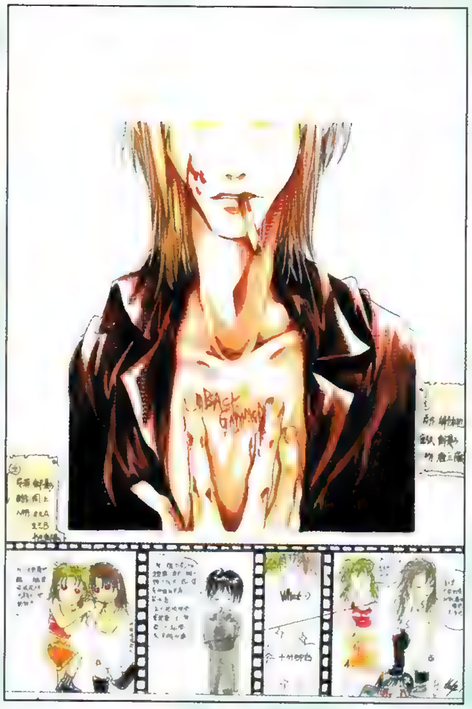
彩版vol.58

《街头霸王》北京 刘康

看来你仍然没有脱离真人快打的世界，不然隆和豪鬼的动作不会如此类似你的招式啊！

《最游记》郑州 御影

这部最游记确实将西游记的原貌毁得一塌糊涂，但并不妨碍它的观赏性。



《合金弹头》柳州 小街

画中的战火让我又看到弥漫在世界各处的烽烟，和平真的那么难以得到吗？

《向橘右京同志学习》肇庆 陈文轩

反映2个问题：天草以为自己当主席了和疯魔万千少女的右京原来是个秃子。

《KOF》四川自贡 黄强

好久没有人分析两人的恩怨了，这次都是冰棍惹的祸！

《KOF幼稚园》北京 陶哲

其实就是八神庵挑起的棒棒糖对冰淇淋之战啊，怪不得还在上幼稚园。

有生之年 狭路相逢

——Shadow Phoenix

《格兰蒂亚》福建龙岩 陈彦

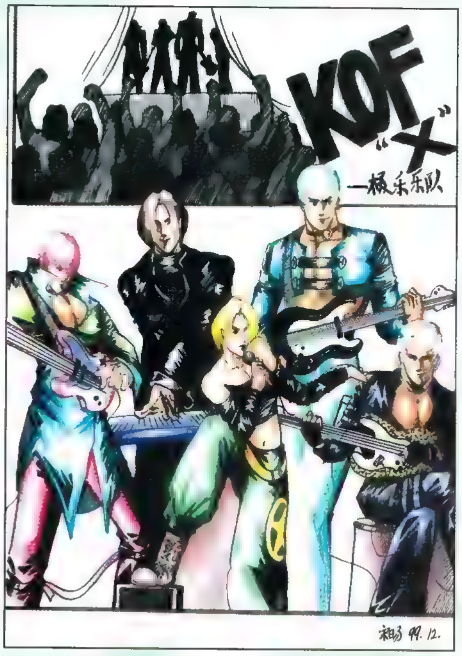
男主角那一对碧眼令我想起了三国中的孙权，而那“树中剑”自然会联想到亚瑟王的石中剑了。

《中国女孩?》沈阳 李广琛

谁知道这位ABC香绯小姐面对960万平方公里的神州会否发出“GREAT”的感叹呢?

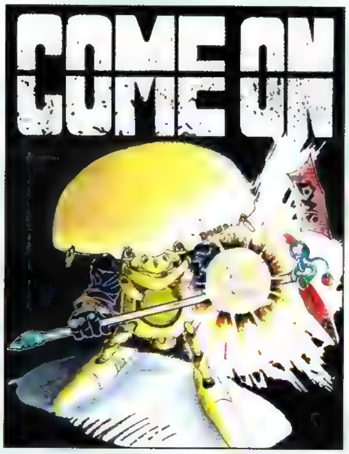
《KOF极乐乐队》开封 宋扬

当年的极乐乐队如今是否也随着SNK的坠落而单飞了呢?



《不知火舞》桂林 桂艺航

曾经一段爱慕的往事、曾经面对千夫指的过去、其实只是噱头和喧哗…（代指曾有的“凤凰之舞”）



《COME ON》广西 韦国

这位是机器版本的花讽院和仲还是其他什么你原创的咒术师呢?

《恶魔战士·迪米特利》太原 董朝明

感觉上象超人的恶人版，红斗篷、兰紧身衣、会飞……

Auto Modellista

汽车模型

PS2	厂商：CAPCOM	类型：RAC
	媒体：CD-ROM	发售日：预定2002发售

全新感觉的赛车游戏开跑啦！！

说到次世代主机的赛车游戏，玩家们会联想到什么呢?大部份的玩家一定会回答:『宛如照片般真实』的游戏画面吧?本作登场的车辆跟场景全部都是用彩绘式图案来制作的，看起来的感觉虽然有点像故事书的插画，但是游戏的好玩程度跟其它赛车游戏相比却是一点也不逊色哦！而且游戏的特殊效果也很精彩，比方说急转弯的时候产生的白烟、加速前进时出现的速度线等等，这此华丽的效果都是市面上强调『真实系』的赛车游戏所做不到的！更惊人的是本款作品还支持对应网络功能，玩家们可以通过网络跟全世界的玩家较量得意的车技哦！

↑除了车辆之外，连游戏的赛道、路面、背景等等的配色也是插画的风格哦。

迫力感十足的特殊效果

↑急转弯时车辆在路面上划出迫力十足的特效！这种感觉是其它赛车游戏做不到的。

令人注目的画面!!

纵观最近市面上的赛车游戏，绝大多数的游戏都是强调画面或者车辆的真实程度，但是本作却反其道而行，因为它的车辆、背景等等全部都是插画风格的配色，像这样另类的设计应该也会有不少玩家喜欢吧?

夜间的公路赛

斩裂疾风的公路战争!!

↑虽然图片画风以插画风格为主，但是游戏对『真实性』的要求也是很高的。

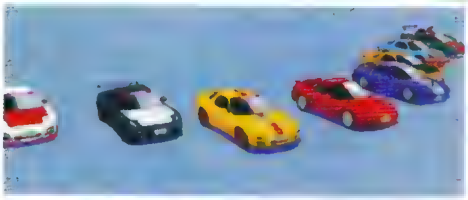
车辆的造型可以自己设定哦！

虽然游戏画风相当另类，但是车辆的设定可是超级真实的哦！而且设定的自由度非常高，从车体的颜色、车辆后方的扰流翼、车上的标志、甚至是车辆细部的零件等等，这些玩家都可随意来改造。就是这么简单，一台专属于玩家的原创车辆只要两三下就可以搞定了！

这是标准的车辆造型

改变车辆的颜色

车辆可以变更颜色的地方很多。比方说在车身旁边加上一条线、或者只改变车顶的颜色等等，如果玩家觉得颜色不好看的话，玩家还可以自己去调色哦！总而言之，只要玩家喜欢，没有什么事情不可以！



←同一种车款也可以有这么多样的变化啃！

更换车辆零件

觉得扰流翼不够大、不够帅气吗？觉得车辆的马力不够、想换一些比较好的零件吗？为了追求究极的速度感，车辆的改造绝对马虎不得。而改造的最高境界就是——外表看起来平凡无奇，但是跑起来却是比风还快。

例 在车子引擎盖上贴出各种原创图案

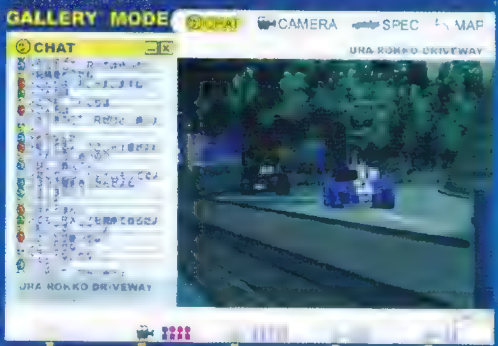
游戏的车辆设计功能非常优异，像这样子在车上贴出原创图案一点也不困难，如果玩家不喜欢『戴眼睛的胖老头』的话，玩家也可以贴上更有迫力的图案，比方说骷髅头之类的…

帮你的爱车做个独一无二的造型！

风驰电掣的车神在此诞生！

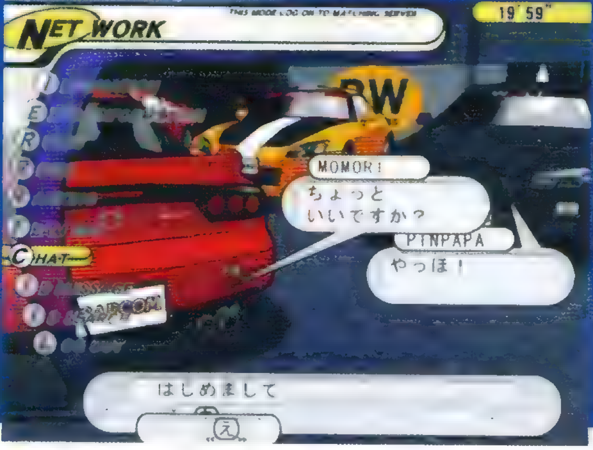
马上连上网络、跟全世界赛车高手对战！

既然游戏对应网络功能，那么网络对战当然也是『汽车模型』卖点之一啦，玩家可以跟其他玩家一起聊天，炫耀一下自己的爱车多快、成绩多好等等，如果遇到志同道合的同伴，大家还可以组成一支『车队』，然后一起去参加比赛哦！有了网络机能，游戏的乐趣也变得无限宽广了！



每天的聊天室中，绝大多数的同伴都是在聊天中认识到的，想组队的玩家来这里找吧

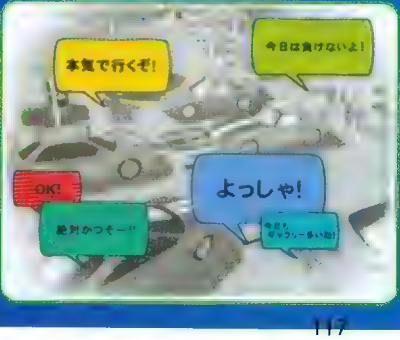
各路赛车好手大聚一堂



组成「车队」之后，接下来玩家要不要统一车队里面的车辆造型呢？总之一定应该会比较有团队感吧

轻松聊天 激情狂飙！

一直窝在聊天室里头也不是办法，学学『头文字D』的剧情，随便找个人"搭毪"、然后用赛车来决定胜负吧！



サカつく 2002
J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう!

球会创造2002
J联盟职业足球俱乐部的创造

PS2	厂商：SEGA／Smilebit 类型：SLG+育成足球
	媒体：DVD-ROM 发售日：预定2002年发售

虽然基本系统跟前作一样是以经营球会为主，但小队编成变为22人制、选手资料也具备新特征。这次是SEGA转投PS2上的“创造”系列作品的第一作，相信许多FANS们会转投PS2的魔下，比如电软从前的那个“危险分子”……

↑此作特有的比赛镜头。在游戏中精彩镜头好像会增加。这究竟是场怎样的比赛呢？

这就是转生后的特别版！

在前作，比赛镜头的特征是：画面上的展开会有己队的战术、敌我的战力差距和不断变化的比赛状况；在此作，这个比赛镜头获得强化，宛如真实比赛。再者，球队的休息室和提供比赛结果的新闻播音室也变得更逼真，值得注目。或许你玩的时候别人看来会怀疑是不是看真实的比赛，你就假装不知道看他什么能够发觉……

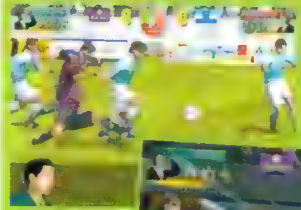
球队休息室

↑球队休息室的外观。从大小来看，应该是等级1。

新闻广播室

↓↑新闻广播室也变得更美。负责广播是什么样的人呢？

足球，应该是这么踢的……

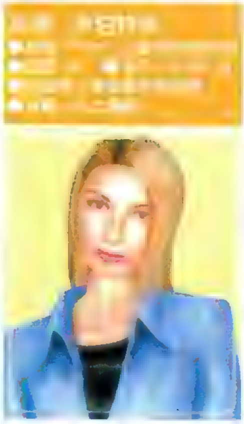


↑一当然也有这个系列特有的发光画面。比赛中，如果画面发光的话，就会出现超级球技。

←↓中距离射门成功。在前作也能看到这种超级球技。说不定会有新的超级球技登场。比如什么“猛虎射门”……

『足球之花』4位秘书大公开

提到这个系列，就会令人联想到那所谓的“足球之花”—秘书。虽然秘书不是进行游戏必备的角色，但她们会以各种言行来激励选手，可说是选手获得成长不可或缺的人物。这里就来介绍在此作登场之4位秘书的个人档案。基本上，只能拥有1位秘书（在前作可以替换其他秘书）。您最喜欢谁呢？



死亡弹珠台

可怕的恶梦复活了吗!?

GBA

厂商：SEGA	类型：ACT+TAB
媒体：卡带	发售日：预定2002春季发售

这次就用弹珠来打退僵尸吧！

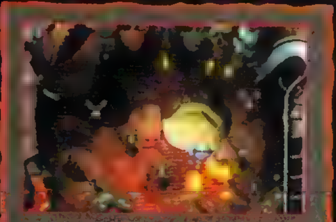
著名射击游戏“死亡之屋”变成弹珠台移植到了GBA!?当然不是开玩笑了，用弹珠将出现在台面上的僵尸一个一个打倒，以最高分做为目标的另类弹珠台游戏现在真的要在GBA上登场了。除了一般弹珠台应该具备的基本要素之外，本作其他的游戏要素也是值得玩味的！虽然说游戏换了一种方式出现，不过本作一样可以满足喜欢惊悚感觉的朋友们，一样可以感受到类似射击的味道！

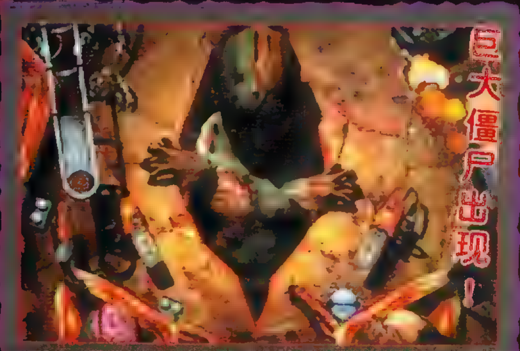
拯救被僵尸所袭击的城市！

打倒特定的目标赚取高分……游戏的规则虽然和一般的弹珠台一样，不过本作里除了赚分数之外，打倒僵尸也是很重要的事情。由于僵尸会一个接一个的出现在台面上，玩家要用弹珠代替枪弹来把这些僵尸一一打倒吧，不要小看这些怪家伙喔！

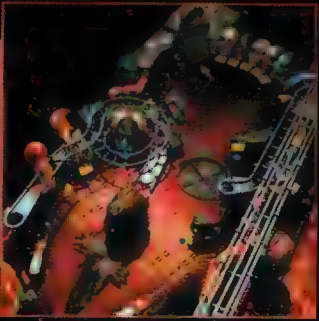
恐怖的机关

这就是弹珠台台面之一，独特的设计相当的有特色。另外，游戏中视线也会随着弹珠的移动而有变化。


将群体出动的僵尸一起歼灭是要充分考虑[illegible]



当弹珠打到了某些特定的地点，并且达成某些特定的条件时，[illegible]



用你的智慧继续除魔斩妖！

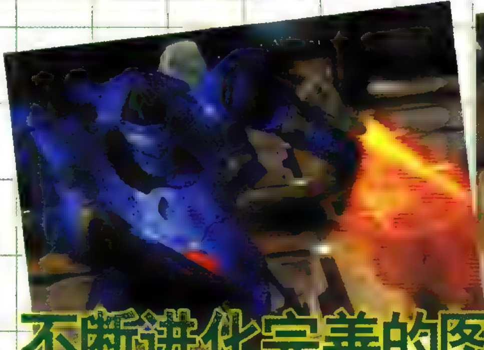
ARMORED CORE 3

装甲核心3

PS2 厂商:FROM SOFTWARE 类型:科幻机器人ACT
媒体:DVD-ROM 发售日:预定2002年发售

以焕然一新的机体、多达200种以上的机体零件和强化的机体改造系统倍受期待的系列最新作『装甲核心3』想必使许多机械人迷望穿秋水的期待!本作不仅音效和画面方面得以大幅改良、大家期待已久的4人同时对战终于成真,还追加「装备即时解除系统」。此系统的追加,定会充分提升游戏性和战略性。记得PS版和PS2版本的前作不仅在日本大受欢迎,在中国也是拥趸成群,特别是那令人入迷的“斗技场”……

不断进化完善的图片&崭新系统大公开!



在这次公开的图片,可以看到许多武器。不过,这些武器只是登场武器的其中一小部分。相信许多真正强力或者隐藏的神兵都没有出现,也许只有玩过游戏才能感觉武器的真正威力和佣兵的power啊!

序 章

积层都市……

这是一个深及人类生活基盘地下数百公尺的都市。
拒绝外界的干涉,“成就”可以完全独自和存的世界。

在长年累月中,人们丧失自我生存之世界的意义。
在企业这个永远延续的支配下,政治不复存在,
没有人知道政治的意义。

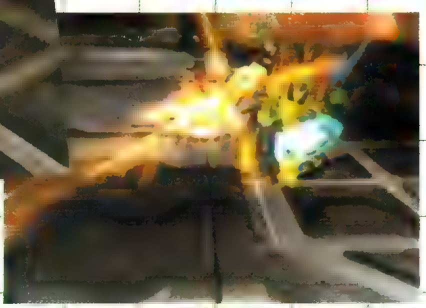
纯粹追求利润而无理想的企业
忘却世界需为愚蠢的行为付出代价,不断争战。

漫长的黄昏时代……
人们在被青空拒绝的世界,
生存、战斗,而后死亡。

除了一个存在。

那就是为了报酬而完成委托的佣兵。
他们是封闭世界唯一的自由存在,
外号「钢铁佣兵」。

背后发生大爆炸。舞台构造也值得注目。



爆炎和光的表现获得强化,机体更有跃动感,
也令视觉得到充分满足。

超速的疾走感!!

节奏武术

以“DDR”掀起音乐游戏旋风的KONAMI又有音乐游戏的新点子了!这次他们竟然把脑筋动到『武术』上去了……

PS

厂商:KONAMI	类型:音乐+ACT+武术
媒体:CD-ROM	发售日:2002.2.7

不用上山、不用拜师、在自己家里就可

目前在日本各大健身中心正在流行、甚至连电视购物频道上也可以看到教学录像带的『武术有氧舞蹈』现在要正式游戏化了!而且这款游戏是要在大众普及机PS上发售哦!游戏的方法很简单，玩家只要在双手双脚上安装游戏专用控制器、并且配合游戏画面当中的人物作出相同的武术动作就可以了。有了这款结合舞蹈理论、运动力学以及武术技巧的『节奏武术』，玩家不但可以锻炼身体、而且还可以学习到各种武术的拳路招式哦!

配合画面人物的动作 摆动你的身体!!

→画面右下角会显示教练人物的背后姿势，不论是谁都可以轻松上手哦。

专用『节奏武术』游戏控制器

『节奏武术』必须要使专用控制器才能进行游戏，包括手脚的发信器跟收信器在内，这些都会跟游戏一起捆绑发售的!据说KONAMI对这个专用控制器很有信心，不管是耐用度也好、还是接收品质也好，这款游戏应该是可以期待的吧?

↑这个控制器目前在开发当中，装备在手脚上的感觉就是这个样子。

收信器

发信器

指导玩家如何进行游戏的两位名师

首席训练师 **白户拓也**

88年开始涉足健身事业，并逐步参与武术系的练习工作。目前以其训练指导的身份在国内外获得很高评价。

健身教师 **松本香寿美**

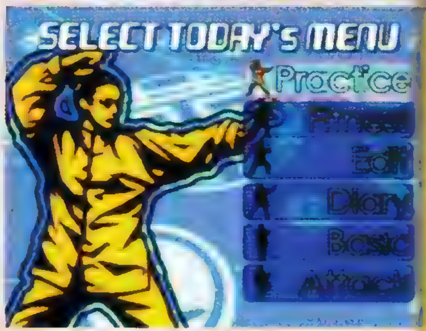
作为日本目前为数不多的健身教师之一的她一直以秀丽的形象、标准的动作著称。这次你在她的指导下努力训练吧!

超华丽的效果!

游戏的秘密在后页展示

『节奏武术』6大游戏模式！

和KONAMI其他音乐游戏一样，『节奏武术』也收录了许多不同的游戏模式。即使玩家从来没有学过任何武术也没关系，只要玩家模仿游戏里的老师作出同样的动作，那么玩家也可以打出一手帅气的武术拳路哦（简单的说就是武术术语里面的『型』）！持之以恒还有强身、健美、减肥的效果哦！感觉上与“DDR”当初的效果较为类似，也是将游戏和健身共治一炉，但本作的娱乐性似乎比起“DDR”的舞蹈稍逊一筹，可也别忘记武术的魅力哦！练就一套“武技＋舞技”的组合，在别人面前炫一下，有种街舞的味道啊！



一随着游标移动，画面左边的人物图案也会改变。

游戏收录了10首以上『DDR』的超人气乐曲！

虽然说『节奏武术』是以武术作为主题的音乐游戏，但是游戏里面不知道为什么也收录10多首『DDR』的人气乐曲，也许是为了让玩家不要忘记当年风靡天下的『DDR』吧！可能也是因为KONAMI跟日本东芝EMI有合作的关系吧？由于这些乐曲都经过严格的审核，因此玩家不用担心这些乐曲会跟游戏刚硬热血的气氛相冲突。对了……依照KONAMI音乐游戏的『惯例』本作应该会有隐藏歌曲吧？当年的『DDR』舞迷们会否摇身一变成为MB武迷呢？据KONAMI株式会社AM事业本部的大石利光副本部长说本作是特别为PS玩家准备的啊！

- RHYTHM AND POLICE
- STOMP TO MY BEAT
- ORDINARY WORLD
- SKY HIGH
- THAT'S THE WAY'98
- HOT LIMIT
- 17岁
- 罗曼史之神
- TUBTHUMPING
- HERO
- DUB-I-DUB
- BOOM BOOM DOLLAR
- DAM DARIRAM

Practic 练习模式

『练习模式』顾名思义就是让玩家练习、熟悉游戏进行方法的模式。收录在练习模式里头的歌曲每一首都可以自由选择。而且每次练习的时间都是以一首乐曲演奏完的时间为限。对于那些时间不多、但是又想体验『武术舞蹈』感觉的玩家们来说，『练习模式』是最值得推绍的游戏模式哦！

↙↓一曲终了时会显示身体各部分的状况。

Fitness 健康模式

多首乐曲所组成、让玩家跳完一趟下来铁定挥汗如雨的运动健康模式。不仅如此，游戏里还设有『减肥专用乐曲组合』、『锻炼上半身专用乐曲组合』等等不同的设定，如果玩家不喜欢这些组合的话，玩家还可以自己排列、甚至自己设计新的组合哦！有了这个模式，玩家在家里也可以轻轻松松作运动了。说句题外话，右面最下面的那张图开始ALEX看了还以为是舒琪姐姐呢？

流汗就代表健康！美丽要付出代价！

Edit 编辑模式

刚才我们所提到的『变更乐曲组合』就是在这个地方进行设定。玩家设计好的新乐曲组合还可以在其他模式里使用哦！先想好自己想让什么部份运动，然后再依照自己的需求设计乐曲。这么方便的设定可以让玩家『量身订作』对自己最有利的运动方式哦！

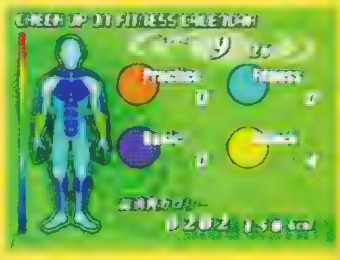
↙↓乐曲组合的好坏会大大影响到玩家在运动时所消耗的卡路里以及运动量的集中部位。设计之前不妨先考虑自己的实际需求吧。

制作原创的乐曲组合！

Diary 日记模式

日记模式是记录玩家游戏记录的模式。『日记模式』会记录玩家总共玩了几天、跳过几首乐曲、哪个身体部位锻炼最多等等，游戏甚至会计算出玩家到目前为止总共消耗了多少卡路里哦！有『日记模式』了，玩家就可以更方便地订制运动目标、并且确实的去执行运动计划了。

↑→月历可以显示玩家每一天每一天的运动结果。



脚部站的宽度略比肩膀宽一点。

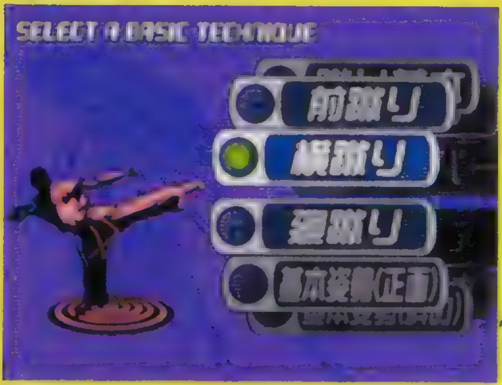
脚部跟肩膀呈45度，双手略微前伸，主要是防御敌人踢击的平衡姿势。

肩膀会随着拳头的动作而延伸出去的基本拳击姿势，背部跟肘部都要打直哦。

轻巧、快速的连续刺拳，使用重点是手部的发信器要朝天花板。

Basic 基本模式

玩家在『基本模式』里头可以学习到各种武术的拳路（型）。只要玩家模仿游戏人物的动作，那么玩家就可以轻松学会武术最基本最基本的架势。游戏里收录的『型』相当多，目前已知的武术就有踢式拳击、空手道、跆拳道、少林拳法、太极拳等5种哦！建议玩家在开始游戏之前先来这里练习一下基本功……



称霸武林的基础功夫

手肘打成直角，肩膀大幅的挥动，然后由下往上打出拳击。

感觉有点像在看手表的姿势，重点是腰部扭动的动作。

虽然说是『踢』……其实这招应该算是总合格斗技里头的『膝击』吧？

基本踢击的姿势，然后将脚由下往上踢出去。脚部的发信器一定要朝天花板哦！

脚跟朝着臀部，脚部发信器跟自己的身体呈90度的中段回旋踢。

动作很像跆拳道里头的足刀踢。重点是脚部一定要呈一直线，难度可能有点高……

Attack 攻击模式

如果玩家只想体验武术游戏的乐趣，不喜欢其他跳来跳去的运动模式，那么『攻击模式』绝对可以满足你的需求。在『攻击模式』里，画面会不断的出现敌人，玩家的工作就是要在限制时间内用各种武术打倒对方。由于敌人会不断的出现，因此『攻击模式』对玩家的体力来说也是一大考验。另外加上专用的控制器感觉上就有些武术专用道具的味道啊。当然舞蹈的感觉更加浓重些。

敌我双方的攻防战，这种感觉好像自己真的在战斗一样哦！

绝世武功！敌人KO！

敌我双方都有体力的设定，一旦玩家的体力变成零，游戏当然就结束了……

敌方体力　我方体力

舞功超群

↑用帅气的攻击将敌人打倒吧！时间拖太久敌人可是会逃跑的哦！

SEGAGT2002 车坛新贵、名

—Working Title—

世嘉GT2002

—工作标题—

XB	厂商：SEGA/WOW娱乐　类型：RAC
	媒体：DVD-ROM　发售日：未定

历史模式是享受旧车乐趣的模式！

“SEGA GT”的续篇『SEGAGT2002』是朝着新方向完成进化的赛车游戏，这个新方向就是旧车的充实。在既存的赛车游戏中，旧车常被当作收集道具来看待。但在此作，可以驾驶传说中的名车、用旧车来对抗最新车……车迷应该会很喜欢。像是近来流行的赛车电影中众多名车的展示一样，不一定旧车就不如新车的性能，特别是一些性能卓绝的厂家推出的车款。

元祖 VS 最新之战

←在日本车之中，FAIRLADYZ的流线和性能都臻至极致。若是迎战GT-R或RX-7，它会有什么样的命运呢?

何谓历史模式

历史模式(CHRONICLE)是使用70年代以前的车子来参加比赛。随着游戏的进行，对手会变成新车、难易度会逐渐上升。唯有搭载各种改造零件，才有机会称霸这场强敌环伺的大赛。

照理说，旧车根本无法对付现行车，但若活用改造零件和驾驶技术，就有机会获胜。

↑新旧CELICA展开大混战，乍看之下，旧型CELICA好像比较不利，但它也有它的优势。

新旧赛车齐聚一堂

目前确认登场的旧车，包括下列介绍的4车种、右页的TE27LEVIN和SAVANNARX−7。不过，可能也会收录TOYOTA2000GT等较具代表性的日本名车。

旧 FAIRLADYZ
新 FAIRLADYZ204Z

在某部漫画中，旧型Z的表现并不输给现行车，实际上，旧型的潜力还比较好呢！另一方面，新型虽然拥有强大力道，但过重的车体是它的负担

旧 SAVANNA RX-3GT
新 RX-7

两者都是采用MAZDA独创的旋转引擎，轻量且高动力的机械装置，最适合用来比较。旋转引擎独特的排气音，也会再现吗?

旧 SKYLINEHT(HAKOSUKA)
新 SKYLINE GT-R(R34)

不论在以前或现在，SKYLINE都被视为最佳跑车，HT的速度，自是毋庸质疑；在日本国内号称最速的GT−R，则具备当代最高水准的性能。

旧 CELICA1600GT
新 CELICA

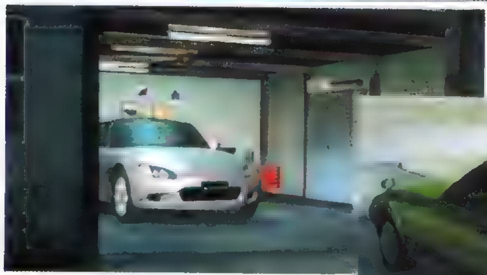
CELICA秉持的“流线前卫的特制高级车”概念是源自1600GT＜通称　DHARMACELICA＞。当然，DHARMA备受好评的轻盈移动方式依旧健在。

翘楚，传奇名将的车门盛宴！

这是照片，还是影片呢？车库有什么秘密吗？

在此要介绍收纳爱车之“车库”的画面。从这些图片来看，这个“车库”并不像一般的停车场。换句话说，这样高品质的画面，说不定隐藏着什么要素呢……

←INTEGRA，属于彻底追求行驶性能的TYPER系列。看见这些不禁口中咽了数口口水，何时我才能拥有这样的“狗”呀！



←S2000静静停在车库。这辆车子的祖先·S600，也会在游戏中登场。

→MAZDA的SAVANNA RX-7。也有人说它类似保时捷，但从某些角度来看，好像截然不同。

HAKOSUKA VS RX3

著名赛事忠实再现赛车江湖！

在当时比赛经常处于对手关系的HAKOSUKA和RX3，再度在此展开大战。对于这样的赛况，40岁左右的车迷应不陌生。

↑当然也有收录究极车·NSX。以全铝车体追求轻量化，并搭载高性能引擎。

↑LANCREvolution Ⅶ，拥有足与GT-R匹敌的速度，备受好评。

←FAIRLADYZ拥有独特的排气方式，性能非比寻常。

一起谱写车坛神话！

TE27LEVIN

拥有老大风范，堂堂登场！

TE27LEVIN在某部漫画重新掀起旋风，相当于86的老大。86就是TE27LEVIN追加整体模型变化而成。

超炫的HAKOSUKA

←在车库看到的HAKOSUKA，别有一番风格。由于新型车子的设计大多带有圆形，所以HAKOSUKA的设计别具特色。看腻圆形设计的车迷，应该会很喜欢它吧！

引擎中弥漫着热血的旋律，GO! GO! GO!

用你的拳拳真心·用你的不灭激情
将足球的旗帜再度擎起!

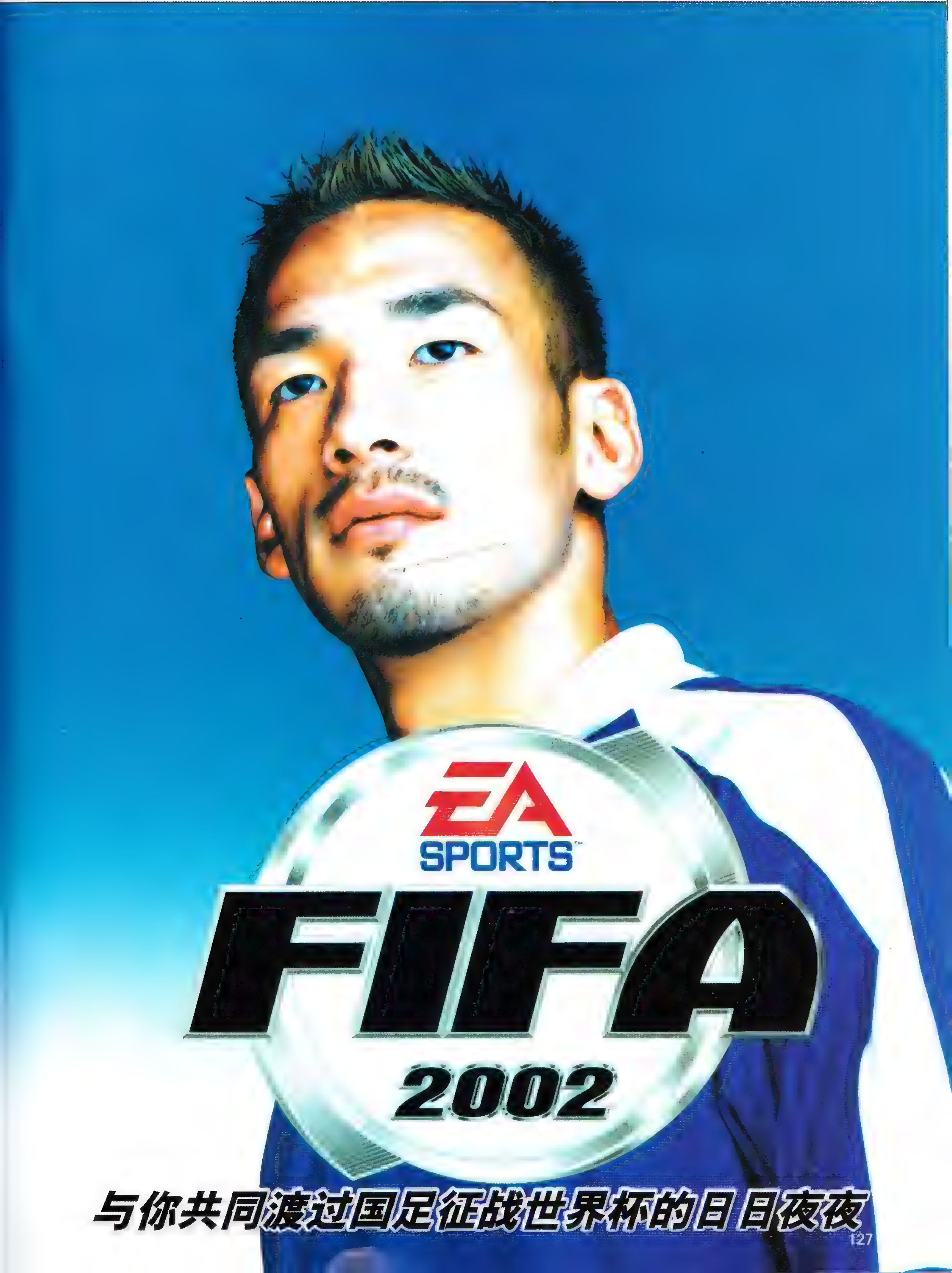
2002 FIFA WORLD CUP KOREA JAPAN

世界唯一的FIFA世界杯公认足球游戏

PS2、GC	厂商:EA	类型:SPG
	媒体:DVD-ROM	发售日:2001.11.29

EA用它"绝对的运动主义"
再度打造年度的足球盛事

EA SPORTS


EA SPORTS
FIFA
2002
与你共同渡过国足征战世界杯的日日夜夜

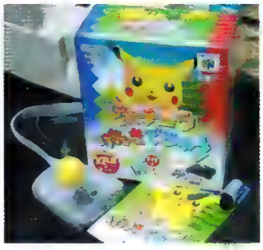
机 不可失 PART 1 游戏古玩街

编 Hi!大家好，小店今天开张，欢迎各位玩友光临，我是这里的BOSS—宇部(UBE)。开办《古玩街》，目的就是要为读者提供一个珍品交流的场所，大家可以把一些国内罕见或者说就是很不流行的电玩产品(包括一些古董)拿到这里展出，也可以在此拍卖。希望喜爱收藏的玩友在这里，能够寻觅到自己心仪已久的宝物，结交同好，共同探讨和体会那份曾经拥有的感动。

你好！皮卡丘

N64游戏卡

厂商	任天堂
	语音互动
	430RMB
	九五成新
	★★★★☆



这是1998年任天堂出品，通过语言控制角色行为的3D游戏。产品同捆卡带、麦克风、VRS解码系统等。游戏内容是玩家通过话筒与皮卡秋交流，指示它达成各种事件，不断培养亲和度，就会和生动可爱的皮卡秋成为最要好的朋友。杰尼龟、妙蛙种子等口袋怪物也会陆续登场。本游戏3D画面极为优秀，迫力十足，充分发挥了N64主机的实力(编：此game日本销量30万以上)。在此向口袋妖怪迷郑重推荐这款在国内绝对罕见的游戏产品，有初级日语能力的朋友都能很快体会到其中的乐趣。本套装的VRS 解码系统还可用于《电车GO!64》的声控操作。

(另，包装盒极厚，实体感强且保存完好，所有附件齐全，磨损度几为零)

Palm IIIe

掌上电脑

厂商	PALM
	PalmOS
	970RMB
品相	九成新
珍藏指数	★★★★☆

首先要向大家说明掌上电脑和电脑记事本是完全不同的两个概念，与电脑相连从互联网上下载层出不穷的各类软件是Palm机风靡全球的重要原因。大宇出品的《大富翁palm》等游戏会让你爱不释手，阅读电子书也是它的重要功能之一，我会拿着它在拥挤的北京地铁里饶有兴味地阅读相声文本和金大侠的小说，或者听听midi音乐，当然我也会给它装上学英语的软件给自己充充电。掌上电脑的功能数不胜数，而省电也是Palm机的重要优点。IIIe是该系列产品中包装超酷的一款，白色透明机壳的磨砂感很强烈，实物工艺水准非同反响。保存很好，没有任何磨损。

(编：因原始相片不清晰，请参考以上图片)

口袋妖怪写真

N64游戏卡

厂商	任天堂
类型	动作摄影
	320RMB
品相	九成新
珍藏指数	★★★★★

在日美均受好评的新类动作游戏，比较考验玩家的反应能力，观察能力和摄影审美观，舞台包含海岸，火山，瀑布，峡谷等口袋怪物栖居的场所，全部多边形显示。玩家带着装有60张底片胶卷的相机捕捉POKEMON欢蹦乱跳的瞬间。游戏系统上手很简单，但要打出高分可不是玩几遍就能达成的，游戏性十足。需要说明的是所有登场的宠物小精灵都是活灵活现的3d怪物，可爱至极。还有一些隐藏的精灵和秘道更使本作的趣味性得以升华。总之“任天堂出手即精品”，此作便是例证。

大航海时代

八位游戏卡

厂商	光荣
类型	模拟航海
	120RMB
品相	八成新以上
珍藏指数	？？？

求购FC原装卡《大航海时代》(8成新以上)，最好带包装，限北京地区。

以上是北京玩友江汐提供的信息，有兴趣的玩友请与他联系。

这么多好东东，我怎么从来没见过

联系方式——

Email(waluigi@263.net)

征稿启示 凡藏有与game有关的“古玩”的读者均可投稿，稿件应包括：详尽的文字说明(只供欣赏不欲出售的请注明为非卖品)，彩色特写照片，信封上请注明“古玩街”栏目，以及详细的联系地址。

电子游戏软件

GAME SOFTWARE

异度传说 PS2
机甲兵团J凤凰 XB
骑士精神 PS2
VR战士4 PS2
超级机器人大战IMPACT PS2
绝体绝命都市 PS2
卡莱里安：灰 PS2
三国志战记 PS2
死或生3 XB

合金装备 索利德2 · 自由之子 PS2
勇者斗恶龙4 PS
ICO PS2
武装雄师 · 激战篇 PS2

异度传说时空物语
—XenoStories
最终幻想 系列小议(上)

特稿：三大主机劲势分析、
七大厂商精粹评说

视频端子大解析
识别GBA卡带

10万元大抽奖完美落幕
压轴大戏“至高至尊奖”中奖名单公布

2002
GAME风暴线
2

大期待：第3期将赠送精美的“次世代台风”光盘

编辑手札

HAPPY NEW YEAR

●马上就春节了，虽然有很多打算，但是
实施起来却重重困难。
●不知道买下VF4后是否能有充裕的时间
去练习，为了阻止小天天在编辑部里继续
称霸VF系列，我也只能牺牲练习“蓝色
风暴”的时间转而投入到“舜帝”的苦修
中……杀他个片甲不留先，哈哈哈哈
哈……
●AM2加盟NGC可能性的有（49.9%），
天天祈祷中……
●圣诞期间NGC、GBA在日本大热销，乐
的风林合不拢嘴，但却遭到编辑部新的
SCE“激进”派分子天师的“呵斥”。加
上XX派的同事边鼓大敲不止，末了还是
再度从口水战中败下阵来。惟有暗地里为
任天堂叫好……
●新改版的杂志大家还满意吗？如果有什
么建议的话就给风林来信吧！

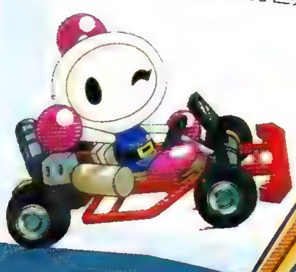
风林

转眼元旦已过，一晃春节将至，这
里先给大家拜个早年——天语祝各位顺
利更新主机、节日愉快！
今年2、3月份，PS2的攻势异常凶
狠，1月31日的头阵由VF4和格X来打，
往后是包括XENOSAGA、鬼武者2、铁拳
4在内的十余款大作，此波攻势一直要持
续到3月份。看来XBOX于日本的登陆是
要受到些影响了。
但不必理会那些。本月给天语带来
预想以外震撼的却是GBA版玛莉A2。
“获得真正感动”最重要。
这期电软为大家奉献出一篇ICO彩色
攻略，以及名作GUNGRIFFON的重量级
推荐，不仅如此，还有其他许多精彩内
容正等待着您的“检阅”呢……希望大
家喜欢！

天师

10天内两次发烧的宇部彻底领教到流
感的power，所幸坚持上班却没影响同办
公室的小编（防御力超强）。康复后第一
时间购入了《玛利GBA2》（1990年超任
的移植作），尽管价格很高，但宇部认
为，值！且记录完美，圆满。感觉还是喜
欢上个世纪的宫本茂，2D动作闯关游戏
已经无法超越本作，这是个轻松有趣、常
玩常乐的作品，向GBA玩友强烈推荐这部
真正意义上的游戏。另外作为球迷的宇部
居然无法适应《final版》的爽快，又找回
PS2初代的实况去打世界杯了。

宇部



由于交稿的时间又提前了，只好将自己心目中
2001年的一些最佳（上部）给大家看看了！
最佳RPG游戏：FFX，对于它，之所以将之毫不
犹豫打通一方面是习惯，另一方面才是它的优秀。召
唤兽的记录还是莱因的呢。（推荐：FF迷必玩之作）
最佳ACT游戏:真·三国无双2，和GF一起将几乎
所有隐藏的第4把武器和所有道具找全，一度玩得太久
将功放都烧了。（推荐：和GF两人最佳的游戏搭档游
戏）
最佳SLG游戏:尤多娜英雄战记，虽然自己没有亲
自上手，但根据业界中对它的评价和看同事玩确实不
失为一部延续经典的作品。（推荐：有些难度，菜鸟
勿上）
最佳综合类游戏：合金装备2，尽管SNAKE的主
角地位被那个有些女气的雷电代替，但游戏还是那么
精彩绝伦，狗牌你找齐了吗？（推荐：好像女孩子玩
这款游戏的很少？！）
最佳网络游戏：梦幻之星在线，许多国内玩家的
战团加入令之在中国的人气猛涨，也开创了TV-
GAME利用网络一起战斗的先河。（推荐：即将推出
的PC版相信会更加好玩。）
最佳掌机：GBA，除了自己在地铁上狂玩“机战
A”外，周遭同事人机一个模拟器的情景颇令人惊讶
D版的无穷威力。（推荐：无数好玩的游戏均在
GBA上出现了，去买一个吧！）

Shadow Phoenix

电子游戏软件 CONTENTS 目录

2002年第2期（总第91期）

特别策划　年复一年，业界迷雾挑开大放血！
三大主机动势分析！七大厂商精粹评说！ 38

至高至尊奖　10万元大抽奖完美落幕！最终冲击见分晓！
至高至尊奖中奖名单 28

新闻剖析　微软 索尼 任天堂孰优孰劣　特约撰稿人精彩评述 9

游戏文学　自由之子　解说《MGS2》世界的来龙去脉 53

攻略人行道　勇者斗恶龙IV 被引导者们　世界地图、全咒文一举公开！ 70

特别策划　最终幻想 系列小议　系统解剖史克威尔的镇社法宝 108

GAME INDEX

PLAYSTATION

异度装甲 —— 32
勇者斗恶龙4 —— 33、70、97
洛克人X6 —— 97

PLAYSTATION 2

三国志战记 —— 10
异度传说 —— 12
骑士精神 —— 16
VR战士4 —— 18
超级机器人大战IMPACT —— 19
绝体绝命都市 —— 22
魔法运动之硬派扣手2 —— 24
合金装备 索利德2 —— 34
武装雄狮·激战篇 —— 74
武装生存者2·生化危机
代号：维罗尼卡 —— 96
GALERANS：ASH —— 116
铁拳4 —— 120
ICO —— 97、123

GAMEBOY ADVANCE

奥伽战争外传·罗迪斯的骑士 —— 30
超级马里奥ADVANCE2 —— 80、98
逆转裁判 —— 96
不思议的迷宫·
特鲁内克大冒险2 A —— 98
铁拳ADVANCE —— 98
格斗之王EX·新血 —— 98

XBOX

机甲兵团J凤凰+ —— 14
死或生3 —— 97、118

ARCADE

拳皇2001 —— 44
1945 —— 47
VR战士4 —— 48

本刊文章未经允许，不得以任何方式进行转载或抄袭，违者必究。
本刊作者文责自负，对于侵犯他人版权或其他权利的文字、图片稿件，本刊概不承担任何连带责任。

编辑手札 —— 2
目录 —— 3
游戏新闻眼 —— 4
无双报道：三国志战记 —— 10
无双报道：异度传说 —— 12
无双报道：机甲兵团J凤凰+ —— 14
无双报道：骑士精神 —— 16
无双报道：VR战士4 —— 18
无双报道：超级机器人大战IMPACT —— 19
无双报道：绝体绝命运都市 —— 22
无双报道：魔法运动之硬派扣手2 —— 24
中国电玩榜 —— 25
2001年下半年大奖中奖名单公布 —— 29
游戏研究所：奥伽战争外传 —— 30
游戏研究所：异度装甲 —— 32
游戏研究所：勇者斗恶龙4 —— 33
游戏研究所：合金装备 索利德2 —— 34
格斗天书：《拳皇2001》
全40角色指令表 —— 44
格斗天书：1945火车引法 —— 47
格斗天书：VF4初印象 —— 48
科普园地：视频端子大解析 —— 49
科普园地：将DC网络对战进行到底 —— 50
科普园地：模拟器回顾 —— 51
科普园地：识别GBA卡带 —— 52
闯关族的家 —— 64
攻略人行道：武装雄狮·激战篇 —— 74
攻略人行道：超级马里奥A2 —— 80
秘技天地 —— 83
龙哥热线 —— 92
上海UBI总裁戈翎女士采访 —— 95
游戏点评 —— 96
游戏点评：索尼闲话之二 —— 99
游戏点评：开启潘多拉的宝盒 —— 100
游戏点评：欧美风 —— 101
游戏文学：白夜 —— 102
编辑点评 —— 105
特别策划：英雄高达传 第12卷 —— 112
大墙画廊 彩版vol.59 —— 114
无双报道：卡莱里安：灰 —— 116
无双报道：死或生3 —— 118
无双报道：铁拳4 —— 120
攻略人行道彩页版：ICO —— 123
游戏古玩街 —— 128

月刊/每月 14日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长、主编：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
执行主编：杨柯来
地址：北京6129信箱
邮编：100061
邮购部电话：（010）64472177
编辑部电话：（010）64472187
E-MAIL：vgame@public.bta.net.cn
印刷：北京新华印刷厂
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：8.40元

游戏新闻眼

SCOOP

索尼网络计划始动 电视游戏进入宽带时代

本刊综合消息　2001年12月11日，索尼电脑娱乐公司SCE联合日本宽带网络服务商NTT-BB以及索尼集团下属索尼COMMUNICATION NETWORK（SCN）在东京都召开联合记者招待会，正式发表了其宏伟的宽带网络计划。

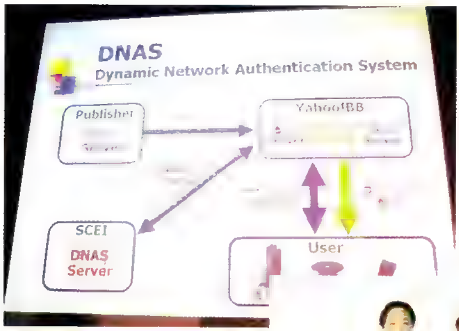
SCE社长久多良木健表示，PS2目前在全世界的出荷量已经达到了2313万台，现在正是发展宽带网络的最佳时刻。整个计划将于2002年4月开始全面启动，届时PS2的玩家将可以通过附带100M以太网卡的专用硬盘享受到网络化带来的游戏革命。由于该计划是由目前在日本如日中天的索尼与NTT来推广，其结果必然彻底改变网络游戏目前在日本的窘况。

网络服务内容

首先，当然是传统的网络服务，主要涉及单机游戏软件与网络之间的联动，包括网络对战、新关卡、新任务、新内容的下载等，玩家将不再单单封闭在一张小小的光盘内容中，而可以享受到无限多的可能性。另外，与以往的家用游戏网络相比，此次网络计划采用的是宽带架构并附加大容量硬盘，使得超大容量数据传送和保存成为可能。而SCN的加入也使得整个网络并不单单局限于游戏这个单一范畴，索尼在家电、音乐、娱乐等各方面的强大实力，构架出一个以PS2为中心的家庭网络系统。用户可以在网络上随时下载和了解最新的DVD、音乐、杂志及书籍出版情况，甚至还可以进行数码电视的互动播放，同时还可以将所有信息联入手机网络，使其随时随地都能与世界任何一个角落沟通。久多良木健将其称为“BROAD BAND@HOME”计划。

三家公司的合作

那么，SCE、NTT-BB和SCN这三家公司又是如何协作的呢? SCE扮演的是内容供应商的角色，将负责提供PS2专用的附带以太网卡的硬盘，以及保护PS2知识产权的DNAS用户认证系统（注）；同样也提供内容供应的是SCN，他们将负责游戏以外栏目的提供（主要是索尼集团属下的音乐、音像资料等），同时将现有的SO-NET会员接入新的网络；而NTT-BB主要负责网络的铺设和维护，同时收取用户应付的费用，并将SCE和SCN应得的部分转入两家公司。目前可以肯定的是本次索尼网络计划将是有偿服务，具体价格未定，但久多良木健表示“将按照目前的市场价格”来制订。



←索尼与雅虎、软银的合作同样令人关注。久多表示：今后仍会积极的与其他有特点的网络服务商或内容供应商合作。

注：DNAS全名为Dynamic Network Authentication System，网络化中必不可缺的软件版权保护和用户管理系统。该系统使用在下载和提供内容服务时，当玩家启动PS2后，网络会将主机的唯一ID与游戏的唯一ID重新编码后传送到服务器中进行比照，使用非正版游戏或主机经过改造的玩家将不能享受网络服务，甚至有可能带来法律上的麻烦（显然比DC的网络游戏更严谨、考虑更完善）。DNAS已于2001年7月开始在日本试验，将在2002年随FF11正式发售而全面启动。

久多良木健的意向：

1、软件方面目前主推《FF11》，其他内容将在2002年2月的PLAYSTATION发表会上正式公布；

2、设备的租借是一种可以考虑的提供方式，但目前我也只是有一个概念而已；

3、SCE在美国发表了MODEM，所以，除了以太网以外，拨号上网的接续方法也在计划中；

4、与世界形势相反，随着XBOX、NGC的发售，整个游戏市场变得非常火热健康。我们从卡带与CD ROM并存的时代，走到了单一CD ROM的时代，而2002年之后，PS2又将掀起宽带旋风。进入网络时代后，“游戏统一”可能会以这种方式来实现吧?

与街机中心的关系：

以《达比赛马》和《VF4》（VF.NET在2001年12月的登记会员已超过5万）率先实现街机网络化并据此大赚一笔的世嘉，早已宣布在网络通信方面与SCE、NAMCO之间的合作计划，虽然具体内容仍未公布，但很明显，PS2游戏与街机中心的网络对战和数据交流很快将变成现实。

1月底发售的VF4并未附带网络功能，铁拳4的网络对应也同样不明，但谁又能保证在宽带全面启动的4月之后，没有VF4或TK4的网络版出现呢?

除世嘉和南梦宫之外，科乐美也已实现了游戏中心通过KONAMI服务中心与手机用户、PC用户之间数据交换的E-AMUSEMENT计划。这几家公司今后的合作令人期待。

SCOOP

潘多拉魔盒向东瀛敞开 日本XBOX首发价格确定

本刊日本专讯　微软在今天正式宣布，2月22日XBOX在日本的首发售价为34800日元，附带周边包括一支手柄、AV线和专用电源。同时，微软还公布了一款外型讨巧的限定版主机“Xbox Special Edition”，售价39800日元。

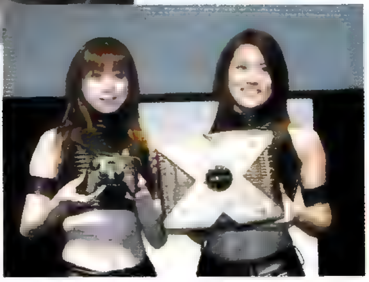
“Xbox Special Edition”类似SS的骷髅机，外壳为黑色半透明，可以看到主机内部的组件，而普通版主机中间的绿色圆形标志也变成了黑底银字。这种限定版XBOX的出货量仅5万台，附送S端子和对应光纤输出的分量AV盒，以及一个带有比尔·盖茨签名标记的金属扣环。

软件方面，将有12款游戏随主机首发，其中不乏《寂静岭2·最后之诗》、《幻魔·鬼武者》、《死或生3》等大作。很明显，微软充分估计到了魔盒登陆日本市场的艰难程度，并对其进行了周密部署。尽管如此，XBOX在日本的销售情况仍旧令人担忧，在与PS2史上最强的软件高峰撞车并受到NGC的围追堵截XBOX，如何在有着游戏业麦加之称的日本站稳脚跟，微软为业界留下了一个有趣的悬念。

XBOX日本首发软件

游戏名称	类型	厂商	价格
DOUBLE-S.T.E.A.L	RAC	BUNKASHA	6800日元
幻魔 鬼武者	AVG	CAPCOM	6800日元
信长野望 岚世记	SLG	KOEI	9800日元
空中力量Ⅱ	SLG射击	KONAMI	6800日元
冬季极限 雪地滑板2002	SPG	KONAMI	6800日元
超级冬季运动 2002	SPG	KONAMI	6800日元
寂静岭2 最后之诗	AVG	KONAMI	6800日元
街头涂鸦 未来版	ACT	SEGA	6800日元
死或生3	FTG	TECMO	6800日元
鼠国争雄	ACT+AVG	微软	6800日元
Project Gotham：都市赛手	RAC	微软	6800日元
天空-Tenku-	SPG	微软	6800日元

←由11家日本著名的游戏流通商组成的“电视产业协议会”，也将投入日本XBOX的促销活动。



→5万台外型酷毙的限定版XBOX（白色外包装）将实行分期出货的方式投入市场，看样子应该会非常抢手。

XBOX登陆日本的其它关联消息

●XBOX在日本的电视广告由1月6日开始播放

●普通版和限定版XBOX自2月2日开始接受预约

●2月9日和2月10日将在东京大阪举办XBOX游戏展示会

●首发当日，微软将包下日本东京、涉谷、秋叶原等地所有的大型户外电视看板，同步播放XBOX广告

●微软计划今年6月XBOX的全球销量能达到450～600万台

●对于机能空前强大并内置硬盘的XBOX而言，34800日元价格已是赔本销售

TALKING

任天堂行销副总裁 接受路透社采访

本刊美国专讯　日前，美国任天堂行销副总裁Peter Main在接受路透社访问时发表声明，对NGC的销售情况和公司今后的动向作出了说明。由于Peter Main位居要职，其言论颇为引人关注。

Peter Main的发言要点如下：

1.NGC全球出货量已突破270万台，实际销量为250万台；

2.今年3月底NGC的全球出货量将达到400万台；

3.任天堂计划五年内在北美卖出2500万台NGC；

4.有60%的GBA玩家年龄在14岁以下；

5.没有一款XBOX游戏的销量能够与NGC《任天堂全明星大乱斗DX》匹敌，NGC软件的总销售也领先于XBOX；

6.在北美销量最大的GBC游戏是《口袋妖怪·水晶》，GBA版“口袋妖怪”一定在年内推出；

7.今年至少会有70款NGC游戏推出，其中不乏《阳光马里奥》、《塞尔达传说GC》、《星战火狐大冒险》这样的大作；

8.今年4月NGC将在欧洲发售，首批出货约30万台。

SOFTWARE

《樱4》发售日确定 销售情况难以预测

本刊日本专讯　1月8日，世嘉召开新闻发布会，宣布樱大战系列完结篇“樱大战4·恋爱吧少女”将于今年3月21日发售。这是樱大战系列第四次在樱花盛开的季节推出。

3月21日世嘉会分别推出普通版、限定版和系列合集三个版本。普通版为两枚GDROM，售价6800日元；限定版附带全部角色的精美卡片和“13分歧ストラップ”（译名无法确定），售价8800日元；“樱大战COMPLETE BOX”则是系列四部作品的合集，价格18000日元。

作为系列的完结篇，4代收录了前三作中的全部角色，包括8名帝国华击团成员和5人巴黎华击团成员，内容空前丰富。不过DC主机已经停产一年，4代能否延续前作的辉煌，为整个系列划上一个完美的休止符，还有待时间的验证。

SCOOP

著名引擎YAHOO爆出内幕 PS2是最热门的搜索关键词

本刊美国专讯　近日，美国最大的搜索引擎YAHOO公布了2001年度搜索关键词的人气排行，最终索尼的PS2排名第一。分析家认为，PS2荣登榜首，可以说是因为微软介入游戏机市场，使得美国人更加关注游戏机的结果。这次排名第6位的是“世贸中心”，“本拉登”排在第15位，显然在“9.11”事件后,恐怖一词成为焦点。

另一方面，在由浏览者选出受欢迎的榜中，去年上映的“哈里波特”排第7位，日本的动画“龙珠Z”列第4位，任天堂的“口袋妖怪”排在第20位。

SOFTWARE

网络巨舰始动，史克威尔“ONLINE PARTY 2002”召开
门槛越来越高，被寄予厚望的《FF11》任重而道远！！

本刊综合消息　12月22日，史克威尔在日本东京召开了名为“SQUARE Online Party 2002”的新闻发布会，公开了《FF11》的最新画面，并就公司未来的网络计划作出了说明。

发布会上，史克威尔新任社长和田洋一表示，自7代以来，每一作FF都创下了200～300万套的销售记录，2001年夏天发售的《FF10》至今也卖出了235万份，但是作为网络化的一代，如果能够有10%的《FF10》玩家购买《FF11》，也就是有20万人玩《FF11》，就达到了公司的预期目标，而史克威尔也有信心把《FF11》打造为网络RPG的全新标准。

作为史克威尔亲密盟友兼股东的SCEI社长久多良木也到场，为史氏的网络计划造势，他表示，《FF11》是PS2网络计划中一个非常关键的环节，索尼会不遗余力的协助史克威尔把PlayOnline推向成功。

尽管如此，《FF11》能否带动PlayOnline走向成功仍旧令人担忧，必须购买的PS2硬盘、登陆PlayOnline每月交纳的费用（收费标准将在2月公开），这些额外因素令《FF11》的门槛越来越高，正如山内所说的：“《FF11》是个非常危险的投资，要想取得成功，必须狠拼！”

发售日与价格在今年2月公开

←完成组队后便可以出城（β版可由8人组队）。在野外，根据不同地形脚步声也会发生变化，临场感很强。

合作公司对于PlayOnline的期待

“如果能和SQUARE达成协议的话，ENIX也将推出基于PlayOnline的网络游戏。比如“勇者斗恶龙”的网络版，一定会展现出与单机版完全不同的乐趣。”（ENIX COO 本多先生）

“现在有两款针对PlayOnline的游戏正在开发中。PlayOnline的对象是PS2和PC玩家，所以NAMCO等于也踏入了PC领域……我们希望“FF11”能够为家用机的网络游戏开创先河！”（NAMCO 原口先生）

《FF11》是怎样的游戏？

在发布会上，田中弘道和石井浩一亲自为到场来宾演示了FF11的游戏过程。田中控制角色与使用“臭息”的怪物“モルボル”交手，战斗中玩家随意切换视点，从任意视点洞悉战局的变化。随后石井向来宾介绍了游戏中昼、夜、雨、雾等天候变化，据说干燥、湿润等气候因素也会影响到游戏的进行。而白天被打倒的敌人会在晚上变成僵尸的设定，也给与会人士留下了深刻印象。

←与朋友们一同组队冒险时要兼顾职业的平衡性。

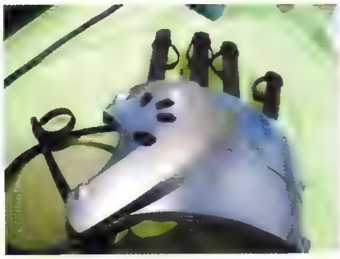
↑游戏中大迫力的场面完全由多边形描绘。

ACCESSORY

新概念手柄发布
P5改写操作理念

本刊美国专讯　继上期本刊介绍的“发电手柄”后，一家名为EssentialReality的美国公司又在近日公开了新概念的游戏手柄，取名为“P5”。

“P5”手柄的设计思想与传统手柄截然不同，将按键改为手指套的控制方式，完全改写了传统游戏手柄的操作理念。根据开发人员透露，不论是动作、射击还是RPG游戏，“P5”都能胜任，而且当玩家把手指套在操纵器上时还会体验到一种全新的感受。另外，这种手柄可以用USB连接，可对应PC、PS2、XBOX等主机，预计年内投入市场。



←P5在美国CES展上露面。

EVENT

卫星梦难以割舍
任天堂全新互动计划出台

本刊日本专讯　最近，任天堂雄心勃勃的公开了一个利用GBA实现玩家与数字电视实时互动的宏伟计划。

目前任天堂与日本的NHK和Bitmedia公司合作，针对NHK BS卫星所放送的数字电视设计了一套全新的通讯技术。这项技术的使用原理是，利用特制的GBA主机接收数字电视的信号，当电视节目中有热线问答时，问答题目就会立即显示在电视屏幕与GBA上，这样玩家就能利用GBA作出回答，并把答案立刻传送给现场播放的节目，实现与电视节目的实时互动。

任天堂高层对该计划抱有很大希望，同时他们的发言人表示，未来还会利用这项技术针对GBA与数字电视规划出更多的互动内容，以提高用户的兴趣。

任天堂一直垂青于利用卫星传输各种数据，97年他们就曾宣布了“卫星送游戏”的计划，但是由于种种原因，这个红极一时的计划最终还是搁浅了。

TALKING

《FAMI通》总编辑长浜村弘一访谈摘要

本刊日本专讯　最近，日本著名游戏周刊《FAMI通》的总编辑长浜村弘一透露了一些他对于今年日本游戏产业的看法。浜村弘一与许多业界知名的制作人交往甚密，相信他的观点会具有一定的代表性。

1.日本游戏产业自去年夏天开始逐步升温，不仅《FF10》热卖、PS2大幅降价，软件商对NGC与XBOX也抱有很高的期望。在今年上半年，格斗和RPG游戏会唱主角，大约每个月都有两款大作推出，销量应该能保证在50～100万之间。

2.在PS2宽带网络计划中，网络版的《FF11》扮演着重要角色。以往FF系列至少也有200万份的销量，但是《FF11》如果能卖出30万份，大概史克威尔就要开杯庆祝了。

3.去年是日本游戏业界经历阵痛和重整的一年，期间有许多厂商被并购甚至宣告破产。因此如何有效的降低游戏开发已经迫在眉睫，估计今后软件商们会尽量省略游戏中的CG部分，以纯游戏性吸引玩家。

4.目前日本的游戏软件市场主要以十家大公司为主，今后他们将更多的为一些有创意的中小型公司提供开发资金和发行渠道，代理他们的游戏，中小型公司则把全部精力投入到具体的游戏制作中，彼此相辅相成。

记者的意见

2002年,随着主机竞争白热化,以及大小厂商越发趋向严重的两极分化现象,在游戏类型的探索上会有一定时间的止步不前。而随着市场的局部萎缩以及用户层重新分流组合前的彷徨期，业界之内的合作之风将会上升到一个新的高潮，在这一年里，我们不必惊讶于将会看见许多以前势不两立的游戏标题或软件公司代表形象被组合到一起。而主机平台越来越多样的周边端口和多媒体运用也是几大硬件厂商在今年的重点课题之一。

SCOOP

圣诞商战落帷幕 北美PS2获全胜

本刊美国专讯　尽管XBOX和NGC在美国的热度超出了人们的预想，微软和任天堂也纷纷宣称自己开创了家用机首发的最高记录，但是去年圣诞商战的最大赢家仍然是索尼的PS2。

根据第三方调查公司CSFB提供的资料，从去年11月到圣诞节，索尼在美国一共卖出了165万6千台PS2，而XBOX和NGC的销量仅有109万台和91万台，就算是在XBOX和NGC首发的11月里，PS2的销量也达到了91万9千台，超过了XBOX 72万台、NGC 66万台的销售业绩。分析报告同时指出，去年PS2在北美的年度销量为492万9千台，加上2000年售出的数量，PS2总共在北美卖出了601万7千台。

然而有趣的是，虽然PS2在获得了2001年的最终胜利，但是它在去年10月的销量仅有30万台，如果没有后来《MGS2》、《GT3》等大作刺激的话，PS2很有可能在11月被XBOX和NGC反超。

TALKING

《DQ8》不会在今年发售！堀井雄二透露勇者新动向

本刊日本专讯　最近，堀井雄二在接受日刊记者专访时，澄清了今年发售《DQ8》的谣言，并对8代的制作情况作了简要介绍。

已过不惑之年的堀井表示：在结束了PS版《DQ4》的开发工作后，《DQ8》的制作计划已被纳入议事日程。但是目前仍处于企划阶段，我们正在对各种方案进行评估，具体的发售日可能要等到两三年后！同时他还表示：由于DQ系列本身的特色，能够发售《DQ8》的机种必须要在日本本土取得成功。

堀井雄二生于1954年，毕业于早稻田大学文学部，82年参加了由ENIX主办的“游戏制作大赛”，并摘得最终大奖，之后便开始了游戏制作生涯。

EVENT

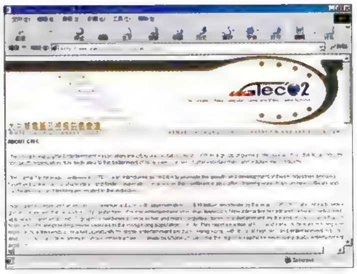
中国自己的游戏技术大会 GTEC在香港会展中心召开

本刊讯（记者：叶展）　2002年度香港游戏技术会议（Game Technology Conference）将于1月16日到19日在香港会展中心举办。本届大会请到了一些比较重要的业界人物，可以说GTEC就是中国的“GDC”（美国的游戏开发者大会）。

GTEC和GDC不同的一点是GDC原本是业界的会议，研究类型的大学介入其中是近两年的事情。而GTEC的两个主要组织机构一是香港数字娱乐协会，一是香港理工大学。也就是说香港本身市场和业界都还没有完善，但行业协会和大学反而超前了。这和美国的情况正好相反。美国是市场先行，然后开发区自己就发展起来了。中国则是先建开发区，然后希望市场起来。中国香港希望依靠内陆地区和台湾省的巨大市场潜力，成为这个市场在世界舞台上的代言人。这个会议向我们显示出他们的努力和实力，以及进展。香港人是很聪明的！

会议的重头戏是17日开幕式的三场演讲，分别由金山公司的求伯君，台湾智冠的王俊博，和香港理工大学MIC中心的Gino Yu分别做关于内地、台湾省和香港特别行政区三地游戏市场的演讲。

中国的业界，应该注意这个会议。毕竟它距离我们比GDC近得多。



↑比较GTEC和美国的GDC，可以看到其会议组织安排基本上相同。也是由讲座、论坛、演讲等多个部分组成。但GTEC提供的讲座和论坛从数量上还是比较单薄，吸引到的业界一流“讲师”还不多。讲座大多是由香港理工大学的MIC的教学研究人员主持。但其内容还是比较丰富的，而且全部用英文宣讲。这次会议的官方地址为：www.gametechnology.org。

EVENT

NOA社长更替 荒川实有望入主本社

本刊日本专讯　据日刊FAMI通报道，2002年1月8日，任天堂正式宣布原NINTENDO OF AMERICA创始人兼社长、任天堂本社山内社长的女婿荒川实已于1月7日正式辞职。原日本三和银行纽约分行行长、2001年加入NOA担任POKEMON管理本部部长的君岛达己将代替他就任美国任天堂总裁一职。

官方消息称：荒川氏的辞职是因为“目前GBA和NGC在美国正好调热卖中，前景看好。在这样的情况下把职位交付给后任是最佳的时刻”。但荒川在美国为任天堂立下的汗马功劳和其与山内家族的特殊身份使人不得不想到辞职的最终目的：取代其岳父山内博担任任天堂本社的社长。如果该猜测属实，被誉为“业界巨人”的山内社长将很有可能在年内退休。

新闻背景资料

京都人，出身于纺织业主家庭，毕业于京都大学土木工程学，后留学美国著名麻省理工学院，其后因与山内博的大女儿山内阳子结婚而参与任天堂事务。1980年被派往美国创立任天堂分部，并帮助任天堂在最困难的时候度过难关。NOA的收益目前占到任天堂所有海外收益的2/3强。

另外据说，荒川实的脾气很好，应该可以和软件商打好交道。

荒川实

EVENT

游戏业继续大幅增长 年总产值可达288亿美元

根据美国市场调查机构Group Information报道：在PS2、XBOX、NGC三家激烈竞争的带动下，今年游戏产业将大幅增长，主机、软件以及相关产品的总产值可高达288亿美元，一跃成为21世纪最耀眼的娱乐产业。

据推算，2002年全球游戏主机的总产值为90亿美元、软件为156亿美元、其它相关产品为41亿美元。到了2003年，全球游戏业仍会保持旺盛的增长势头，市场总值将达到358亿美元。

SCOOP

索尼续写圣诞奇迹 PS2单月销量突破500万

本刊综合消息　在XBOX和NGC的围追堵截之下，索尼的PS2依旧显示出了前所未有的巨大魅力。根据SCEI发布的消息，PS2在去年底创下了单月全球销售500万台的惊人成绩，这个数字相当于2000年同期PS2出货数的三倍。

据悉，在年末大作的带动下，自去年11月26日至今年1月6日，PS2一共在日本卖出了110万台；在北美的销量更达到了250万台，仅12月第三周一周就卖出了64万台主机；而PS2在欧洲也有168万台的销量，全球总销量突破500万台。

SCOOP

《合金装备》博得全球喝彩 小岛秀夫当选明日之星

本刊美国专讯　1月7日出版的美国《新闻周刊》评选出了七位有可能在未来声名显赫的“明日之星”，著名制作人小岛秀夫凭借《合金装备2》的出色效果荣获科技界“明日之星”。

《新闻周刊》称：小岛秀夫才华横溢，他如果从事文学创作、电视制作或者拍电影，都能够取得杰出成就，但他最终选择了游戏制作。

小岛生于日本神户，幼年时经常与伙伴们一起玩捉迷藏。他非常喜欢在墙边躲藏、在暗处窥探的感觉，也许创作SOLID SNAKE雏形的灵感就来源于此。中学时代的小岛曾撰写过五本长篇科幻小说，此后还进行过8厘米电影的拍摄，并放映给朋友们观看。今天，将丰富的电影语言融于游戏制作，奠定了小岛秀夫在游戏界举足轻重的地位。

另据截稿前得到的最新消息：截止到去年12月底，《合金装备2》在美国的实际销量已达到150万份，在日本也卖出了80万份，全球销量突破230万份。

↑拥有缜密设定和厚重世界观的MGS获得了业界与玩家的一致好评。

新闻短波

★著名PC硬件厂商罗技电子公布了一款PS2键盘“NetPlay Controller”。该键盘专门针对史克威尔的PlayOnline设计，计划与《FF11》同步推出。

★最近正忙于DC版“樱4”测试工作的广井王子透露，PS2版“樱大战”的详细情报将在今年夏天公布，请PS2玩家敬候佳音。

★SCE近日证实：RPG大作《龙骑士传说》的续作正在制作中，计划在年内登场PS2。2代收录了大量CG画面和全程语音，情节接续前作的故事。

★法国电器厂商Thomson宣布与美国RCA电视合作，为XBOX开发一种最新型的高清晰电视。这种新型电视不但画质超强，内置硬盘还能存储上千首歌曲。预计年内投入市场。

★由于NGC热卖，为GAMECUBE生产图形芯片的加拿大厂商ATI Technologies也受益非浅。据统计，该公司在去年第三季的盈利提高了1040万美元，估计本财年可获得2.45亿美元的纯利。

★在日本大卖400万套的超级RPG《DQ7》，在美国却备受冷落。从去年11月1日发售至12月中旬，销量只有可怜巴巴的10万份，连30万套的销售目标也没能实现。

★与《DQ7》在美国无人问津相对应的消息是，史克威尔《FF10》受到了美国佬的热烈欢迎，发售后立即爬上美国销量榜首位，并成为了北美年末商战的销售霸王！据说该游戏在美国的首发销量就达到了180万份！

★为了庆祝PS2在瑞典出货10万台，SCE特别推出了金、银、铜三台限定版PS2主机，由于限定版主机数量稀少且外观炫目，价格被吵得离谱，一台的价格竟被喊到了1000美金！

★据日本YAHOO提供的PC游戏销量榜显示：《梦幻之星ONLINE》PC版在去年12月20日发售后立刻攀至销量榜首位，销量喜人，成为了第一款在PC界走红的移植自TVGAME的网络游戏。

★SCE于近日公开了两款“妖精战士”新作，分别对应WSC和PS2。WSC版为外传性作品，PS2版则是系列的正统续作。这两款游戏均预定在今年内推出。

★世嘉子公司SEGAROSSO社长佐佐木健仁表示：他们一定会开发“世嘉拉力”的续作！待“头文字D”的开发完成后，公司便全力投入“拉力”续片的制作。

预言 未来业界

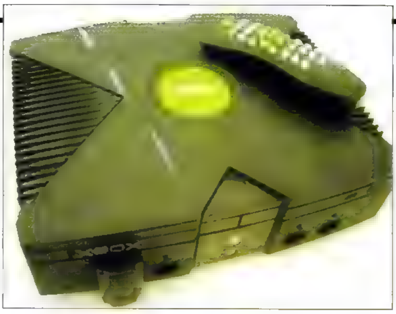
微软、索尼、任天堂，一决高下 财力、智力、营销力，平分秋色

写预言的人，似乎都不得好死。四百年前有个叫诺查丹马斯的法国人，写下了惊世骇俗的“诸世纪”，结果到了要命的时候骨肉分离、痛苦不堪，从此创立了胡言乱语遭老天报应的典范。我不是法国人，也不是诺查丹马斯，自视做不出什么准确的预言。但这更让我害怕。因为之前的几位前辈，每年都受杂志之请为主机争斗做预言，结果不仅自己下场惨烈，更殃及池鱼，害杂志也背上了“捧啥死啥”的罪名，非但臭鸡蛋烂番茄应接不暇，而且大有和球王贝利角逐“乌鸦嘴奖”之势。

现如今要清静也难，外面已经打得热火朝天、风起云涌，作为和行业相关的一员，心里想到些什么，说出来总比装孙子强些。哪怕说错、说走了嘴，让大家乐乐，总也比一言不发地做后知后觉、莫测高深状强。

今年看来是时辰不好，不知撞了什么邪，居然轮到这三位大侠血拼。人说决斗讲究个天时、地利、人和，而这三位无论是财力、智力、创造力还是市场营销的能力，都在伯仲之间，不相上下。说句废话，无论谁胜谁败都在意料之中。

微软之强，在于主机强大的性能、在于比尔盖茨手中雄厚的美元、在于简单得不能再简单的开发环境；索尼之强，在于PS打下的半壁江山、在于ps2现有的普及程度、在于自身品牌的魅力和美誉度、在于灵活多变的市场经营策略；任天堂之强，在于其老谋深算的个性、在于其巧妙的市场定位与合理的价格、在于其敏锐的商业头脑、在于其与身具来的游戏感觉和超级运气。这三家真要说硬碰硬打起来，谁也不怕谁。不过稍稍看得长远些，就不得不正视一个要命的问题：不管你做ps2游戏也好、做ngc游戏也好，总之，你得先做xbox游戏。所有的游戏都是先开发pc版的（除非你不用pc来开发），而这之中又有至少80％的工程师在VC的环境中编写代码。魔盒的架构决定了源码从PC流向X_BOX的简单易行，加上主机的硬件性能最强，在制作任何一个其它平台游戏的同时，你都可以很轻松地实现一个XBOX版。只要是理智的软件商都无法摆脱这种赚钱的诱惑（当然那些天生反感比尔盖茨垄断霸行的人除外），而微软的经济实力更是一种无形的保障。



历史很明白的告诉我们，只要微软想要涉足的领域，没有不成功的。一个和硬件厂商关系密切、富有经验的OS软件商，一旦涉足娱乐业，其优势是显而易见的。比尔盖茨甚至都不用直接去抢索尼嘴里的饭吃：那些PC玩家早晚会成为XBOX的囊中之物，而光是这些用户就足够让微软立于不败之地了。

索尼更聪明的是在商战，经历了此世代战火考验的它更懂得游戏业的本质规律。玩家或许不会为了游戏去买PS2，但会为了时尚去追求索尼。PS2也许会倒，但索尼的牌子却永远是流行追求者心中的第一目标。单单从这一点来看，PS2要败，也不是那么容易。

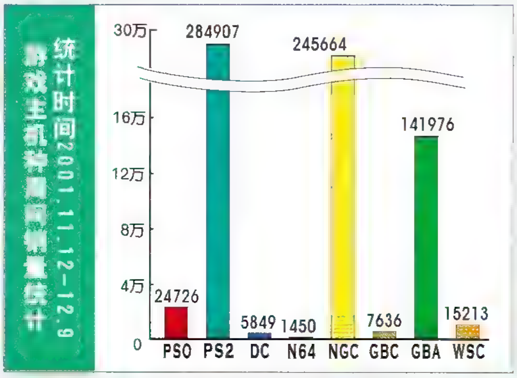
两边夹击下的任天堂，日子确实不那么好过。山内处心积虑要把主机定位在与魔盒、PS2都完全不同的地位，也正是为了进可攻、退可收，避免与生力军发生正面接触。任氏的作风一向是柔中带钢、后发制人。这次全面制霸看来是不太可能了，但在三者间抢占一席之地，看来也并非难事。

日本游戏业的崩盘，迫使日本软件商们出发寻找新的依附点。多机种、多平台策略，已经成为绝大多数商人的救命稻草。在这种情况下，至少在年内，这三家公司都不会有言败的可能。大一统的局面不会出现，相反的，三分天下保持势力均衡，倒是可以预料到的选择。当然这之中还会有几个变数：网络游戏的发展规模、发展趋势，以及软件质量的提高和变化，甚至世界政局的动荡，都会给敏感的游戏界带来蝴蝶振翅般的效应。而对玩家来说，旧的游戏形态正在经历痛苦的量变过程，一批全新感觉的游戏，或许将在今年破蛹而出。

这也许是我们最愿意看到的好事。

文/特约撰稿人 王骏生

当月日本游戏市场软硬件销售情况



统计时间2001.11.12-12.9 [illegible]

2001.11.12-11.18	2001.11.26-12.2
1.PS2:占市场份额72%	1.PS2:占市场份额68%
2.PS:占市场份额14.7%	2.PS:占市场份额22.4%
3.GBA:占市场份额5.8%	3.GC:占市场份额7.2%
4.GC:占市场份额4.6%	4.GBA:占市场份额1%
5.DC:占市场份额2.9%	5.DC:占市场份额0.7%
2001.11.19-11.25	**2001.12.3-12.9**
1.PS:占市场份额49.9%	1.PS2:占市场份额65%
2.GC:占市场份额27.9%	2.PS:占市场份额14%
3.PS2:占市场份额19.7%	3.GBA:占市场份额13.9%
4.GBA:占市场份额1.7%	4.GC:占市场份额5.9%
5.DC:占市场份额0.8%	5.GB:市场份额1.2%

三国志戰記
SANGOKUSHI SENKI

继『真·三国无双』系列之后，现在光荣公司又推出了新的三国游戏－『三国志战记』！这次游戏是强调战略性的SLG哦！

PS2	厂商：光荣　　类型：历史SLG
	媒体：DVD－ROM　发售日：预定2002年2月发售

三国新“花”绽放无双魅力

被喻为『治世之能臣、乱世之奸雄』的曹操是三国志当中『魏国』的创建者。手下拥有郭嘉、陈昱、许褚、典韦等等文臣武将。因为拥有『天时』而雄踞北方。

『三国志战记』一款以三国志时代作为游戏舞台的战略模拟游戏。玩家可以扮演刘备、曹操、孙策3人其中一方的势力，然后在广大的中国大陆上驰骋。随着故事的进行，玩家手下的武将会增多、军团的实力也会成长，最后再搭配变化多端的『战法』等等，玩家最终的目的就是要消灭所有挡在自己面前的敌人、最后统一整个天下。在3D战斗中多人同屏的迫力画面是很考验机能的，而PS2在这点上会有什么上佳的表现呢？

『江东之虎』孙坚的长子。由于年纪轻轻就立下许多大功，因此又有『小霸王』的勇名。虽然建立吴国的人是他的弟弟孙权，但是打下江东一片天的功劳仍然要记在孙策的身上。

令军师活跃的战术模拟SLG

↑无人不知、无人不晓的猛将再加上精彩的故事剧情，为了赢得最后的胜利，玩家率领麾下的武将士兵击破敌方势力、并且成为一代中原霸主。

曹操麾下第一军师。可是郭嘉却在追击袁氏余孽的时候因为水土不服而病死，享年仅38岁。后来曹操在赤壁大败之后曾经痛哭说：『奉孝若在，决不有此大失』。

锦绣江山谁来统

←↑地图画面可以实行精湛的战法指令，至于战斗画面则是临场感十足的3D画面哦。

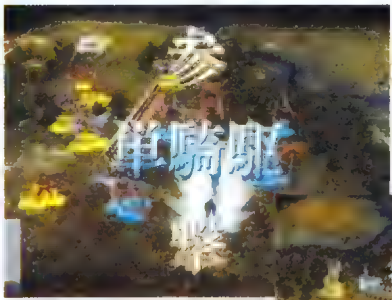
『三国志战记』的历史事件全部都是CG动画哦！

『三国志战记』的剧情主要是由『刘备篇』、『曹操篇』以及『孙策篇』等三章故事所组成的。游戏中玩家常常可以看到许多三国志的著名历史事件，更重要的是，这些历史事件全部都是精美的CG动画哦！除此之外，玩家在游戏中的行动以及选项也会影响游戏最终的结局。比方说…曹操在赤壁之战大胜啦～或是三国第一猛将吕布还活着等等，这些虚构的剧情都可以在『三国志战记』中玩到哦！

运用“战法连锁”将敌人全部歼灭

继承了汉朝皇家血统的刘备是『三国演义』的主角人物。在关羽、张飞、还有『卧龙』诸葛孔明的辅佐之下，刘备先是自称汉中王、最后更一举称帝、在四川建立了蜀汉王朝……

率领部队作战的武将每一个人都拥有突击、伏兵、火计等等不同的特有战法。战法的种类也高达30多种，有些战法则是可以阻止敌人的行动，而有些则会令敌人“吹飞”（格斗游戏？）。所谓的“战法连锁”指的是整合各个武将的战法，然后在同一时间对敌人使用多种战法的意思，类似FTG中的COMBO连续技。只要善用“战法连锁”，那么要以寡敌众也不是不可能哦！



←↓战法的组合方式玩家可以自己决定，有时候看似毫无意义的战法组合却能发挥石破天惊的杀敌效果哦！玩家可以运用自己的想像力来组合看看。

以下我们就来介绍『战法连锁』的实例。首先，我方先用『伪退诱敌』引诱敌军，紧接着我方一支部队会从敌军右翼使用『突击』，此时敌军会被逼到右侧的方格，接下来敌军又会因为我方的部队的『伏兵战法』而陷入混乱，最后我方部队再用『火计』去烧死混乱的敌人，这就是『战法连锁』的最佳范例之一。

一不论是沙烟还是地上的水和泥都令真实的厚重战场再现！

战争的临场感令你心旋荡漾！

火计、落石、十面埋伏将敌人的大军歼灭吧！

一刘关张3人在桃园祭拜天地，义结金兰的著名历史画面

『三国演义』中最强悍的武将。吕布曾经在虎牢关之役一人单挑刘关张3人而不败。手中兵器『方天画戟』跟座骑『赤兔马』全部都是上上之选。后人以『人中吕布、马中赤兔』一词来称赞吕布的神勇。

异度传说 第1部 力量的意志

PS2 | 厂商：NAMCO 类型：科幻RPG
媒体：DVD-ROM 发售日：2002年2月28日

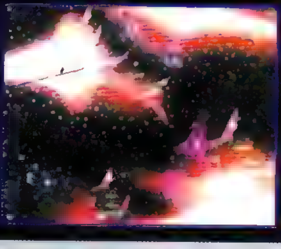
掌握故事的关键钥匙"U-TIC机关"

马上就要发售的本作，此次我们为大家介绍的是一股存在的新势力！名字叫做"U-TIC机关"。这个组织似乎通过"EPISODEI 1"与某事件有着紧密联系。虽然这是个独立组织，但是在技术力和军事力两方面远远超出于联邦和军队的实力。曾经远离历史舞台的组织为什么又重新展现身姿？

U-TIC 机关是什么？

这是个拥有强大军事力的独立组织。在过去的十年中，为什么远离了历史舞台的中心？但是，随着故事的发生他们的存在又重新引人注目。

巨大的母舰



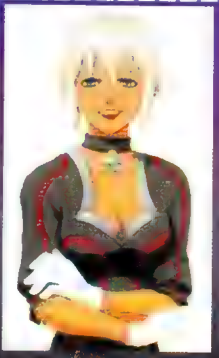
↑一他们所拥有的战斗力十分强大，他们的目的到底是什么？

介绍U-TIC机关所属的主要人物

马古里斯 U-TIC

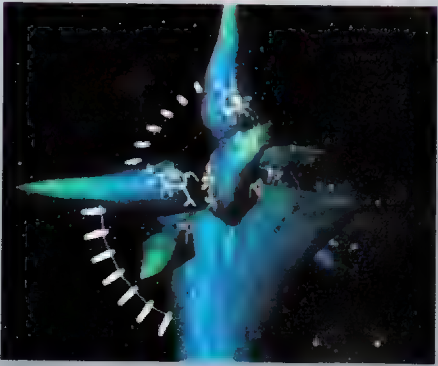
U-TIC机关中心人物之一，是组织根据地小行星"PUREROMA"的总司令官。此人有着军人一样伟岸的身躯，脸颊上有很大的刀伤。性格冷酷无比，是位剑术高手。

贝莱古丽 U-TIC



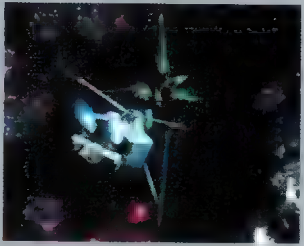
虽然是女性，却是U-TIC机关的司令官，平时常驻在PUREROMA，同时也是马古里斯的副官。年龄为35岁，身高171厘米。

U-TIC机关根据地 小行星PUREROMA



这个小行星是"EPISODEI 1"故事的一个舞台。是一个用复数的小行星人工连接而建造起来的独立型行星。作为独立组织U-TIC机关的据点起着重要作用。

↑复数的小行星人工连接而形成奇异独特的形状。另外这里还藏着什么样的谜团呢？



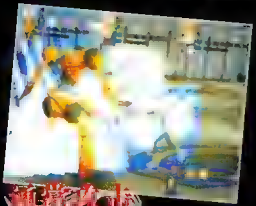
武器的变形

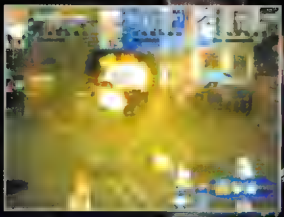
隆重介绍Chaos、Jiggy、M.O.M.O.的战斗版面!

最让人关注的还是战斗场面吧！这次我们来关注Chaos、Jiggy、M.O.M.O.三人。这里我们公开各种通常攻击、放射能、必杀技，另外还有战斗时的精彩效果！可以说本作的视觉效果是非常不错的，看见下面炫目的画面你就知道了。

Chaos

这是个以肉搏战为长的人物。自由自在地操纵体内"气"的力量，储存在手掌心中加强攻击的威力，远距离攻击的时候，将蓄积的气对着敌人发射（波动拳??）


通常攻击


放射能

必杀技

←在手掌上积蓄能量，向敌人发射这股满溢之气。

←将在空中魔法阵中积蓄的力量打向敌人。

Jiggy

这是人工改造人的角色。其威力无比，用拳脚攻击，敌人在远距离时可以放射镭射能。只有人工改造人才有的这种乐趣，你能够体会吗？

通常攻击

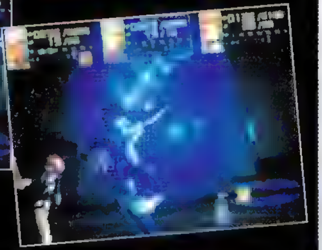
放射能

必杀技

←连续踢腿就会引发剧烈的火焰，让敌人手足无措，啊，又疼又热！

千火爆发

←在手掌中聚集闪电，向地面发起进攻。



M.O.M.O.

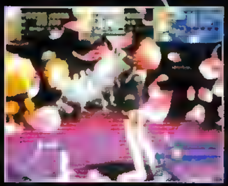
这是单手用棒的MOMO。可爱的人物造型是该角色的最大魅力，这个角色不太象攻击型人物，好像是类似回复系的人物。

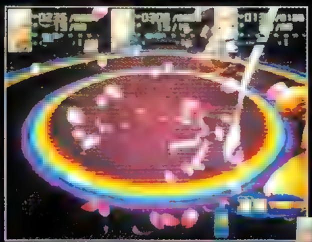
通常攻击

放射能

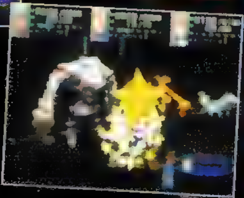
必杀技

风之混舞




←使棒子的一头突然变成羽毛状，卷起一阵狂风。

用星星向对手进行攻击



←1使棒子的一头突然变成星型打击敌人。为什么是星型呢?

機甲兵団 J-PHOENIX+

机甲兵团 J凤凰+

XB	厂商：TAKARA	类型：科幻机器人ACT
	媒体：DVD-ROM	发售日：预定2002年3月

最新的机器、最新的系统 系列最新作在Xbox登场

STORY

非阿次阿大陆的西面有一个帝国叫做ARUSAREA。这个帝国号称正义帝国，他们拥有强大的军队“白骑士团”，帮助别国赶走侵略势力。

但是有一天，即使在严密的警护下，ARUSAREA的最高权力者GUREN将军突然不知遭被谁暗杀了。临死之前，GUREN将军将遗言留给了年轻的EES飞行员。他说，“你代替我来指挥。你要隐藏我的死讯。请照顾我的女儿们。”接着EES作为代替将军的影子武者在战场上出征。所以故事的主人公（游戏者）有着两张脸，这场战斗能取得胜利吗？

“机甲兵团 J-PHOENIX+”是以Playstation2版本为基础支持，用最新模型、增加新模式的追加型作品。玩家操纵巨大的组合机器人为兵器在地面和空中飞速疾驰，击破紧逼而来的敌人。组合机器人身上有16个地方可以改组，它共有250个零部件可以组合，不同的组合带来不同的特殊能力。组合得好的话，可以启动强化二刀流、高速移动等基本性能的模式进而被强化为“超级模式”。

↑通过组合可以变化攻击方式和性能。战斗形式由玩家决定。

→一场战斗中组合机器人变化无常进行战斗，有6部机体以上组合哦。

高速展开的多姿多彩的机械动作!!

登场人物介绍

主人公(古兰里达) 配音 山寺宏一
↑具有非常高的战斗思维，古兰小分队的队长。同时作为将军的影武者而存在。

吉斯·艾布因
↓狙击手，小分队成员之一。善于使用长射程武器。

阿丽·米卡穆拉
↑小分队配属的少女战士，善于格斗。

吉布森·多纳迪罗
↓支援连队的小队长。一流的指挥支援炮击的技术。

左兰寇夫·古露比
↑ARUSAREA兵团决定机关参谋本部的首领。

芬娜·库拉珍
↓前将军的女儿。通过电子邮件与主人公接触，了解父亲的所在。

敌人 星沃里木共和国

古流·阿因所特 配音 大家明夫
↑沃里木战略机动军大尉。操纵被改造过的漆黑的战斗机，有着光辉的战绩。

塔鲁卡斯三人组
↑通常是三人一起行动，善于全歼敌人的“死亡部队”。

尽情享受丰富多彩的游戏模式!!

新作品收录了提高战略性的Xbox 版新模式，玩家的声音也可以出现在其中。另外完全移植Playstation2版中收录的各种模式。受到好评的“新·百机斩模式”仍然保留在其中！！

故事模式

故事围绕前线飞行员与最高司令官而展开。战斗舞台由玩家作为将军的影子武者亲自出击，并且可以开发和组装新武器。

这是只有使用Xbox版的新游戏模式。

X 模式

游戏舞台更加清晰，玩家成为指挥由三个机器人战机组成的小分队队长。一个键可以就控制操作和完成切换。并且可以改组同伴的机体，根据作战的需要构成不同的阵势，例如，接近战模式、支援模式等。战场是地面都市、空中浮游大陆或几层重叠的巨大建筑物。富于变化的战场是以往游戏中少见的。敌机的高度作战行动增加了战斗难度。让我们团结队友，调整战略，去夺取胜利吧！

作战模式

战斗使用超过 20 个机器人战机。可以设定不同的情形和舞台，画面分割开战，与僚机并肩与敌机作战，也可以是 1 对 2 作战。只要对照机体的数据就可以改变对战模式。

一从高机动装置到重装备模式，各式各样的对战形式。

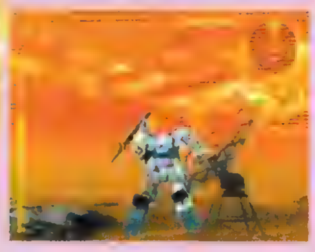
磨练你的组装天才和技术吧！

状况判断的重要

一雷达不仅可以把握战场的战况，还可以为制定战略作出预料。

↑在本模式中出现的敌机都是非常强的，要小心你心爱的机体不受损哦！

↓每过一关便会有新兵器进行补给，有这很强的挑战性啊！



更换飞行员系统

玩家不操纵的机器人战机将独自行动。但是在紧急关头，可以立即更换为玩家直接操纵模式。例如，僚机被困时，可以立即控制其他的战机加入战斗，或从远距离援助攻击。

一一人三个作用，近距离观察战况，切换战机的控制。

操纵机体在真实时间中战斗！

制作设计的巨匠！大河原邦男

游戏的设计者是 SF 设计界巨匠大河原邦男。他设计的三维组合机器人在各种游戏中出现。这次新描绘的机型登场了。

←↑ARUSARESA军中的J-阿因。对应全地形的泛用组合机器人战机的最新机型。

新·百机斩模式

用俗称“一管”的HP槽代表自己的生命值，击破不断袭来的敌人而不死的模式，有些类似格斗游戏中的生存模式。可以自由设定舞台和战斗水平。得到的赏金可以拿到故事模式中使用。

飞驰中……

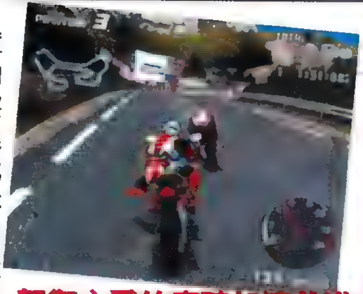
RS RIDING SPIRITS 骑士精神

PS2

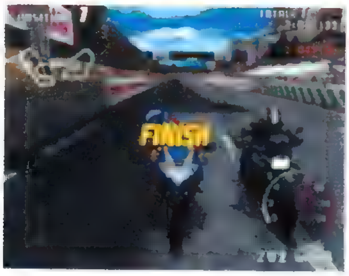
厂商:SPIKE	类型:RAC+ACT
媒体:DVD-ROM	发售日:预定2002年春

由操作感觉向乘坐感觉迈进

这是一款最大限度地发挥Playstation2的性能，真实再现赛车实况的游戏。由过去的操纵摩托车改进到操纵比赛者的新概念。这个游戏的卖点是得到日本国内摩托车生产厂家的承认。引擎的声音、操作感觉与实际一模一样。而且服装和头盔也得到了认可。完全是真实再现！如果喜欢摩托车的人，一定会对这款忠实再现市面上出售的摩托车车型的赛车游戏爱不释手。RS的游戏名称也体现了摩托车界的终结性顶点！！



驾御心爱的座骑加速前进！



↑收录了日本、德国等世界8个国家的比赛场地。

赛车游戏首次出现的 姿势控制功能的搭载

游戏不仅靠左右移动十字键操纵，而且根据选手的体重移动实现姿势控制的真实感觉。弯道转弯时，可以控制身体前后左右倾斜，通过弯道后，可以立即恢复身体直立。这是四驱赛车所不能带来的乐趣操作！“姿势控制功能”可以设定不同模式以适应初学者及摩托车迷。这个最新搭载的功能可以说是赛车游戏的又一改革，也许不能被所有玩家接受，但创新的精神不由得令人佩服。

↑进入比赛后，倾斜身体，再现真实的比赛技术！

得到日本国内4大摩托车生产厂家的认可！！

得到本田、雅马哈、川崎、铃木日本4大摩托车厂家的认可。并且加上吉村、森胁等其他摩托车厂家的支持，收集了200辆以上的摩托车。在此介绍收录名单中的一部分。摩托车服装有100种以上，头盔有50多种。

←↑车型不仅有2001年的最新款，往年的名车和在日本国外发售的名贵车型都有收录，感觉超爽啊！

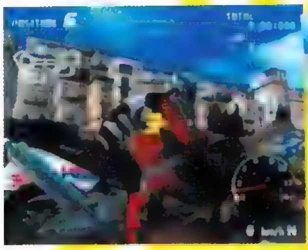
收录所有过去的名车及最新车型！

HONDA CB1300 SuperFour、CBR1100XX、VTR1000SP-1、CBR900RR Fireblade、CBR600F4i、RVF(NC35)、NSR250R-SE、RVF(RC45)、CBR400RR、NR、VFR750R(RC30)、NS400R、NS250R、VF1000R、VF750F、VFR、CB750、CB1100R、CBX400F、CB750F、CB400Four、CBR1100XX Super Blackbird、FireStorm、RVT1000R、CBR929RR、CBR600F、CBR600F Sport、CB400 Super Four、CB750Four

YAMAHA FJR1300、YZF-R7 OW-02、XJR400R、FZS600 Fazer、FZS600S Fazer、FZX750、VMX1200 Vmax、XJ600N、XJ600S Diversion、XJ900S Diversion、XJR1300、XJR1300SP、YZF-R1、YZF R6、YZF600R Thundercat、YZF1000R Thunderace、FZR1000、FZR400RR-SP、TZR250SPR、FZR750R (OWO1)、FZ750、Fz400R、RZ250R、RZV500R、RZ350、TZ250

SUZUKI GSX1300R HAYABUSA、GSX-R1000、GSX-R750、GSX-R600、TL 1000R、TL 1000S、GSX750F、GSX750、GSX600F、SV650S、SV650、GSX1400、GS1200SS、INAZUMA、SV400S、GSX1100S、GSX400IMPULSE、RGV-F250SP、GSX-R400R、GSX-R1100、RG500F、GSX-R、RG250F、GSX750S、GSX1000S、GSF1200、Bandit1200、Bandit1200S、GSF1200S、GSF600、GSF600S

KAWASAKI ZX-12R、ZX-9R、ZX-7R、ZX-6R、ZX-6、ZRX1200R、ZRX1200S、ZEPHYR1100、ZEPHYR1100RS、ZEPHYR750、ZEPHYR750RS、ZEPHYRX、ZRX、ZRX-II、ZR-7、ZZ-R250、BALIUS-II、ZZ-R400、GPZ900R、ZXR400R、KR-1R、GPZ1000RX、GPZ400R、KR250、Z1000R、Z1000Mk.II、Z750FX、ZIR、750RS、Z900SUPER4、750SS、ZZ-R1100



↑一高度紧张的西班牙比赛场。启动之前，照相机闪烁，引擎轰鸣，现场感十足。

比赛 开始!!

迫力感十足的视点

↑一以玩家的视线为视点，经过弯道时倾倒车体，非常刺激！！

真实的摩托车体验！！

←由厂商认可的摩托赛事全部向真实化迈进，不仅车身与地面接触所产生的火花得以重视，夜晚的赛道也被收录其间。

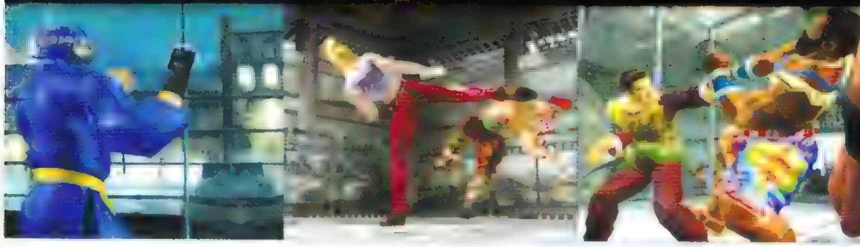
改换车型争取胜利

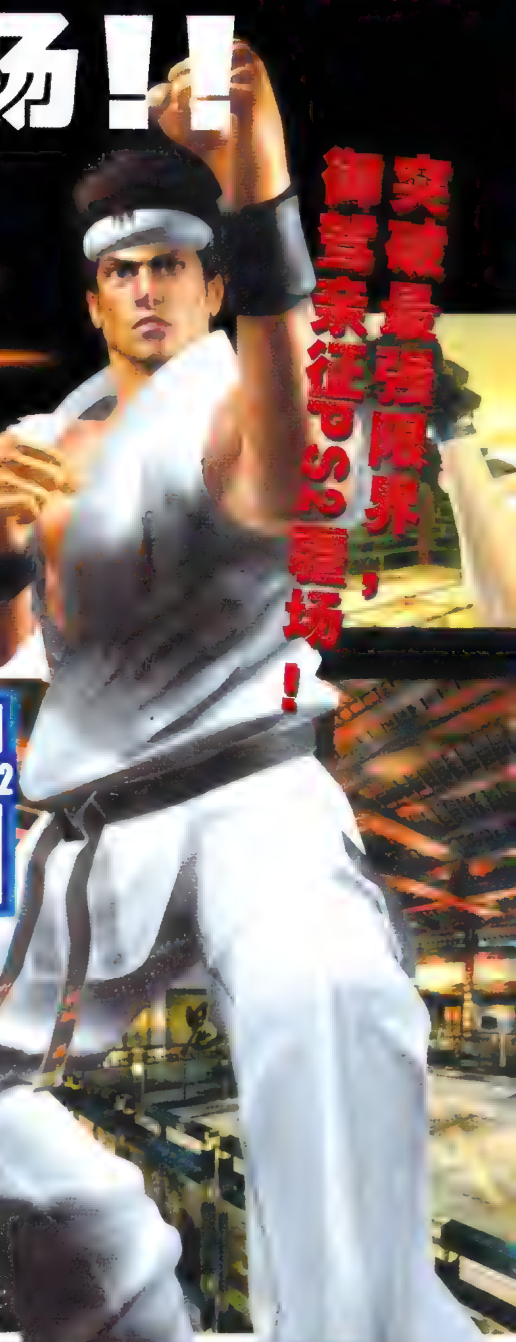
游戏中可以将比赛赢得的赏金用来购买新车型，以适应更高难度的比赛模式。比赛中将限定排气量、车型等。可以挑战全赛程，也可以为了兴趣只收集各种车型。享受你的不同的摩托车人生吧！

雄踞街机格斗鳌头的著名3D格斗系列

在PS2上登场!!

突破最强限界，
御驾亲征PS2登场！

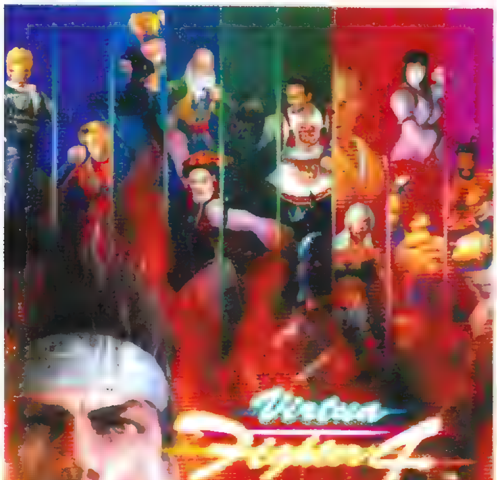




VR 战士 4

■厂商:SEGA/AM2 ■类型:3D格斗FTG
■媒体:DVD-ROM
■发售日:2002年1月31日
■价格:6800日元
http://www.sega-am2.co.jp
同时发售“VR4”专用摇杆

PS2



这就是外包装了!

PS2版本的外包装封面，将本作的13名角色全部收录其间，结城晶身旁的熊熊战火会烧到你的家中吗？它的推出会否令业界掀起新的一场3D格斗狂澜呢？

在街机上的兴奋意犹未尽，家用机的风暴即将再度由他们掀起!!

始终立于3D对战格斗王者地位不倒的“VR战士”系列历来是世嘉的招牌名作，距前作5年，继在街机上大出风头后，终于移植家用机，而此次“利用”的不是世嘉本厂的硬件，而是往日的“仇家”——SONY……当然原因是众所周知了，但愿SEGA的软件制霸计划可以成功。相对于原先对抗“VR战士”的“铁拳”系列，似乎本系列更加注重技巧的掌握，当然不是贬低“铁拳”，各有千秋嘛！相信结城晶一伙能够将三岛一群人的美梦击碎（铁拳的拥趸不要打我啊！）……

在家中苦心练习后去街机厅狂殴吧，肯定会有许多羡慕的眼神投来的哦！

超级机器人大战 冲击版

PS2	厂商:BANPRESTO　类型:动画+机器人+SLG+RPG
	媒体:DVD-ROM　发售日:2002年3月发售

正因为这款作品会为玩家带来冲击，所以标题名称会叫『IMPACT』

在一连串谣言、风声满天飞散之后，班普雷斯特终于正式公开他们『超级机器人大战』系列最新作品－『超级机器人大战 IMPACT』了，而且他们发表最新作品的地方居然不是原先谣传的PS主机，而是功能更强大的PS2主机上！因为PS2的硬件机能比PS强大许多，因此我们对这部『机战最新作』就可以比过去的作品寄予更高的期待！此外，相信玩家们都知道，每次机战只要推出新作，就少不了要追加一些新登场作品。这次不但保持了这个惯例，而且追加新作的数量居然还多达5款哦！

插入画面更华丽了!!

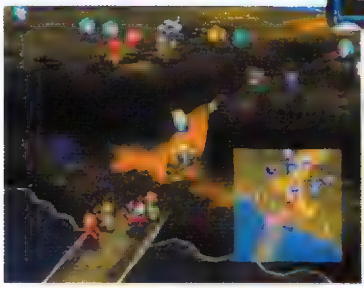
↑→ 各种玩家的相当熟悉的插入画面全部都重新绘制喔！

PROLOGUE

以“一年战争”和“克里普斯战役”这两场战事为开端，引发同时期的数次战乱，而最后将这些危机解除的就是被称为“超级机器人”的一群拥有最强力量的机体。不过，即使这样仍然没有能使地球圈的和平维持多久，联邦政府上层的军备缩减政策刚实施了一段时间，便立即遇上了“比加星联合军”的侵略。接着就是“新·吉翁”的崛起，再加上被称作“木星蜥蜴”的谜之无人兵团的来袭……以地球圈为中心狂飙起来的战乱风暴已经到来，然而这一切只是开始而已……

战场也变了!!

←每个机器人的基地也变得相当具有真实感。



↑只要看看右下的简易地图，玩家就可以轻松掌握敌我机体位置与数量！

总之就是一直『动』!!

新的动态战斗系统使这个游戏看起来像格斗游戏了，动作的细致程度令人叫绝。

↑在本作中要找到不会动的机器人可是相当困难的…

↑就连平常不常使用的「格斗」也有这么多动作！

剑狼传说 克罗诺斯的反击

在星海的那一端的一个名为克罗诺斯的星球，在那个星球上居住着许多拥有自我意识的机器人。本来这是一个与外界毫无纷争的和平星球，但一支名为甘得拉的异星军队却因为想夺取这个星球上超能源，而大举进军克罗诺斯…原作中登场的机器人数量应该也少不了吧？

←许多当年脍炙人口的台词、招式都将再次登场！

↑→使用传说的名剑「剑狼」便可以召唤机器人－剑龙。

↑主角罗姆的必杀拳「天空宙心拳」更是招招华丽、招招致命！

登场作品列表

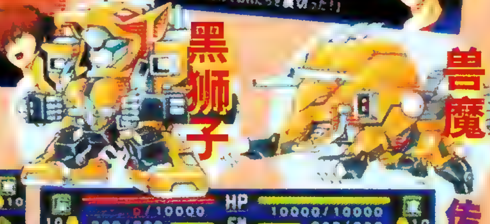
超兽机神－断空我
剑狼传说－克罗诺斯的反击
破邪大星弹颏凰
忍者战士飞影
机动战士高达
机动战士高达 0080 口袋战争
机动战士高达 0083 星尘回忆
机动战士高达 第 08MS 小队
机动战士 Z 高达
机动战士 ZZ 高达
机动战士高达 逆袭的夏亚
机动战士高达 F91
机动武斗传 G 高达
无敌超人桑波特 3
无敌钢人泰坦 3
圣战士丹拜因
魔神 Z
大魔神
UFO 机器人
盖塔机器人
盖塔机器人 G
真・盖塔机器人（原作漫画版）
超电磁机器人 孔巴德拉 V
勇者莱汀
班普雷斯特原创机体

崭新战力

正如标题所示，在本作中又加入了 5 支崭新的生力军！这五部作品分别是「剑狼传说」、「忍者战士」、「破邪大星」、「高达 08MS 小队」和「机动战舰」，虽然这些作品都曾经在掌上型主机的机战系列中登场过，但他们在家用主机上的「机战系列」中可都是第一次登场新面孔哦！除此之外，过去在家用版主机中鲜少出场的

↓→Z 部作品中都有登场哦！

←只见黑狮子攻击到一半突然退开接下来呢？



↓虽说是影子分身术，但每个分身却同时具有破坏力！

公元 2200 年，由于人类陆续成功移居到火星上而使得火星渐渐成为一个已开发的星球。某日，火星上突然来了一艘神秘的宇宙船，而且随后立刻出现了一支专为追捕这艘宇宙船而前来、自称是「卜木军」的神秘军队。随后，这艘宇宙船的危机虽然立刻被解除，但解除这个危机却又是另一架神秘的白色机器人…故事就在这种神秘的气氛下慢慢展开…

→首先施展忍者必备的分身术！

忍者战士飞影

传说的忍者参见！！

破邪大星弹劾凰

↑首先以超能力封住对手的行动…这跟泰坦3、斗将戴莫斯的招式好像啊…

←↓接着合并两双手臂以最大出力射向敌人!

弹劾凰

本作的主角，是四位本来应该被卖给宇宙海盗－班卡的四位人工超能力少年、少女。但就在他们即将被卖掉之前，因为米雅心中还残存着少许对故乡的回忆，由于四人决定联合各自的独特能力逃出班卡的掌握。虽然他们接下来成功通过了几场战斗，但漫无目标的他们目前还是只能在宇宙中不停地漂流…

血泪的战事再现江湖!!

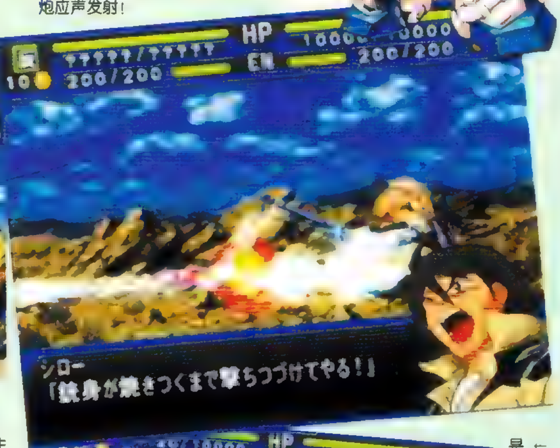
↓长距离二连发加农炮应声发射!

EZ－8

在此集结!!

「无敌超人桑波特3」、「克雷飞天神」以及广受大家支持的「机动武斗传G高达」也都会在本作中登场！共计26部作品(目前公开的数量)的本作，究竟会带出什么样的全新故事，而这些故事又会以什么样的型态牵扯在一起呢?这点实在是身为「机战迷」和笔者目前感到好奇的一件事啊！这几部作品在掌机上的《机战A》中都有登场，不过这次终于可以在家用机上听到他们热血的配音了。

↓菜鸟队长基洛怒吼一声…



机动战士高达第08MS小队

宇宙世纪0079年，这是一个发生在「阿姆罗VS夏亚」战争之外，另一个发生在一年战争时代的故事。主要是描写菜鸟队长－基洛与他的伙伴们努力在一年战争中战斗和生活中发生种种故事。此外，这也是本次登场的五部作品中，唯一曾经在家用游戏机(N64)登场过的作品…

←可是命中的对手居然是…基洛的恋人，同时也是吉翁军士兵艾娜所驾驶的阿普萨拉斯!

机动战舰，出发!

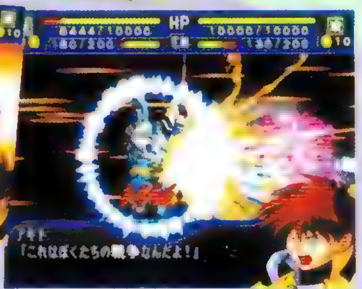
←舰长－由莉佳，她是一个相当自我中心的人物

↑→战斗时一个接一个陆续出现的漂亮插画更增添了不少热闹的气氛!

机动战舰－大和号

2196年，由于木星蜥蜴在毫无预警的状况下突然来袭，使得联合宇宙军部队遭受极大的打击。为了根绝这个威胁，联合宇宙军决定(或说是尼尔加尔重工决定)派遣新造宇宙战舰－抚子前往木星－探究竟…

艾斯特巴利斯(陆战型)



→而且连攻击时效果都相当华丽哦!

机动战舰大和号

绝体绝命都市

ZET TAI ZETSU MEI TO

突然之间，天崩地裂、天旋地转、原来是地震了，你要怎么办呢？崩坏的墙壁、裂开的地面、下落的石块等等你要面临无数的挑战，去到这个绝体绝命的都市中“求生”吧！原来生存的游戏也是这么惊险刺激的啊！

PS2	厂商：IREM	类型：求生AVG+ACT
	媒体：DVD-ROM	发售日：预定2002年3月

惨绝人寰的大地震将都市毁灭殆尽！

这是一套拥有崭新创意的AVG游戏。玩家将扮演一个刚刚遭遇大地震，却侥幸存活下来的新闻记者，面对着各式各样横阻在面前的障碍与余震随时可能再度发生的紧张气氛，努力找寻自己的生路。另外由于游戏搭载3D音源系统，使得地震那颇具“音效”的各种声音得以重现，颇有一种临场感的味道，效果音可是分为前后左右发出的哦。

STORY

本来，这只是一个位于太平洋沿岸外三公里处的一个无人小岛。但因为人类的努力开发与建设，这里居然变成了一个具备各式机能的大型人工岛屿。因为这种建筑计划与成果将能够有效解决目前世界上土地不足的问题，因此政府机关、新闻媒体都对这项开发案抱着相当大的期待。为了向所有人口密度过高的国家宣传这种划时代的技术与理念，政府当局毅然决定把国家中一部份重要机构移往这座人工岛屿上，并给这座岛屿起了一个全新的名称－「首都岛」。但在2005年6月，悲剧发生了，首都岛遭遇了一场突如其来的大地震。这场大地震不但震毁了首都岛上许多建筑物，还使得首都岛的对外交通完全中断…

CHARACTOR FILE No.1

须藤真幸

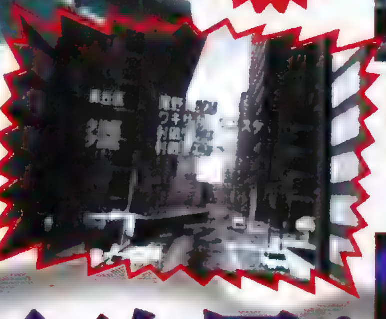
25岁的男性。他是报都新闻的记者，目前他正为了到首都岛就任而由空港岛出发，没想到此时却发生了这起重大灾难。

←在巨大吊桥上急速奔驰的列车…主角就在这辆列车上。

这是联络桥上方？

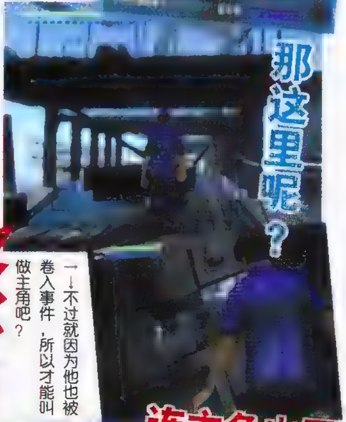
↓这个看起来像是横跨海面的重要桥梁，但如今却因为地震而完全断裂…

大地震发生!!



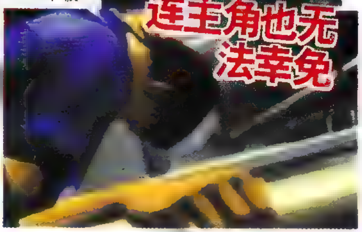
←突如其来的大规模地震造成首都岛重大的伤亡…

那这里呢？



←↓不过就因为他也被卷入事件，所以才能叫做主角吧？

连主角也无法幸免

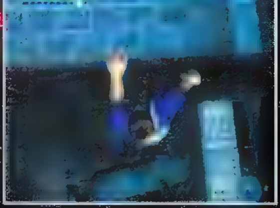


游戏画面 MAIN PICTURE

游戏有两个相当重要的气槽，一个是代表玩家生命的「体力槽」，另一个则是代表玩家口渴状态的「口渴程度槽」。当口渴程度到底（非常口渴）时，玩家会因为缺水或受伤而使体力槽空了时，游戏就会结束。

「走路」与「跑步」

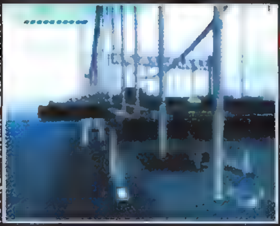
游戏中只要玩家扳动L3主角就会开始移动，而且如果落差不大的话主角还会自己爬上去（跳下去）。此外，如果玩家按住X再移动的话就会变成跑步状态，这种状态下还可以跳过一些不是很大的裂缝哦！



↑走路时如果不小心踩空的话还可以救得回来，跑步就不行了…

以主角视点来确认四周状况

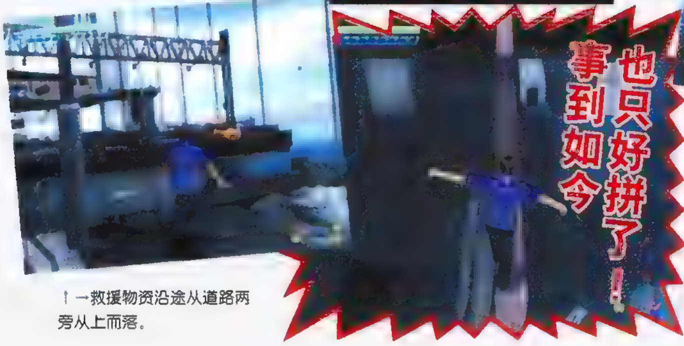
一般进行游戏时，玩家的视点总是会跟在主角的身后。这时如果按下L2的话镜头就会往后转，而如果按下△的话，玩家就能以主角的视点来观察周围环境、进行探索喔！



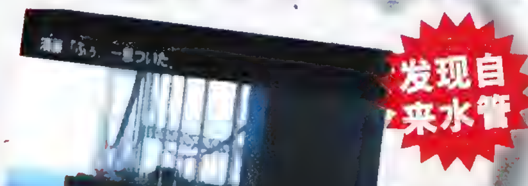
↑不厌其烦地切换视点，说不定就会找到什么新发现哦！

一切为了生存！！

↑一救难直升机虽然没有停下来，不过却投下了一些紧急救难物资…



↑一救援物资沿途从道路两旁从上而落。



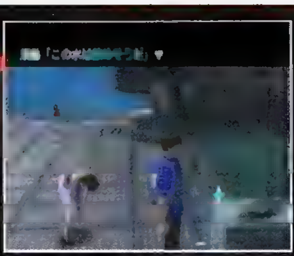
↑成功抵达对岸后，主角还同时发现了可以补充水分的自来水管。

↑救难物资中只简短写着要玩家在本岛移动的指示，当然怎么过去就要自己想办法…

↑不过物资居然会掉在那种地方…

要小心「口渴程度」哦！

主角行动时会变得越来越口渴，当然，如果主角之前做的动作越激烈，口渴的速度也会越快…这时为了解决口渴状态就必须在自来水管喝，但如果有保温瓶的话，玩家也可以装水带着走哦！



↑在口渴状态将无法迅速地采取行动…

有时也必须「站稳脚步」哦！

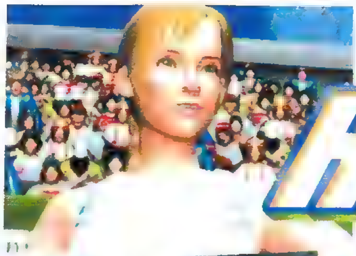
一般来说突然遇到地震强烈的冲击，玩家就会立刻跌倒；不过如果这时玩家立刻按住R1的话，主角就会尽力「站稳脚步」。虽然这时什么动作都不能做，但总是比倒在地上要安全许多…

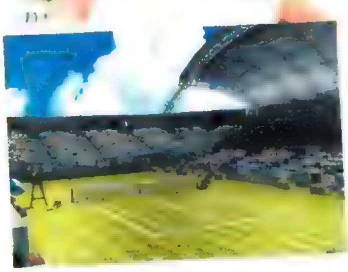
↑接着在看清楚周围状况后就可以迅速做出反应…

CHARACTOR FILE No.2 相泽真理

二十岁女性，目前在首都岛上刚成立的大学中就读。游戏中她因为要出国旅行而前往空港岛，却不幸遇上这场灾难…

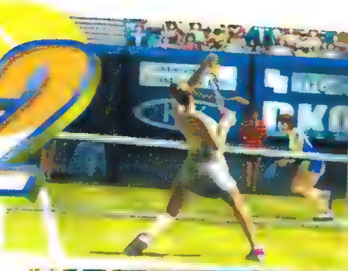
一起为了宝贵的生命奋斗吧！！





Hard Hitter 2

魔法运动 硬派扣手 2



PS2	厂商:魔法	类型:SPG(网球+ACT)
	媒体:CD-ROM	发售日:2002年2月7日

以世界第一作为自己的目标!!

魔法株式会社出品的运动比赛游戏系列最新作品登场了!完全真实再现高度的战略、爽快的击球感觉!而且有着网球初学者也可以很容易掌握的简单操作!16名各具个性的选手,十种比赛类型,比前期作品更丰富,各种世界顶尖的赛事在等待你的挑战。忠实再现各种比赛类型的特性,需要你灵活的头脑和敏捷的身手来应付。面对世界众多好手的挑战,在球场上华丽的演出吧!

听从教练的指示!!

只是方法的运用问题罢了。

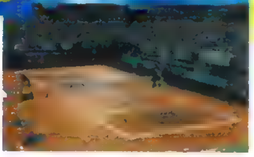
魔鬼教练!!

↑各具个性的选手,男女一共是 16 人,到底选谁呢?

个性化的选手们!

再现各种比赛模式!

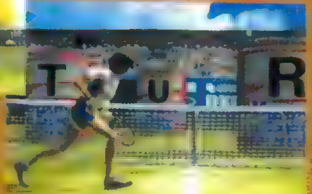
↑准备了十种比赛模式,为了在任何情况下都能胜利就要不断练习!



可以四个人同时开战!

在迷你游戏中不断磨练自己!

在游戏中提高技术!



各种好玩的游戏!

以全世界为对手,夺取第一

胜负关键令你手心出汗!!

中国电玩榜

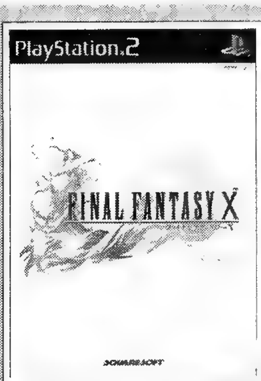
2002年第2期(统计时间 2001 年 12 月 1 日 ~ 31 日)

本期重点:
1、至高至尊奖、美年达下半年奖中奖名单全部揭晓!!
2、统计截止共收到有效选票 15000 张!!

家用游戏当月排行榜

序	昔	游戏名称	计票
1	1	最终幻想 8 机种:PS 厂商:SQUARE 类型:RPG —	6081
2	4	最终幻想 10 机种:PS2 厂商:SQUARE 类型:RPG —	4109
3	3	实况胜利十一人 2000 机种:PS 厂商:KONAMI 类型:SPG —	3611
4	8	黄金太阳 机种:GBA 厂商:NINTENDO 类型:RPG —	3592
5	2	莎木 Ⅱ 机种:DC 厂商:SEGA 类型:FREE —	3235
6	5	生化危机 3~最终逃脱 机种:PS 厂商:CAPCOM 类型:AVG —	3134
7	9	恶魔城~月之轮 机种:GBA 厂商:KONAMI 类型:A·RPG —	2925
8	6	恶魔城~月下夜想曲 机种:PS 厂商:KONAMI 类型:A·RPG —	2432
9	7	莎木 一章·横须贺 机种:DC 厂商:SEGA 类型:FREE —	2237
10	10	最终幻想 9 机种:PS 厂商:SQUARE 类型:RPG —	2015

序	昔	游戏名称	计票
11	12	寄生前夜 2 (PS、SQUARE、AVG)	1909
12	20	生化危机 代号:维罗尼卡 (DC、CAPCOM、AVG)	1669
13	再	寂静岭 (PS、KONAMI、AVG)	1251
14	17	格兰蒂亚 2 (DC、GAME ARTS、RPG)	1158
15	13	恐龙危机 2 (PS、CAPCOM、AVG)	1144
16	11	合金装备·索利德 (PS、KONAMI、AVG)	1063
17	16	最终幻想 7 (PS、SQUARE、RPG)	1025
18	18	口袋妖怪 金银 (GB、NINTENDO、RPG)	941
19	19	尤多娜英雄战记 (PS、ENTER BRAIN、SLG)	934
20	21	生化危机 2 (PS、CAPCOM、AVG)	878
21	15	樱大战 3~巴黎的燃情岁月 (DC、SEGA、AVG)	852
22	23	北欧战神传 (PS、ENIX、RPG)	702
23	22	勇者斗恶龙 7 (PS、ENIX、RPG)	690
24	新	合金装备 2~自由之子 (PS2、KONAMI、ACT)	675
25	新	寂静岭 2 (PS2、KONAMI、AVG)	667
26	新	真三国无双 2 (PS2、KOEI、ACT)	624
27	27	GT 赛车 2 (PS、SCEI、RAG)	555
28	再	龙骑士传说 (PS、SCEI、RPG)	492
29	25	射雕英雄传 (PS、SCEI、RPG)	452
30	再	寄生前夜 (PS、SQUARE、RPG)	404



FF魅力无法挡!!?X传奇再度写续排行榜!!

随着投票量的逐步攀升,电玩榜的名次也上下频繁。一直称霸老大位置的"FF8"支持率有增无减,气势仍旧盖过了其它游戏。不过,真正"打眼"的作品还是要属"FF10",在稳坐两月第四名后,不甘寂寞的挤掉了"莎木 2"与"实况",继而使榜上更加呈现"FF"制霸的趋势。虽然从目前的票数上看,两代 FF 差距还很大,不过相信随着 PS2 在国内的普及,取代"FF8"将只是迟早的事情。同时,我们也期待着其他游戏的冲击,毕竟皇帝的位子还是要轮流坐的嘛!另外,不能忽视的还有 GBA 的 RPG 大作"黄金太阳",从第八的位置也跃升至第四,除了游戏本身足够好玩外,也说明了 GBA 在国内的影响力也正在逐渐加大中。粗粗看一下前十位,发现俨然被三大"势力"霸占,分别是 FF 系列、莎木系列以及恶魔城系列。看来他们的位置一时半会儿不会被轻易动摇。其他排名方面,也许是因为许多玩家对"寂静岭 2"的渴望,PS 的老游戏"寂静岭"再度出现在榜单上,并且一上榜就冲上了 13 名的位置,看来好游戏始终是不会寂寞的。最后是 24~26 名的三部 PS2 游戏,居然同时出现,想必下期将有好戏可看了……

填写选票的注意事项: A.不要在选票中填写未发售的游戏,否则选票无效;B.依据本刊译名填写游戏名称,热门游戏名称可直接参考本刊"排行榜";C.一定要在选票上按规格填写清楚真实姓名、地址和邮编。

日本家用机新作期待排行榜

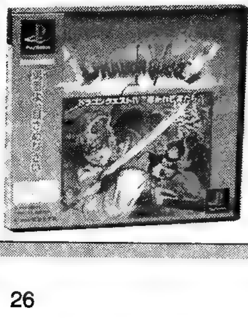
序	昔	游戏名称	计票	序	昔	游戏名称	计票
1	2	最终幻想 XI 机种:PS2 厂商:SQUARE 类型:网络 RPG 发售日:2002 年春预定	1696	6	8	异度传说 前传 I:力量的意志 机种:PS2 厂商:NAMCO 类型:RPG 发售日:2002 年 2 月 28 日	822
2	1	樱大战 4~恋爱吧! 少女们 机种:DC 厂商:SEGA 类型:SLG+AVG 发售日:2002 年 3 月 21 日	1569	7	新	王国之心 机种:PS2 厂商:SQUARE 类型:RPG 发售日:2002 年 3 月预定	794
3	4	星海传说 3 机种:PS2 厂商:ENIX 类型:RPG 发售日:2002 年 3 月预定	1224	8	10	生化危机 机种:GC 厂商:CAPCOM 类型:AVG 发售日:2002 年 3 月 22 日	790
4	新	鬼武者 2 机种:PS2 厂商:CAPCOM 类型:AVG 发售日:2002 年 3 月 7 日	975	9	再	铁拳 4 机种:PS2 厂商:NAMCO 类型:FTG 发售日:2002 年 3 月 20 日	774
5	9	塞尔达传说 GC 机种:GC 厂商:NINTENDO 类型:A·RPG 发售日:2002 年发售预定	878	10	再	VR 战士 4 机种:PS2 厂商:SEGA 类型:FTG 发售日:2002 年 1 月 31 日	689

同志们,考验财力的时候到了!!

仔细看看,才发现大部分游戏都将在三月前推出,几乎都是必玩的游戏,真是既让人高兴又让人痛苦……"FF11"虽然登上了第一,不过作为网络游戏,在日本恐怕很难卖到脱销了。从目前公布的画面看,感觉还是不错的唯一的问题就是网络方面是否会限制其普及。算啦,先不想这些了,来看看其他游戏吧。GC 的"塞尔达"在"大乱斗 DX"发售以后也进入了前 5 的位置,看来日本玩家还是相当期待这部作品的,不过与之同时公布的"马里奥"居然没有上榜,这……不谈这个,期待榜中的游戏都发售在即,大家心仪哪款呢?

日本家用机软件月间销售排行榜

序	游戏名称	销量	序	游戏名称	销量
1	勇者斗恶龙Ⅳ~被引导者们 机种:PS 厂商:ENIX 类型:RPG 发售日:2001 年 11 月 22 日	835884 总:同上	6	柏青哥王国 5 机种:PS 厂商:ARUZE 类型:TAB 发售日:2001 年 11 月 15 日	81602 总:同上
2	合金装备 索利德 2~自由之子 机种:PS2 厂商:KONAMI 类型:ACT 发售日:2001 年 11 月 29 日	544922 总:同上	7	多罗与假日 机种:PS2 厂商:SCEI 类型:ETC 发售日:2001 年 11 月 29 日	62500 总:同上
3	任天堂全明星大乱斗 DX 机种:GC 厂商:NINTENDO 类型:ACT 发售日:2001 年 11 月 21 日	467540 总:同上	8	魔法假期 机种:GBA 厂商:NINTENDO 类型:RPG 发售日:2001 年 12 月 7 日	56319 总:同上
4	机动战士高达 联邦对吉翁 DX 机种:PS2 厂商:CAPCOM 类型:ACT 发售日:2001 年 12 月 6 日	348242 总:同上	9	洛克人 X6 机种:PS 厂商:CAPCOM 类型:ACT 发售日:2001 年 11 月 29 日	55313 总:同上
5	SEAMAN~禁断的宠物 机种:PS2 厂商:ASCII 类型:育成 发售日:2001 年 11 月 15 日	168510 总:同上	10	雷盖亚传说 2 机种:PS2 厂商:SCEI 类型:RPG 发售日:2001 年 11 月 29 日	53370 总:同上



年末展开"圣战"!!好戏不断上演!!

"DQ4"首月就给了许多并不看好她的人们一巴掌,看着日本人疯狂的抢购,恐怕作为国人是无论如何也理解不了的了。日本人的 DQ 情结可以说是一个奇迹了……本次日本销售榜上的前 4 名都是个顶个的强。"合金装备 2"的销量并没有出乎风林的预料,与前作一样,日本的成绩与美国比起来仍然是相差甚远,不过,在年底大作众多的情况下,仍然能有如此优秀的成绩也算不错了。"大乱斗"的热销实在是令人对任天堂的实力刮目相看,如果从主机与软件的比率上看的话,几乎每 5 个拥有 GC 的人中就有 4 个人购买了"大乱斗",软件至上的任天堂再度发威。结稿前统计,"大乱斗"已破百万。

日本家用机游戏当月排行榜	
游戏名称（机种、厂商、类型、发售日）	得票
最终幻想X (PS2、SQUARE、RPG)	864
合金装备2～自由之子 (PS2、KONAMI、ACT)	497
樱大战3～巴黎的燃情岁月 (DC、SEGA、SLG)	467
勇者斗恶龙4 (PS、ENIX、RPG)	445
任天堂全明星大乱斗DX (GC、NINTENDO、ACT)	379
勇者斗恶龙7 (PS、ENIX、RPG)	371
街 (SS、CHUNSOFT、AVG)	260
塞尔达传说 时之笛 (N64、NINTENDO、A・RPG)	214
真三国无双2 (PS2、KOEI、ACT)	193
最终幻想7 (PS、SQUARE、RPG)	186

日本家用机游戏2001年下半年综合累计	
游戏名称（机种、厂商、类型、发售日）	得票
最终幻想X (PS2、SQUARE、RPG)	29197
樱大战3～巴黎的燃情岁月 (DC、SEGA、SLG)	18362
勇者斗恶龙7～伊甸的战士们 (PS、ENIX、RPG)	13834
最终幻想9 (PS、SQUARE、RPG)	9108
GT赛车3 (PS2、SCEI、RAC)	7082
最终幻想7 (PS、SQUARE、RPG)	6504
街 (SS、CHUNSOFT、AVG)	5787
异度装甲 (PS、SQUARE、RPG)	5504
奥伽战争2 (SFC、QUEST、S・RPG)	5425
塞尔达传说 时之笛 (N64、NINTENDO、A・RPG)	5233

日本街机游戏最新排行榜	
游戏名称（基板、厂商、类型）	得票
德比赛马俱乐部2000 (NAOMI、SEGA、SLG)	21952
VR战士4 (NAOMI2、SEGA、FTG)	11067
铁拳4 (SYSTEM246、NAMCO、FTG)	8235
机动战士高达～联邦对吉翁 (NAOMI、CAPCOM、ACT)	8182
格斗之王2001 (MVS、EOLITH、FTG)	6290
太鼓的达人2 (SYSTEM12、NAMCO、音乐)	6001
力量扣杀2 (NAOMI、SEGA、SPG)	3443
CAPCOM对SNK百万之战2001 (NAOMI、CAPCOM、FTG)	3040
VR射手3 (NAOMI2、SEGA、SPG)	2704
时间危机2 (SYSTEM23、NAMCO、STG)	1962

欧美（英国）家用机游戏最新排行榜
游戏名称（机种、厂商、类型）
GT赛车3 (PS2、SCE、RAC)
口袋妖怪 金 (GB、NINTENDO、RPG)
口袋妖怪 银 (GB、NINTENDO、RPG)
超级马里奥进化版 (GBA、NINTENDO、ACT)
东尼滑板2 (GBA、ACTIVISION、SPG)
数码世界 (PS、INFOGRAMES、RPG)
鬼武者 (PS2、CAPCOM、ACT)
笨小孩摔交 (PS、EA、SPG)
红色军团 (PS2、THQ、STG)
雷曼进化版 (GBA、UBI、ACT)

权威资料排行，尽在中国电玩榜！！

犹如鸡肋的“街机榜”在编辑们的协商后还是决定取消了……实在是没有办法。希望大家能够理解吧……

我们先来看看当月榜。“合金装备2”一发售就登上了亚军，可喜可贺，而“DQ4”与“大乱斗”也都榜上有名，这些游戏都是年末商战中的赢家，相信长时间停留在榜中应该不成问题。

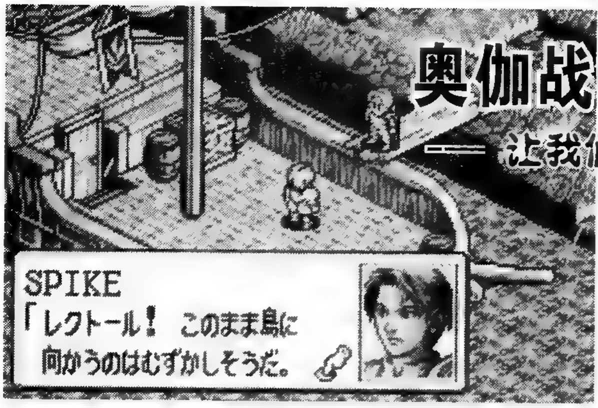
日本街机榜方面，VF4与TK4前后脚稳站2、3位，而“高达～联邦对吉翁DX”也丝毫没有人气下降的迹象。反观国内……前几天与天师到北京新东安的SEGA店爽VF4，抽空也对其他机台扫了一眼，令人失望的是与以前的SOGO厅几乎没有任何区别，还是老一套。唉……什么时候才能在北京看到更多的新游戏呢？

以上排行榜中和“日本家用机月间销售排行榜”部分参考自日本“周刊ファミ通”杂志2001年12月14日～2002年1月4日4期。其中“家用机游戏新作期待排行榜”及“日本家用机游戏当月排行榜”统计依据为“周刊ファミ通”杂志的2002年1月4日。

本期参与“美年达中国电玩榜”的50名幸运读者名单

中奖者由电脑随机抽出，本期奖品为价值约50元的精美礼物。凡参加“美年达中国电玩榜”，均可能得到每月不同的纪念奖品，更有可能获得年度的大奖。

贵州都匀	向其英	浙江宁波	王宁洲	云南楚雄	施建鹏	广东广州	叶波	湖南凤凰	杨利华
北京海淀	李宁	甘肃兰州	张晓亮	江苏南京	王瑾	福建福州	林伟鑫	江苏南京	田勇
福建福安	冯骁	陕西西安	许松	天津北辰	林树枫	北京海淀	缪峥	河北邯郸	葛磊
广东汕头	杨成宝	辽宁大连	高云	辽宁东港	王鹏	河北保定	樊甲子	四川成都	刘伟
吉林长春	谈非	贵州遵义	刘欣	浙江	周君	江苏常熟	薛振安	云南昆明	陈佳佳
江苏南通	袁赛峰	广东广州	汤伟坚	福建陈埭	丁俊杰	广东揭阳	蔡展鹏	河北涿州	张鹏
湖北安陆	宋亚莉	北京东城	刘博	北京海淀	张一轩	浙江宁波	岑建丰	浙江杭州	陈展
广东汕头	黄夏生	天津东局子	李云峰	河北石家庄	张鹏飞	陕西宝鸡	周磊	辽宁沈阳	张兰
北京安华	冯奕	浙江杭州	高超毅	四川工职	阮圣威	四川南溪	覃琨	陕西西安	李冰
上海黄浦	周志丹	湖北武汉	蔡大飞	广西桂林	沈凯	天津津南	刘利胜	上海	胡伟康



奥伽战争外传·罗迪斯的骑士

——让我们一起步入伟大的 Ogre Battle Saga

拥有壮绝宏大世界观，令无数 FANS 望穿秋水的奥伽系列终于登场 GBA。本作发生在卡利西亚大陆(ガリシア大陆)西方的奥文斯岛(オウィス岛)，故事在 N64《王者风范》之后，超任《奥伽战争 2》之前，年轻的主角阿尔芬斯(15 岁)作为罗迪斯圣炎骑士团的一员开始了人生的冒险。谁也不会想到，一位年仅 15 岁少年的旅行竟改变了一个时代的命运……

GBA	厂商:QUEST	类型:S·RPG
	发售日:2001.6.21	售价:5800 日元

传说的神圣魔法星辰之冠

女主角艾莱诺娅(**エレノア**)的职业是僧侣等圣职者，而且 INT 达到 170－200 时将悟得神圣系敌全体攻击魔法**スターティアラ**(星辰之冠)，消耗 60MP。其作用是净化战场上全体不死系敌人，令一般敌人遭受重创，威力非常大。一般来讲，使出此招后大部分敌人都会奄奄一息，如果 INT 很高的话更可以一击全灭。但是使用此魔法后艾莱诺娅就会失忆，只有在等级上升或战斗结束后才能再次记起星辰之冠的发动方法。

精灵古莉希娜

在某些地点的遭遇战中会遇到精灵古莉希娜(**グリーシナ**)，把她救下来后她便加入。其等级是和主人公的等级相应的，而身上的物品则随着游戏的进程不断变化。古莉希娜能够与妹妹露比娜(**ルビーナ**)使用消耗 50%HP 的、威力极大的双人特技**マジックボム**(魔法炸弹)。

时　间	地　点	身上的装备
ウエスパ丘陵战斗后～	ウエスパ丘陵	ショートボウ(短弓)**アイスチエイン**(冰之铠)，龙玉石，**ガラスのカボチャ**(玻璃南瓜)
ビソン湿原	ビソン湿原	冻土の弓，**ハードレザー**(皮铠)，火食い鸟の羽，**ガラスのカボチャ**(玻璃南瓜)
(A 路线)ビソン湿原战斗后	スフリール神殿	龙玉石之剑，**ハードレザー**(皮铠)，火食い鸟の羽，**ガラスのカボチャ**(玻璃南瓜)

传说中的魔女

魔女迪妮芙(**デネブ**)是在奥伽一、二代中都大活跃的神秘女性，在本作中同样健在，但是令她出现的方法非常特殊。首先，要在商店雇佣一名道德是 N 或 C，属性为火的女性士兵，并起名为“**デネブ**”(注意别输错了名字，上面有两点，不是小圆圈)；之后，通过培养令她拥有纹章“小恶魔的私语”；最后，在满足转职条件后，转职成魔女(**ウイッチ**)，迪妮芙就会出现。这时她的职业名称会变成“**うぃっち**”，能力比普通魔女高出许多，而且特技“魅惑”的成功率极高。另外要提醒大家的是，不要妄想用这种方法无限复制迪妮芙，因为队伍中只能拥有一位魔女迪妮芙，不过如果你对其能力不太满意的话，也可以把她开除后再用同样的方法重新培养。

秘宝火炎之冠

“**ファイアクレスト**”(Fire Crest 火炎之冠)是前作《奥伽策略》中的究极宝物，传说是封印了神龙灵魂的红宝石，藏匿于死者宫殿的最底层。而这种究极之宝在本作里也能取得，并且能得到不只一个！具体方法如下：

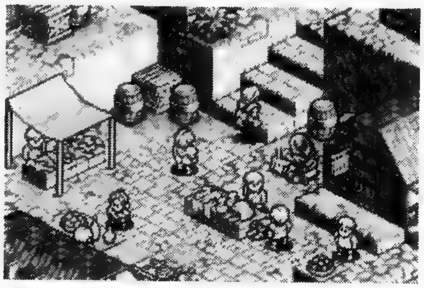
在魔女迪妮芙加入之后去港町**スカベツルム**，这时你会发现商店的主人变成了二代中出现过的南瓜魔人(好可爱啊，难道是代替迪妮芙开商店吗?)，里面可以购买一些稀有的道具(如糖果套装)。在这里卖给 5 个“**ガラスのカボチャ**”(玻璃南瓜)后就能买到珍贵(真贵?)的**ファイアクレスト**，售价 32000 元。其装备效果是物理防御＋90，魔法防御＋15，全属性耐性＋30！究极的宝物！！

冒险模式

游戏中在特定的战斗结束后会获得类似辞书的奇怪道具，有了这种道具就可以在标题画面选择 QUESTMODE 进入冒险模式。

笔者感觉冒险模式有些类似前作中的死者宫殿，只能出战 5 人，可以自己设定回合限定数和胜利条件。这里的敌人都很强，不能说得，而且在这里杀敌不会获得任何经验和道具，但可以获得纹章，建议带上女主角艾莱诺娅使用魔法星辰之冠，以便快速结束战斗，或者使用风系瞬间传送魔法**テレポート**，直接 KO 敌方 BOSS。

冒险模式战斗结束后可以根据战绩得到相应的奖励，大量金钱倒不算什么，诸如龙玉石之剑、至福的圣石、复活魔法**リーンカーネイト**、次元移动腕轮**ワープリング**等珍贵道具才是其价值所在。另外探索模式中完成**バトラール**年代记和冰土**の**地质学还可以获得两个必杀技：弓系必杀技**ラケシス**(拉克西丝，命运三女神中生命之线长度的决定者)和突剑、枪系必杀技**クロト**(库洛特，命运三女神中生命之线的纺织者)。



道具名称	获得方法
ヌーミダ风土记	**フォルドミ**一岩战斗结束
ティネア传承觉书	**アクウィラ**火山战斗结束
地底探索	**オストレア**城战斗结束
バトラール年代记	地底探索结束
冰土の地质学	**バトラール**年代记结束

角色的生日

游戏中的每一个角色都有生日的设定，甚至是普通的小兵、魔兽也有，在角色的名字的帮助上就可以看到。生日与角色的运势有关，例如角色在他生日当天的能力就比平时要高，体现了 Quest 公司对生物钟的深刻理解(笑)。

有关游戏存档

战斗中任何时候按 START 键再选はい便可做战场记录，而这个记录与超任上前作的中断是不同的：前作的中断只能读取一次，而本作的记录可以读取无限次。这当然是 QUEST 为了掌机的特殊性而考虑的，但同时也方便了玩家，可以使用无敌的“S&L 大法”了，在说得或低命中率时要好好利用(如果你不怕损坏心爱的 GBA)。

奇异的套装装备

所谓“套装装备”是指名称和类型都近似的装备。如果将整套装备全部装在一名角色身上的话就会产生特殊效果，具体如下。

名称	装备	作用
糖果套装	シュガヘクヘン	每回合 HP 回复 10%，AGI 成长率低；
	チョコヘトの盾	
	砂糖果子のヨロイ	
	キャンディヘルム	
猎人套装	シャドヘウッド	移动力加 2；
	グリンサヘコヘト	
	ウッドブランチ	
	フォレストブヘシ	
龙套装	ドラゴンアイズ	像龙一样可使用吐息（火、冰、雷、毒等）攻击；
	ドラゴンヘルム	
	ドラゴンアヘマヘ	
	ドラゴンシヘルド	
神圣套装	オラシオン	一切暗属性攻击无效；
	圣者之盾	
	サザンクロス	
	フロイデヘム	

再次游戏的秘密

在最后一战同最终 BOSS 圣魔シャヘル的战斗结束前使用中断功能暂时退出游戏，选 NEWGAME 新建一个刚开始游戏的记录，保存后退出，再继续最终战的战斗。看完结局后会自动保存穿机资料到刚才新建的记录上，这样新记录中的主角将会获得崩坏纹章，而且道具中拥有最强的剑“アンビシオン”(就是堕天使シャヘル拿的剑)。哈哈，很像《超时空之钥》的 new game + 啊(要是能再继承所有道具、等级、资金就更好了，残念)。

有关角色的移动力

移动力最小为 3，最大为 11.9，与角色的 AGI 和身上装备相关。一般来说，AGI 越高移动力越大。在装备的时候，移动力(MOVE)的数值会随着装备的重量而变化，蓝色表示上升，红色表示下降。移动力虽然用小数表示，但并不代表你可以移动小数的距离，而是舍入取整，也就是说 x .9 和 x .0 是一样的，都只能移动 x 格距离，因此除了努力升级提高 AGI 外也要仔细的调整装备。

——奥伽世界的历法——

奥伽系列中的历法并非我们的公历（格列高历），而是独特的奥伽历法。在奥伽世界中，一年分 15 个月，每个月有 24 或 25 天。两者之间存在着一定的对应关系，这里也一并列出来，就当是本研究攻略的花絮吧（笑），大家看看自己在奥伽历法里都是哪只龙呢？顺便一提，本人是火龙之月，而且是任天堂正式发卖美版 NGC 的那一天！！

奥伽历法	公历历法
神龙之月	1.01～1.24
地龙之月	1.25～2.18
水龙之月	2.19～3.13
影龙之月	3.14～4.06
白龙之月	4.07～5.01
炎龙之月	5.02～5.25
风龙之月	5.26～6.18
金龙之月	6.19～7.13
雷龙之月	7.14～8.06
暗龙之月	8.07～8.30
海龙之月	8.31～9.24
黑龙之月	9.25～10.18
双龙之月	10.19～11.11
火龙之月	11.12～12.06
光龙之月	12.07～12.31

全部同伴加入一览表

奥伽系列的特色之一——选择不同的情节路线会有不同的角色加入到主角的队伍。其关键是在第一话ウロデラ山崖战斗结束后的选择。回答希比拉的提问时选“何か良い考えが……”会进入 A 路线，选“贵女の考え方は间违っている……”会进入 B 路线。另外有的角色在加入时会提出问题，这时只要选择第一项就 OK 了。

日文名	中文名	职业	加入方法
アルフォンス	阿尔芬斯	——	本游戏的主角，初期加入
イナンナ	伊南娜	骑士	ウェスパ丘陵战后加入
グリーシナ	古莉希娜	精灵	遭遇战获救后加入，详情上文
デネブ	迪妮芙	魔女	详情上文
シウエン	希文	忍者	A 路线ビソン湿原战后加入
オーソンヌ	奥松	弓箭手	B 路线スフリール神殿战后加入
アエリアル	艾莉艾尔	人鱼	A 路线アレーナ岛战救出人鱼ミネルヴァ，ラーナ海域战后加入。B 路线アレーナ岛的战斗结束时人鱼ミネルヴァ逃走，ラーナ海域战后加入。
エレノア	艾莱诺娅	——	女主角，薄幸之少女，ソレア海岸战后如果生存则加入。
ユフィール	尤菲	巫女	第 2 话ビリュテの町战斗结束后加入
エルリック	艾利克	召唤士	尤菲的父亲，第 2 话ベリエッサ一战斗结束后加入
ルビーナ	露比娜	精灵	グラクラ火山战斗中让精灵古莉希娜靠近名字叫ルビンニャ的小恶魔，次回合露比娜就会出现并成为 NPC，战斗结束后加入。
シビュラ	希比拉	魔术师	A 路线第 3 话开始时加入
レクトール	雷克托尔	大祭司	B 路线第 3 话开始时加入
ロベリア	萝贝莉娅	天使骑士	要求ザイアン不在队中，第 3 话去アルデア湖畔找她加入
ザイアン	扎安	恶魔	要求ロベリア不在队中，艾利克加入后，第 3 话再次进入レバナーダ洞窟，打倒它后选择“自分のため”

文/永远の旅人 罗剑锋　责编/PERFECT

异度装甲
——万年的神话·爱情故事

从今天开始，我们的“游戏研究所”栏目就将把这个时间跨度长达一万五千年神话爱情故事以连载的方式介绍给大家。为了避免大家在看故事的时候睡着(真的太长了)，我们这次将会用游戏中时间跨度最久的女性角色——太母（great mother）米安的第一人称的角度，来叙述这个故事……

PS	厂商:SQUARE	类型:RPG
	发售日:1998.2.11	售价:7800日元

XENOGEARS，当年由SQUARE旗下高桥哲哉领导的第三制作小组制作，她吸收了之前经典RPG《时空之匙》的成功经验，制作周期上又比同期制作的FF7耗时近两倍（包括前期的策划和后期的技术支持），因此XENOGEARS成为了SQUARE在PS上继FF系列之后，又一个宏大无比的RPG神话爱情史诗——当年XENOGEARS在SQUARE内部的秘密代号就是“诺亚方舟”，而其中牵扯的神话、宗教、心理学知识之庞杂，是远隔重洋的我们在今天只能“叹为观止”的。

黑暗，一切都是黑黑的，寂寞，孤独……

朦胧中，似乎有光在闪烁，混沌之间，一个喃喃自语的孩子，他眼里映着，我，呼唤着：“妈……妈……”

我，是谁？(original elly)

宁静的世界，眨眼间喧嚣冲天……红色的……坠落……坠落……

一切，从这里开始吗？满天的金色流星，好美！

我，静静的站在海滩上，身后，是生养我的原初电脑——卡德摩尼，这之后的一万年，我都将生活在这新的家园，履行我(great mother)的职责。

我们的神——DEUS，沉睡在海的中央——玛哈衣。在那次的冲击中，他受了伤。我的工作就是生产出足够的、适合他需要的零件。于是，我生下了这个世界第一批的人——该隐和噶泽尔法院的12长老（他们是卡得摩尼的生体粒子ANIMUS)。地上的人，以他们为始祖而繁衍生息，总有一天可以成为足够、合适的零件吧？生产完他们，我觉得好累，身体似乎快被撕裂般的……朦胧中，我又听到了那个呼唤声：“妈……妈……”

她，是谁？(ANTITYPE)为什么和我长的一模一样？不，不对。头发的颜色不同的。我是来自深海的碧蓝色，而她，却是一种更柔和的栗色。她似乎听到了什么，向着沙漠

的方向跑开……为什么，我，再次醒来之后，便不再听到那小男孩的哭喊声了。卡得摩尼，告诉我，这究竟是怎么回事？

什么？ZOHAR？无限的力量源泉？五千年前ZOHAR被禁忌之地的人们发现。五千年后离开禁忌之地的人们制造了我们的DEUS神，他们管他叫“恒星间战略统和兵器”，THE OMEGA。而ZOHAR是一切的ALPHA。当DEUS得到ZOHAR全部的力量的时候，他便可以成为真正的神“THE ALPHA AND OMEGA，THE BIGINNING AND THE END，THE FIRST AND THE LAST”。但是，ZOHAR中连接着“波动存在”，这个高次元的神上之神，他不想被困在ZOHAR中为我们的DEUS所用。因此，他创作出ANTITYPE，对存在，这个后世阻挠了我一万年的女人。我和ANTITYPE都是藉由一个叫亚伯的小男孩，按照他内心的愿望，映射出他母亲的形象而生的ORIGINAL ELLY分化出来的，她司掌爱与牺牲，我则代表着无限的轮回……

亚伯也活了下来，因为他和波动存在的接触，我即使杀死他，他也仍然会不断的在这个世界转生，继续成为DEUS复活的障碍。所以必须，除掉他！但，我并不着急。现在离福音之劫，还太早……

现在的亚伯，不过是个普通的孩子而已。我的子女该隐和他的族人们才是这个世界真正的主人！你看，才不过几年的功夫，该隐，就已经成为地上的人们心目中的领袖，以后他还要成为天帝该隐！亚伯，你即使反对也没有用。你为什么不能老老实实的和你的ANTITYPE过些平静的日子呢？非要和该隐对抗的下场，只有死路一条。我虽然是按照你母亲的形象制作出来的，但我可没有ANTITYP那样的义务来照料你的生死。这场闹剧，我只作旁观者好了。哈哈哈哈……

亚伯，和我的孩子相比，你是多么的无用！连自己的生命也保不住了吧？也好，就让该隐暂时铲除你，这样至少我们可以多20年的时间顺利进行我们的计划。而且，我也想看看我的另一个分身，她不是司掌着爱和牺牲吗？看看她究竟会保护你到什么程度！

“亚伯，为神所喜乐，其兄该隐因嫉妒而犯下地上第一宗杀人的罪过”——以往的圣经，应该是这样写的吧？但是，为什么ANTITYPE宁愿牺牲自己的性命，也要阻挠该隐的杀手，保护亚伯？难道接触者心中最完美的母亲和情人就是这样的吗？身为母亲的我不是最不希望孩子们离我而去吗？为什么她在临死前还会对亚伯说：“离开我，你也要好好活下去！”……

在此之后一万年间，和我对抗的，就是这样一对生生死死，永世缠绵纠葛在一起的苦命鸳鸯？

以上的故事，是XENO世界中宇宙飞船ELDRIGE坠毁前后的事，也就是XENOGEARS游戏一开始的时代之前大约一万年前的故事。对存在(ANTITYPE，艾莉)为了保护接触者(亚伯)而死。而此后一万年间他们的悲剧又将一再的上演。我们的故事，也就紧紧围绕着他们伟大的爱情而书写，这一场神话、爱情的史诗才刚刚开始而已……

文/小孔　编辑/PERFECT

勇者斗恶龙Ⅳ

全部徽章与全部移民位置一拳公开

作为日本国民 RPG，DQ 一直以其究极的游戏性享誉业界，不仅系统庞杂，流程超长，各种隐藏秘密也是玩家对其乐此不疲的重要原因。下面我们将公开 DQ4 里的两个重要的隐藏系统——徽章收集与移民町建造。其中移民町建造本文分移民位置和移民町两部分介绍。另外由于内容庞大，万一本文存在疏漏，也请读者海涵。

PS	厂商：ENIX	类型：RPG
	发售日：2001.11.22	售价：5800 日元

69 枚小徽章所在地列表

序	所在区域（末尾括号内是具体位置）	序	所在区域（末尾括号内是具体位置）	序	所在区域（末尾括号内是具体位置）
1	アネイル的温泉（柜子）	24	ブランカ城（宝箱）	47	デスピサロ城的毒沼（宝箱）
2	コナンベリ一东北的民家（木桶）	25	ボンモール（牢屋）	48	移民町（1）（木桶）
3	コナンベリ一的港口（木桶）	26	エンドール的王宫（柜子）	49	移民町（2）（店横的木桶）
4	コナンベリ一右边的船（柜子）	27	ハバリア右边的牢屋（壶）	50	移民町（3）东北民家（壶）
5	大灯台 2F（左上的宝箱）	28	ハバリア左边的牢屋（壶）	51	移民町（5）东北民家（柜子）
6	ロザリーヒル塔 B1（柜子）	29	イムル的牢屋（壶）	52	移民町（5）东部的店（木桶）
7	ミントス（井户）	30	ガーデンブルグ南东の洞窟 B1（宝箱）	53	移民町（6）东部的店（木桶）
8	ミントス（东南的木桶）	31	滝の流れる洞窟 B1（宝箱）	54	移民町（7）B2（木桶）
9	ミントス东のほこら（内侧道路尽头地面）	32	王家の墓 B3（宝箱）	55	移民町（7）B3（壶）
10	リバーサイド中州（木桶）	33	魔人像 1F（宝箱）	56	移民町（7）西北（壶）
11	リバーサイド南东的民家（壶）	34	デスパレス B1（壶）	57	移民町（8）B3（毒沼）
12	エンドール南西の小岛（壶）	35	デスパレス的宝物库（左下的宝箱）	58	移民町（8）中部的店（木桶）
13	海边の村的井户（柜子）	36	海鸣りのほこら的右部（宝箱）	59	隐藏迷宫阶层 3F（中间的宝箱）
14	スタンシアラ东部（壶）	37	海鸣りのほこら的中部（宝箱）	60	隐藏迷宫宿屋（树根）
15	スタンシアラ民家（柜子）	38	エスターク城 2F（右的宝箱）	61	藏迷宫墓场（壶）
16	スタンシアラ城西北部（柜子）	39	エスターク城 2F（左的宝箱）	62	隐藏迷宫精灵所处的楼层（右边的宝箱）
17	コーミズ西の洞窟最下部（柜子）	40	ゴッドサイド民家（东）（柜子）	63	隐藏迷宫女神像的洞窟（K 排的宝箱左边）
18	エンドール城宝物库（宝箱）	41	ゴッドサイド民家（西）（壶）	64	移民町（神の使者的町）地下台所（左侧壶）
19	海鸣りのほこら B1（深处的宝箱）	42	天空の塔（十字架的中心）	65	移民町（王 m）的地下（左上宝箱）
20	テンペ（井户）	43	天空の塔（左边的壶）	66	移民町（王 m）1F 里面右边的房间（壶）
21	バトランド城 1F（里面的宝箱）	44	天空城（右边的柜子）	67	移民町（グランドスラム）建物 1F 中部（壶）
22	ガーデンブルグ 1F（南西的壶）	45	天空城精灵所处的楼层（泉水边）	68	移民町（バザー）南东的民家（柜子）
23	ガーデンブルグ东南的洞窟 B3（壶）	46	地の底への洞窟 B1（宝箱）	69	移民町（农场）宿屋的右下（壶）

注：在地图的右上角有座徽章王城，里面的国王喜欢收集各种徽章，只要玩家把收集到的徽章交给他，就能得到稀有道具，具体如下：15 枚为“力の指轮”；20 枚为“守りのルビー”；25 枚为“マジカルスカート”；30 枚为“てんばつの杖”；34 枚为“メガザルの腕轮”；38 枚为“奇迹の剑”；43 枚为“しあわせの帽子”；47 枚为“豪杰の腕轮”；52 枚为“はぐれメタルの盾”；60 枚为“グリンガムのむち”。

■ 人类移民与怪物移民的出现位置曝光

移民出现的场所如下：**ブランカ**城下町宿屋 2 层；**エンドール**宿屋 2 层；**エンドール**教会；王家の墓进入的一层；**フレノール**南方旅の扉；**エンドール**北芳旅の扉宿屋；**さえずりの**塔最上阶；**ボンモール**城地下牢左上；**キツネケ**原里面；**レイクナバ**教会；**フレノール**宿屋 2 层；沙漠の宿屋；**アネイル**上面的宿屋；港町**コナンベリー**的教会；**メダル**王の城的**メダル**王附近；**ミントス**の町宿屋 2 层右边房间；**ハバリア**教会；**ハバリア**宿屋 2 层；进入瀑布的地方；**モンバーバラ**宿屋；**モンバーバラ**剧场入口；**サラン**宿屋 2 层；**テンペ**の町的宿屋；海边の村宿屋；**バトランド**城下町教会；**イムル**教会；**イムル**牢屋；**イムル**东の古井户の井户の前；湖の塔；**スタンシアラ**宿屋 2 号和 3 号房之间；**ガーデンブルク**城门前；**リバーサイド**宿屋；**アッテムト**教会；**ゴットサイド**宿屋。

怪物移民出现的场所如下：**メダル**王の城；**ボンモール**地下牢；古井户；王家の墓；**きつねヶ**原；**リバーサイド**地下道。

这里要提醒各位的是，访问移民出现场所并非每次都会发现移民，需要多试几次。

■ 解说移民町最终形态

最终形态因移民组成的不同而称呼各异，町内的建筑也会相应发生变化，具体如下。

1. **プレミアムバザー**：商人＋旅行商人 16 人以上
2. 大圣堂：神父＋修女 17 人以上
3. 城：王、公主、贵妇、女佣、剑士、战士（王 5 人＋公主 7 人＋必要条件？）
4. 花开**くうるわしの**都：女性 30 人以上
5. **モンスタータワー**：移民全为人类以外的生物

文/鱼骨头 责编/PERFECT

合金装备 索利德 2

向完成度 100%全力冲刺！

继本刊上期刊登 MGS2 流程攻略后，很多玩家来信抱怨文章篇幅太小，没有体现出 MGS 厚重而细腻的背景设定，为此我们特地在本期奉上 MGS2 研究和系列小说（见“游戏文学”栏目）两篇重头文章。下面的 MGS 研究收录了游戏中各种小秘密和有趣的现象，如何得到斯内克的铭牌、道具的另类用途、提升臂力槽和氧气槽的方法等 MGS 迷关心的问题尽收眼底！

PS2	厂商：KONAMI	类型：战略谍报 ACT
	发售日：2001.11.29	售价：6800 日元

内涵丰富的标题 LOGO

就连标题 LOGO 也被赋予了这么多“内涵”，足见小岛秀夫的良苦用心！

1. 雷电出现：通关一次后，标题 LOGO 人物就换成雷电了。

2. 出现闪电：在标题画面中按 L2 键即可。

3. 调节背景颜色：手柄右侧的模拟摇杆可以调节 LOGO 画面的颜色，拉左为绿色、拉右为紫色、拉上为红色、拉下为黄色。

关于无线通讯器！

无线通讯器是前作中负责存储的中国女孩美玲研制的，在 MGS2 中扮演着极为重要的角色，不仅可以随时随地的为玩家提示各种情报，与一些小秘密也紧密关联。

1. 内心独白：在角色借助无线通话器联络时，按住 R1 或 R2 键就有机会听到他们的内心独白。这里要提醒大家的是，按 R1 键听到的是“恭维”人的话，R2 则是“羞辱”人的话！

2. 移动和放缩人物头像：方法很简单，用 PS2 手柄的模拟遥杆可直接操作（按下模拟遥杆为放大角色头像）。

臂力槽与氧气槽！

臂力槽（GRIP）与氧气槽（O2）的长度直接关系到主人公的悬挂时间和潜水时间，提高它们的方法非常另类！

1. 两种提高臂力槽的方法：A. 在悬挂状态中同时按下 R2 和 L2 键，角色会进行引体向上，作 100 次后主人公的臂力槽级别就会升高（LV3 为最高级）。B. 角色抓住某边缘身体悬挂时，落下后再次抓到其它边缘或栏杆，重新保持悬挂状态，这样反复 10 次臂力槽就会升高。

2. 提高氧气槽的方法：雷电初登场的区域，再次潜入积水池即可。

前作角色登场啦！

除去这里介绍的美玲和模型巴尔干外，游戏对白中还提到会一些前作的角色，其中关于前作女主角梅莉尔的部分很有趣，本文将在“关于斯内克”部分作出简要介绍。

1. 美玲（メイリン）乱入：方法很简单，只要斯内克频繁呼叫 Otacon，达到一定次数后，美玲小姐就会登场（可惜只闻其声不见其人）。美玲是前作负责存档的角色，中国广东出生的天才美少女，作战中使用的纳米级无线通话器就是她制造的。

2. 巴尔干（バルカン）登场：在货轮上，初次进入机关室会看到一个身形魁梧的男人的影子，走近一看，原来只是巴尔干的模型而已。用枪射击这个模型，就会发射玩具 BB 弹。（三三七拍子！）

关于斯内克（SNAKE）…

1. 斯内克刮脸了！：在雷电初登场的 SHELL.1 底部，可以见到有一道具在铁栅栏内，无法直接拿到，取得它的方法其实很简单，只要利用主人公侧臂悬挂的工夫，抓着积水池边缘移动到没有铁栅栏的区域即可。该道具为剔须刀（SHAVER），不过雷电无法使用，待情

ERSY 难度 TANKER 篇与 PLANT 篇铭牌获得地点

~TANKER 篇~	017. 机关室	010.BC 连络桥	028. シエル中央栋 1F
000. 航海甲板ウィング	018. 机关室	011.C 脚食堂	029. シエル中央栋 B1
001. 船尾甲板	019. 机关室	012.C 脚食堂	030. シエル中央栋 B1
002. 船尾甲板	020. 第一船舱	013.CD 连络桥	031. シエル中央栋 B1
003. 船尾甲板	021. 第一船舱	014.CD 连络桥	032. シエル中央栋 B2 电算室
004. 航海甲板ウィング	022. 第三船舱	015.D 脚第一沉殿池	033. シエル中央栋 B2 电算室
005. 船桥一阶居住区	023. 第三船舱	016.D 脚第一沉殿池	034. シエル中央栋 B2 电算室
006. 船桥二阶居住区	~PLANT 篇~	017.DE 连络桥	035. シエル中央栋 B2 电算室
007. 船桥一阶リフレッシユルーム	000. アーセナルギア上行结肠	018.DE 连络桥	036.KL 连络桥
008. 船桥一阶リフレッシユルーム	001.A 脚底部海底ドック	019.E 脚集配场	037.L 脚污水处理场
009. 船桥一阶リフレッシユルーム	002.A 脚底部海底ドック	020.E 脚集配场	038.L 脚污水处理场
010. 船桥四阶居住区	003.A 脚屋上	021.E 脚ヘリポート	039. シエル中央栋 1F 空气清净室
011. 船桥四阶居住区	004.A 脚ポンプ室	022.E 脚ヘリポート	040. シエル中央栋 1F 空气清净室
012. 第二甲板左舷	005.A 脚ポンプ室	023.F 脚仓库	041. シエル中央栋 1F 空气清净室
013. 第二甲板左舷	006.AB 连络桥	024.F 脚仓库	042.E 脚ヘリポート
014. 第二甲板左舷	007.AB 连络桥	025.FA 连络桥	——
015. 机关室	008.B 脚变电室	026. シエル中央栋 1F	——
016. 机关室	009.B 脚变电室	027. シエル中央栋 1F	——

节推进至在 B 区变电室遇到化名的斯内克后，雷电会自动把剃须刀送给斯内克，那么在故事结尾玩家就能见到刮过脸的斯内克！

2. 化名 PLISKIN 的原由：在完成发生在 SHELL.2 连络桥的空战后，与斯内克通话，便会得知他化名 PLISKIN 的原因。

3. 斯内克热语：剧情推进至雷电乔装进入 SHELL.1 的 CORE 时，呼叫斯内克，他就会感叹雷电与前作中的女主角梅莉尔有几分相似。梅莉尔是斯内克顶头上司刊贝尔大佐的侄女，前作中她非常怕羞(爱脸红)的性格设定被 MGS 迷传为佳话。

4. 斯内克的铭牌：游戏末尾部分，雷电逃出行刑室遇到斯内克，重新得到装备后，收起日本刀，打晕斯内克，立即拖动其身体就能得到他的铭牌。据说斯内克铭牌的名字在不同难度下各不相同。

雷电的情人罗丝(ROSE)

1. 和罗丝分手：在关押人质的房间用脚踢人质，而后呼叫大佐，罗丝就会提出与雷电分手。如果继续呼叫罗丝，雷电就会向她道歉，重归于好。(女孩都是这样子吗？)

2. 罗丝生气：在关押人质的房间，用主观视点偷看一位名叫 Jennifer 的女人的裙子，或者大量屠杀海鸥，罗丝都会发脾气！！

关于艾玛(EMMA)

1. 进入电梯的方法统计：在完成与瓦普的交战后，雷电背着艾玛准备乘坐电梯，但是由于电梯前布满蟑螂，艾玛不敢靠近电梯间，下面笔者将提供几种令艾玛进入电梯的方法：A. 利用冷冻剂(COOLANT)将蟑螂赶走；B. 在蟑螂群里引爆 C4 炸弹，消灭蟑螂；C. 用 M9 将艾玛麻醉，而后拖进电梯(最省事的方法)；D. 从背后锁住艾玛的脖子，将其拉进电梯(毫不怜香惜玉)，要注意的是不能连打□键，否则会勒死艾玛的。

2. 艾玛的梦话：也许是因为过度恐慌和疲劳，艾玛在入睡后会说梦话，感兴趣的玩家不妨用 M9 试试。

3. "你太可爱了"：与艾玛进行通话时按住 R1 键，雷电会发出"可爱**すぎる**！"的感叹。

关于海鸥！！

围绕海鸥也许多的有趣事情发生，下文介绍的第 2 条秘技就是莱因总帅最爱的 BT 玩法，不过他的方法似乎更加残忍(本文的最后部分将公开他的 BT 玩法)……

1. 鸟粪：在 SHELL.1 的天台，用主观视点(或装备照相机、望远镜)抬头看天上的海鸥，不久就会受到鸟粪"攻击"。

2. 射杀海鸥的后果："屠杀"一定数量的海鸥后，罗丝和 Colonel 会来电训斥雷电——"小动物**を**虐待**してそんなに**乐**しいか**？"(中文大意为：难道虐待小动物很有趣吗？)

3. 摔不死的海鸥：用 M9 射击飞在空中的海鸥，射中后海鸥从半空跌落，落地后继续 ZZZ……非常有趣。

艾玛的宠物鹦鹉

SHELL.2 B2 电脑室里面的鹦鹉是艾玛的宠物，它除了刀枪不入、喋喋不休外，还会……

1. 学说话：用指向性麦克(MICROPHONE)对着鹦鹉按△键，雷电会说："**あんたがエイムズか**？"反复几次后鹦鹉就学会了。

2. 发怒的鹦鹉：如果用冷冻剂(COOLANT SPRAY)对着它喷的话，它会说："**サイテ**　"！(中文大意为：下流)

关于虫子！！

1. 携带蟑螂与驱除蟑螂的方法：爬在布满蟑螂的区域，雷电的干粮上就会附着蟑螂(非常恶心)。其实除去它的方法很简单，按住 L2 键的同时，按方向键快速反复进行干粮与其它道具的切换，就能把蟑螂抖掉。

2. 有趣的爆炸：在蟑螂群中安置 C4 炸弹，而后躲在一旁，用主观视点可以目睹到非常"壮观"爆炸场面。

关于海军司令的讲话！

TANKER 篇末尾部分，斯内克在限时内拍摄合金装备的任务中，隐藏着许多小秘密和有趣的现象，下文将对这些内容逐一公开。

1. 放送 MM 写真：在第 2 船舱里有两部放映机，斯内克接近后连按△键反复切换放映内容的话，其中一块大屏幕上就会出现 MM 写真！如果继续连按△键，那么两块大屏幕上都会出现 MM 写真，此时如果再连按△键的话，放映内容就会终止——斯内克被发现！其中最有趣的是，当其中一个屏幕出现 MM 的时候，士兵们会整齐的将头转向写真画面，不再理会司令的谆谆教导了！！

2. 隐藏的地下通道：第 1 船舱、第 2 船舱、第 3 船舱都是由底下通道相互连接的。如果斯内克从地下通道进入第三船舱目睹合金装备，过场 MOVE 就会发生变化。最初的秘道入口在第一船舱的左下

NORMAL 难度 TANKER 篇与 PLANT 篇铭牌获得地点

~ TANKER 篇 ~	017. 机关室	008.B 脚变电室	026.FA 连络桥
000. 航海甲板**ウィング**	018. 机关室	009.B 脚变电室	027. **シエル**中央栋 1F
001. 船尾甲板	019. 机关室	010.BC 连络桥	028. **シエル**中央栋 1F
002. 船尾甲板	020. 机关室	011.C 脚食堂	029. **シエル**中央栋 1F
003. 船尾甲板	021. 第一船舱	012.C 脚食堂	030. **シエル**中央栋 B1
004. 航海甲板**ウィング**	022. 第一船舱	013.CD 连络桥	031. **シエル**中央栋 B1
005. 船桥一阶居住区	023. 第三船舱	014.CD 连络桥	032. **シエル**中央栋 B1
006. 船桥二阶居住区	024. 第三船舱	015.D 脚第一泷殿池	033. **シエル**中央栋 B2 电算室
007. 船桥一阶**リフレッシュルーム**	025. 第三船舱	016.D 脚第一泷殿池	034. **シエル**中央栋 B2 电算室
008. 船桥一阶**リフレッシュルーム**	~ PLANT 篇 ~	017.DE 连络桥	035. **シエル**中央栋 B2 电算室
009. 船桥一阶**リフレッシュルーム**	000. **アーセナルギア**上行结肠	018.DE 连络桥	036. **シエル**中央栋 B2 电算室
010. 船桥四阶居住区	001.A 脚底部海底**ドック**	019.E 脚集配场	037.KL 连络桥
011. 船桥四阶居住区	002.A 脚底部海底**ドック**	020.E 脚集配场	038.L 脚污水处理场
012. 第二甲板左舷	003.A 脚屋上	021.E 脚**ヘリポート**	039.L 脚污水处理场
013. 第二甲板左舷	004.A 脚**ポンプ**室	022.E 脚**ヘリポート**	040. **シエル**中央栋 1F 空气清净室
014. 第二甲板左舷	005.A 脚**ポンプ**室	023.F 脚仓库	041. **シエル**中央栋 1F 空气清净室
015. 机关室	006.AB 连络桥	024.F 脚仓库	042. **シエル**中央栋 1F 空气清净室
016. 机关室	007.AB 连络桥	025.F 脚仓库	043.E 脚**ヘリポート**

方，斯内克要拉开盖子(按△键)才能进入。要提醒玩家注意的是：上层的敌人有时会将物品掉到地道中，这时切记别急于通过。

3. 奥塔空(オタコン)对照片的评价：借助第 3 船舱右下方的终端机，奥塔空会对斯内克拍摄的照片作出不同的评价。看到拍摄泳装 MM 海报的照片，他会红着脸说："**こつこれは**……保存**しとこ**……"(中文大意为：这个这个……保存好吧……)；看到拍摄海军司令的个人特写，他会说："君、司令官**のファンなの？** "(中文大意为：你是司令官的 FANS 吗？)

4. 多米诺骨牌：TANKER 篇末尾，许多士兵聆听海军司令讲话的场所，如果从背后击打最后排的士兵，那么他倒下的同时也会撞倒其它士兵，好象多米诺骨牌一样。

5. 刀枪不入如的海军司令：无论从任何角度、用任何武器攻击海军司令都无效，随后他会立刻判断出斯内克的位置，就算装备隐身迷彩也无济于事。

6. 穿短裤的士兵：爆机后接记录再次游戏，听讲演的士兵就变成短裤装了。

耐人寻味的 MM 杂志！

游戏中可以找到许多杂志或画册，由于其中刊登了大量 MM 写真，因而倍受瞩目，其作用也别具一格！

1.MM 杂志的作用：将其放在有士兵经过的地方，士兵发现后头顶会出现"！"，而后双手撑地，趴在杂志前聚精会神的翻阅！此时你从他身边经过都不会被发现，用心程度可见一斑。

2. 斯内克发怒：与斯内克兵合一处后，将杂志放在他前面，他就会说"**ふざけるな**"！(中文大意为：别胡闹！)

3. 斯内克的讲解：装备杂志时呼叫斯内克，他会向雷电传授杂志的使用方法。

BOX 并非普通道具！

1. 纸箱的出处：在游戏中会出现多种供主人公隐藏的纸箱，其中一种纸箱上带有"Z.O.E"的标志，其实《Z.O.E》是 KONAMI 在 2000 年推出的 PS2 3D 格斗游戏，当初这款游戏的最大亮点就是附赠《MGS2》的体验版，估计不少玩家就是在那时下定决心购买 MGS2 吧。另外，还有一种纸箱上带有"Mc Farlane Toys"的标记，其实这是负责生产 MGS2 手办模型的公司！！

2. 作为货物的纸箱：SHELL.1 的 E 区是货物集配场，其中布满了履带传送装置。这里让雷电爬上房间左下放的传送装置并装备纸箱，就会被传送到其它区域。而且套上不同纸箱，抵达的区域也各不相同。具体如下：BOX1(输送生鲜食品)抵达 C 脚食堂；BOX2(输送电器制品)抵达 B 脚变电室；BOX3(输送日用品)抵达 A 脚**ポンプ**室；BOX4(输送**アクションフィギュア**)抵达 F 脚仓库；BOX5(输送游戏软件)抵达 E 脚集配场 LV5 门内。

3. 斯内克的建议：雷电装备纸箱的时候呼叫斯内克，他会送给玩家一些经验之谈。

分布在各个区域的储物柜

游戏的各个区域都有储物柜，储物柜不仅可以成为主角的藏身之所、为玩家提供道具，有的还贴有养眼的 MM 海报……

1. 亲吻海报：进入贴有 MM 海报的储物柜(门内)，关上门，对准海报按 R1 键主人公热吻海报的声音！注：R1 键可以按住不放！

2. 破坏储物柜：遇到某些打不开门的储物柜时，可以拳打或安置 C4 炸弹来破坏。下面要提示的是：在 SHELL.2 B2 电脑室外面的储物柜顶上放有美女 BOOK，击打储物柜子后 BOOK 就会落下来。

关于敌方士兵！！

1. 火箭炮制压：许多媒体对于铭牌收集方法的介绍都是用手枪正面指着敌人，并上下移动，碰到个别"硬骨头"时还要向他们的手或脚上开一枪才行。其实还有一个更简单、也更硬派的方法，就是用火箭筒对着敌人！根据笔者观察，在面对黑洞洞的流弹发射口时，敌人都会乖乖交出自己的道具。

2. 显示敌人情报：用望远镜(或照相机)观察已经将铭牌交给主人公的士兵时按△键，会显示出这个士兵的信息。据说如果碰巧是他的生日的话，雷电还会打趣的说句："Happy Birthday"！

3. 丧失记忆：当敌人发现周围有异状时，头顶上会出现"？"，这时用枪击中"？"的话，他会立即解除警备状态。(记忆丧失？)

道具的另类用途！

1. 烟草(CIGS)：吸烟的时候可以看到红外线陷阱，这是延续前作

HARD 难度 TANKER 篇与 PLANT 篇铭牌获得地点

~TANKER 篇~	020. 机关室	007.B 脚变电室	028. シエル中央栋 1F
000. 航海甲板ウイング	021. 机关室	008.BC 连络桥	029. シエル中央栋 1F
001. 船尾甲板	022. 机关室	009.C 脚食堂	030. シエル中央栋 1F
002. 船尾甲板	023. 机关室	010.C 脚食堂	031. シエル中央栋 1F
003. 船尾甲板	024. 机关室	011.CD 连络桥	032. シエル中央栋 B1
004. 航海甲板ウイング	025. 第一船舱	012.CD 连络桥	033. シエル中央栋 B1
005. 船桥三阶居住区	026. 第一船舱	013.D 脚第一沈殿池	034. シエル中央栋 B1
006. 船桥一阶居住区	027. 第一船舱	014.D 脚第一沈殿池	035. シエル中央栋 B2 电算室
007. 船桥二阶居住区	028. 第二船舱	015.D 脚第一沈殿池	036. シエル中央栋 B2 电算室
008. 船桥二阶居住区	029. 第二船舱	016.DE 连络桥	037. シエル中央栋 B2 电算室
009. 船桥一阶リフレッシユルーム	030. 第三船舱	017.DE 连络桥	038. シエル中央栋 B2 电算室
010. 船桥一阶リフレッシユルーム	031. 第三船舱	018.E 脚集配场	039.KL 连络桥
011. 船桥一阶リフレッシユルーム	032. 第三船舱	019.E 脚集配场	040.L 脚污水处理场
012. 船桥四阶居住区	~PLANT 篇~	020.E 脚集配场	041.L 脚污水处理场
013. 船桥四阶居住区	000. アーセナルギア上行结肠	021.E 脚ヘリポート	042. シエル 2 中央栋 1F 空气清净室
014. 船桥四阶居住区	001.A 脚屋上	022.E 脚ヘリポート	043. シエル 2 中央栋 1F 空气清净室
015. 第二甲板左舷	002.A 脚ポンプ室	023.E 脚ヘリポート	044. シエル 2 中央栋 1F 空气清净室
016. 第二甲板左舷	003.A 脚ポンプ室	024.F 脚仓库	045. シエル 2 中央栋 1F 空气清净室
017. 第二甲板左舷	004.AB 连络桥	025.F 脚仓库	046. シエル 2 中央栋 1F 空气清净室
018. 机关室	005.AB 连络桥	026.F 脚仓库	047. シエル 2 中央栋 1F 空气清净室
019. 机关室	006.B 脚变电室	027.FA 连络桥	048.E 脚ヘリポート

的设定。

2. 冷冻剂(COOLANT SPRAY):不用笔者多说,许多玩家可能已经发现了,冷冻剂可以喷醒睡眠状态的敌人。

3. 火箭筒(NIKITA):这种火箭筒拥有超强的物理攻击能力,装备后按○键可以把敌人的盾打得粉碎!

4. 敌士兵迷彩(B.D.U):在雷电身上着火的时候,换上它有立即灭火的奇效。

5. 纸箱(BOX):在 SHELL.1 的货物集配场,利用纸箱可将雷电传送到特定区域,具体方法见上文。

6. 热能探测器(THERM.G):装备后可看清敌人身上是否有铭牌,收集狗牌的过程应善加利用。

至于其他方面吗…

1. 叫醒敌人的方法:在雷电收集铭牌的时候,很多玩家都是先用 M9 让敌人入睡,而后站在他前面用冷冻剂(COOLANT SPRAY)将敌人喷醒,其实还有一种不需任何道具就能将敌人弄醒的方法。具体操作如下:在敌人入睡后,在主观视点的状态下,按○键反复击打敌人的头部。注:此方法斯内克使用无效。

2. 放大 MOVE 画面:在 MOVE 画面中按住 R1 键。

3. 镜头碎了!:在主人公使用主观视点,或装备照相机、望远镜等道具时被击毙,会出现镜头被破碎的画面。

4. 电梯速到法:与前作相同的设定,只要连点两次按扭即可。

关于游戏的结局!

1. ↑↑↓↓←→←→×○:爆机后,在获得通关密码的时候输入以上“秘技”,斯内克就会怒斥到:“何をしている?”(中文意思为“干嘛呢?”)

2. 不同的服装:结局中雷电的穿着与最终战中的装备是一致的,那么究竟要穿成什么样子与心爱的罗丝见面呢。

3. 宝贵的特殊道具:TANKER 篇,将不同难度的狗牌收集到 40 个的时候会得到无限弹药的头带(BANDANA);达到 80 个可得光学隐身迷彩(STEALTH)。PLANT 篇,将不同难度的狗牌收集到 60 个后可以得到无限弹药假发(SP.WIG);120 个后可得到光学隐身迷彩;150 个可得 GRIP 槽不减的假发(SP.WIG B);200 个可得 O2 槽不减的假发(SP.WIG A)。

莱因 BT 玩法揭秘!

1. 给奥鲁伽(OLGA)打针:TANKER 篇,将奥鲁伽击倒后,再用 M9 疯狂射击,最后拍照留念……博士奥塔空对此事的评价是“**そなことは人间しやない!**”(中文大意为:这不是人干的事!)

2. 虐待动物癖:得到无限弹药假发后,装备 AK74 对空中的海鸥疯狂扫射,直到天空上没有一只海鸥才罢手,就算大佐和罗丝来电斥责也无所谓。

3. 攻击斯内克:雷电开始拆除炸弹任务后立即去 E 区,看到顶着纸箱子前进的 SNAKE,而后开枪攻击。

4. 对随地小便者的报复:在通往 SHELL.2 的连络桥完成战斗机 BOSS 战后,继续前进会遇到一位正在“小便”的士兵(前提是不被他发现),如果用冷冻剂(COOLANT SPRAY)喷他的“水柱”,他会大喊敌“攻击を受けた”!(中文大意为:我受到敌人攻击啦!)

5. 人质虐待法:进入人质关押大厅后,先用 BOOK 将巡逻士兵“搞定”,然后开始用麻醉枪、冷冻剂、拳脚照顾人质们,就算罗丝扬言分手也无所谓。

6. 兵士虐待法:在集狗牌过程中,所有士兵都先将对讲机打坏,而后再打断左臂和右腿,待其逃跑后拳脚相加,直至晕到。

7. 快乐的人体 C4 爆弹:悄悄靠近敌人将 C4 爆弹挂在他后面,得到狗牌后立即启动爆弹……

8. 艾玛移动加速法:除了固定情节外,艾玛都是用麻醉枪打晕后由雷电拖着移动。目的是保护她的双脚。

VERY HARD 难度 TANKER 篇与 PLANT 篇铭牌获得地点

~TANKER 篇~	022. 机关室	009.C 脚食堂	032. シエル中央栋 1F
000. 航海甲板ウイング	023. 机关室	010.C 脚食堂	033. シエル中央栋 1F
001. 船尾甲板	024. 机关室	011.CD 连络桥	034. シエル中央栋 1F
002. 船尾甲板	025. 机关室	012.CD 连络桥	035. シエル中央栋 B1
003. 船尾甲板	026. 第一船舱	013.D 脚第一沈殿池	036. シエル中央栋 B1
004. 航海甲板ウイング	027. 第一船舱	014.D 脚第一沈殿池	037. シエル中央栋 B1
005. 船桥三阶居住区	028. 第一船舱	015.D 脚第一沈殿池	038. シエル中央栋 B2 电算室
006. 船桥一阶居住区	029. 第二船舱	016.D 脚第一沈殿池	039. シエル中央栋 B2 电算室
007. 船桥二阶居住区	030. 第二船舱	017.DE 连络桥	040. シエル中央栋 B2 电算室
008. 船桥二阶居住区	031. 第三船舱	018.DE 连络桥	041. シエル中央栋 B2 电算室
009. 船桥一阶リフレッシユルーム	032. 第三船舱	019.E 脚集配场	042.KL 连络桥
010. 船桥一阶リフレッシユルーム	033. 第三船舱	020.E 脚集配场	043.L 脚污水处理场
011. 船桥一阶リフレッシユルーム	034. 第三船舱	021.E 脚集配场	044.L 脚污水处理场
012. 船桥四阶居住区	~PLANT 篇~	022.E 脚集配场	045. シエル 2 中央栋 1F 空气清净室
013. 船桥四阶居住区	000. アーセナルギア上行结肠	023.E 脚ヘリポート	046. シエル 2 中央栋 1F 空气清净室
014. 船桥四阶居住区	001.A 脚屋上	024.E 脚ヘリポート	047. シエル 2 中央栋 1F 空气清净室
015. 船桥四阶居住区	002.A 脚ポンプ室	025.E 脚ヘリポート	048. シエル 2 中央栋 1F 空气清净室
016. 第二甲板左舷	003.A 脚ポンプ室	026.F 脚仓库	049. シエル 2 中央栋 1F 空气清净室
017. 第二甲板左舷	004.AB 连络桥	027.F 脚仓库	050. シエル 2 中央栋 1F 空气清净室
018. 第二甲板左舷	005.AB 连络桥	028.F 脚仓库	051.E 脚ヘリポート
019. 机关室	006.B 脚变电室	029.F 脚仓库	——
020. 机关室	007.B 脚变电室	030.FA 连络桥	——
021. 机关室	008.BC 连络桥	031. シエル中央栋 1F	——

注 1:击倒 BOSS 后,按□键拖动其身体即可得到铭牌。

注 2:许多敌人在被击毙后就不会再出现,所以切忌随意“屠杀”。

注 3:装备热能探测器(THERM.G)可看清敌人身上是否有铭牌。

注 4:某些特定的士兵要在推进一定情节后才出现。

注 5:EXTREME 难度笔者尚未完成,因此无法公开其铭牌的收集地点,望读者海涵。

文、责编/黑色三联星

2001 三大主机劲势分析 七大厂商精粹评说

微软常务董事
大浦博久

想在 2 月 22 日，将日本的街道全都妆点成 Xbox 的颜色

Xbox 超越最高硬件水准 挑战最强软件极限

——Xbox 于 11 月 15 日在美国地区推出，在此想请您发表一下心里最直接的感受。

大浦： 虽然当时我人在日本忙着自己的工作，但通过电视看到了纽约时代广场的霓红灯全都变成了 Xbox 的模样之后，心中不禁后悔没能亲眼去看一下。相应的，我脑中浮现了 2 月 22 日本土发卖时的各种点子，虽然确切地点尚未决定，但我想大概会选择秋叶原、新宿或者原宿中的一条街道，并设法把日本的街道也染成代表 Xbox 的绿色！

——从您的角度来看，Xbox 在美国推出时的造势算是成功吗？

大浦： 对于 Xbox 来说，突破美国市场障碍是绝对必要的，我可以断定我们在此已获得了成功。虽然在推出之前，美国地区发生了种种意外事件，对于 Xbox 和 NGC 来说，2001 年圣诞商战都存有相当隐患。不过最后影响的结果没那么严重，这是最令人感到放心的。

——受到美国发售的激励，您认为接下来日本地区推出的动向是否会更热闹呢？

大浦： 对于 2 月 22 日的推出，我认为首先一定要将美国地区有多少玩家购买 Xbox 主机、并且将这些玩家在尝试各类型游戏后得到了何种快乐的感觉完整地传达给日本地区的玩家才行。不过因为 12 月 PS2 和 NGC 在市场上销售都很好，所以要趁 1 月市场冷却平稳的时候才缓步扩大 Xbox 的宣传，以求最后在传统被视为是日本市场最冷清的 2 月分，把 Xbox 推向市场。

——那么大家最关心的价格如何呢？

大浦： 关于具体的价格，标准规格已经定为 34800 日元。虽然看起来是现在所有主流机种里最高的，不过因为它的标准配备内包含硬盘，而且性能最强，还"体积最大"，所以总体来看，我认为这个价格还是显得非常物超所值的。

——当我们玩过"死或生 3"及"HALO"后，发现首批推出的游戏就能达到相当高的水准。而反过来思考，您是否也觉得今后所推出的游戏会面临超越这种高水准门槛的难题呢？

大浦： 基于目前游戏制作方法的角度看，或许会让人感受到"应该没有游戏可以超越这种水准"的想法，不过从要运用内置硬盘能将游戏推展到什么境界、或运用宽带网络又能进行怎么样的游戏的角度看，我认为能让游戏进化的要素还有很多空间。不过具体会出现什么样的游戏，连我都不知道。但我深信从现在开始的一年之后，SEGA 铃木裕先生曾经在发表"VR 战士 4"时带给玩家们的那种冲击感将会在 Xbox 上重演。等到那个冲击的时刻，我想大家都会普遍地认为"游戏的扩展性其实还有很大的空间"。

——除了内置硬盘和宽带网络之外，Xbox 还对应高清晰度电视和 5.1 声道输出等功能，不过在一般家庭中要能够对应这些机能，应该还要等上好一段时间吧？

大浦： 宽带在半年前也被大家认为是遥不可及的事情，但现在却以非常惊人的速度普及起来。至于 5.1 声道技术，可以通过 DVD 的协助来普及。当然即使是使用普通的电视及喇叭，也能够充分地享受到 Xbox 游戏的乐趣，只不过当高清晰度电视和 5.1 声道音响系统成为流行标准的时候，Xbox 将可以毫无问题地对应这些高技术标准。

——这些先进的设计，是为了在对应将来媒体标准时，能够一直保持实用性的领先吧？

大浦： 其实能够考虑对应今后渐渐普及的格式，我认为是非常重要的。譬如说 Xbox 在宽带网络上的强化，就使得各开发单位能以大量的资料传输作为前提来创作游戏。要是其他人抱持着可能还有很多人会用普通"猫"的心态，就绝对不可能创造出针对宽带网络、需大容量资料传输的游戏。正因为通过宽带网络的强化，所以某些在 PS2 和 NGC 主机上无法进行的连线游戏，Xbox 就能够实现。至于高画质电视和 5.1 声道音响的部分，也可以用相同的方式来说明。因此想要享受到能够活用高质感技术的游戏乐趣，目前只有 Xbox 主机可以达到。

↑举办 Xbox 首发仪式的纽约时代广场玩具反斗城外部景观。

我们追求的是超越现在的新形态游戏作品

NGC 帝国再兴看软件 单纯求变是关键

宫本茂是如何看待 NGC 及业界现状的?

虽然业界十分注目,但 NGC 在日本并没有什么爆发性进展。算是在预料之中,可却比我个人的期待还低,不过不妨这样想好了——我自己也还没买呢(笑)。2001 年我们推出的游戏,比如探索性的“皮克敏”,未能让广大玩家接受的话,可能主要是我们能力还不够。可是,如果光作一些除了玩过前作的人外不会有人去玩续作的话,整体的玩家数量反而会慢慢减少。就经营来讲,我们没有很成功地营造出声势也是事实。不过,如果想要做出不能遏止的盛况,总靠像续篇那种玩家可以想像得到的作品是绝对不行的,为此我宁愿将成功的可能性放弃。虽然明知道有风险,但为了开发新的市场,就必须做出前所未见的游戏。可是既有像“任天堂明星大乱斗”这种玩家要求很热烈的续篇作品,又有工作人员很想做的 GBA 版“塞尔达”,总放着不做对公司来讲也是不行的。但我自己实在不想失去制作新理念作品的时间,所以最后“阳光玛莉欧”和“萨尔达传说 GC”这些作品,我都直接交给以前一起工作的同事了。我只是在旁插嘴而已。

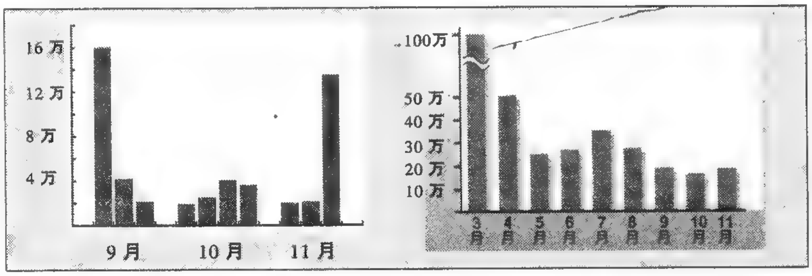
网络游戏虽然有能让全世界同时进行游戏的魅力,可制作所有人共通的“语言”却是很大的问题。目前制作的所谓网络游戏,只是做出日本国内专用的东西而已。我所向往的是全世界。任天堂要不要尝试再作他论,对我自己来说,现在是没有什么兴趣的。

最后再说说任天堂制作游戏的方针。我们并非采取争取市场占有率或性能上的竞争,而是做出金钱无法代替的东西。娱乐世界里,输赢就在创意跟点子。所以,一年后的计划无论如何现在还不能随便宣布。不过,我想做出的并非只是刊登在游戏杂志封面上那种,而是能让报纸用一整个版面来报道。那些能够广为宣传,并让社会大众都知道的作品是最重要的。

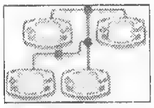
(宫本茂)

NGC 和 GBA 在日本市场的普及速度

■2001 年 NGC 每月单周销量　■2001 年 GBA 每月销量



通过数据分析,我们可以看到正如宫本茂所说,NGC 日本发售后一直比较安静,跟 GBA 发售八个月在日本国内卖出三百万台以上的普及程度截然相反。销售缓慢的原因,主要还是没有杀手级游戏的缘故。当年 SFC 和 N64 的发售,都有“马里奥”坐阵。此外,任天堂没有推出吸引低年龄层的好作品也是其中一个因素。

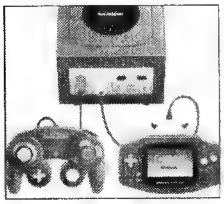


不畏风险,不受流行趋势影响 我行我素地挑战新事物的任天堂方针

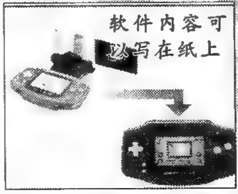
早在 N64 时代,任天堂就开始实施卫星传送游戏资料、使用振动包和声音识别等技术的实践,虽然时代在变,但这种求变创新的方针从未改变。现在的重点,是 NGC 可以利用连接线接驳 GBA,形成了绝对独特的“玩法”。

最先用到这种功能的游戏,是去年 12 月 14 日发售的“动物之森+”。游戏允许玩家从 NGC 软件下载资料到 GBA 上,然后可以自由地和朋友交换数据,这就比 N64 版的“动物之森”自由活跃了许多。当然,现在除了“动物之森+”的资料交换,也可以下载用 GBA 主机来玩的小游戏。

为了鼓舞软件开发公司更多地创新活用软硬件扩展能力,任天堂山内社长自行投入 200 亿日元设立了名为“Fund Q”的投资基金,希望能刺激大家勇于开发活用 NGC 及 GBA 连动来玩的软件。



不断提供玩家新鲜的玩法,就可以有机会带来风靡市场的利益增长点。对于任天堂来说,这种经营哲学的精髓就是对将来投资,是任天堂最大的资本。



■**特殊的卡带使 NGC 和 GBA 连动**

在 NGC 版“星之卡比 2”中,可以和带倾斜效果的 GBA 版连接使用,不但 NGC 版也有了倾斜感应,而且在 NGC 上角色掉入洞里后,角色还会移到 GBA 的画面上。

■**纸做的软件媒体 Card e Reader**

是在纸制卡片(Card e)上印刷程序,再用相应装置读入便能交换 GBA 的游戏或资料的读卡机。Card e 的优点是纸质媒体价格便宜,而且可以方便地用杂志或传单配送。

■**GBA = 卫星数码播放输入器**

通过 GBA 附有红外线传送机能的专用卡带,观众可把资料,经卫星系统传递给电视台。日本地区已于 11 月 8 日开始运行,只是现在还处在试用阶段,只能做到加强性遥控器的程度。

PS2 已经非常成熟，PS3 时代即将到来

PS2 网络未来见真切 技术理念走世界

冈本申一 SCE 股份有限公司常务兼 CTO（最高技术责任者）

负责 PS、PS2 和 PSO 等硬件的开发，并且研究网络连线系统等，统筹 SCE 的技术部门。现在也在进行新世代主机的研究开发。

PS2 游戏的开发技术已经到达了成熟期

技术成熟对应软件的成熟

——从 PS2 发售到现在经过了 1 年 9 个月，对于现状您有什么见解呢？

冈本：从今年东京电玩秋季展的情况可以看出，现在 PS2 游戏开发方面进行的相当顺利，不只是作品数量，游戏本身质量也很高。想来从 1999 年夏天各开发公司拿到开发工具至今已经 2 年，开发者对 PS2 主机性能已经熟练地掌握，而接下来他们也将会把这份熟练通过游戏来传达给玩家。

从 PS 时代的经验来看，开发者在同主机上推出优秀作品的第 2 或 3 代就是成熟期，PS2 也即将要到达这样阶段，会推出许多令人心动的好作品。2002 年，PS2 上的作品更会以其整体质量的提高展现出与至今作品不同的水准。

Q：硬盘是否会作为标准配备和 PS2 主机一起发售呢？

40G 的 PS2 专用硬盘虽然去年已经发售，但还只是处在实验发售阶段，没有进入普通销售状态。对 SCE 来说，把硬盘作为标准配件最大的难题还是价格。若要实现这个计划，基本条件是从全世界没有硬盘的玩家主机到达 2000 万台的时候为起点，同时还得要配合一定数量使用硬盘的游戏推出才可能实现。

硬盘威力和网络发展

——硬盘组件今后会成为 PS2 的关键吗？

冈本：是的，虽然在现阶段使用硬盘，主要是将游戏读取时间缩减，不过这并非是我们的初衷，硬盘为游戏带来的乐趣和作用会在以后 PS2 的网络系统中发挥出来。

——决定何时正式提供网络连线服务呢？

冈本：现在不到能发表的阶段，史克威尔正进行 PlayOnline 的实验。今后如何让硬盘在游戏网络中发挥特别作用是重点所在。

——除游戏外有其他内容服务吗？

冈本：打算在实验服务开始后公开。内容提供的要点在于逐步渐进，一开始就大量提供丰富内容并不是件好事。为了让玩家有新鲜感，网络内容服务要像杂志一样不断推出新策划，这是跟游戏很不同的地方。

新主机理念——"CELL"构想

——去年贵社曾宣布与东芝和 IBM 共同研究新世代主机上使用的"CELL"处理器，是否能在此解释一下其中的概念呢？

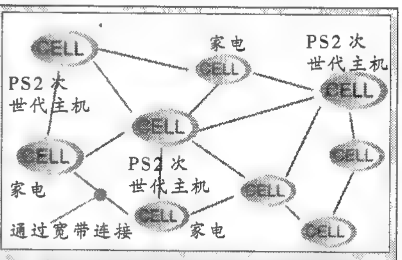
冈本：由于还没到正式发表阶段，只能简单地解释"CELL"为以网络连线为运行前提的处理器。我们的计划是通过"CELL"，使世界各地的电脑结合得像一台电脑。具体点就是每家都设置一台搭载"CELL"的家庭伺服器，通过网络连线来和外部连结，并藉此取得资料与联合运算。

——CELL 会给家庭娱乐带来巨大变化吧。

冈本：是的，"CELL"不只是对游戏的计划，它会让网络运行得像电视，在 PDA 和手机领域也会发挥作用。对厂商来说，将来如何在新环境下做游戏，将成为新的目标。

由"CELL"实现的梦想是……

从目前所披露的情报看，若让次世代 PS 搭载"CELL"，可以让其演算能力提升至 TERA FLOPS 级（TERA = 1 兆），是原先 PS2 的 EMOTION · ENGINE 其 6.2GIGA（GIGA = 10 亿）FLOPS 的数百倍～数千倍的能力！不但如此，如果真实现通过网络将世界各地的"CELL"运算能力整合在一起，似乎就可以进化成大脑一样的电脑……



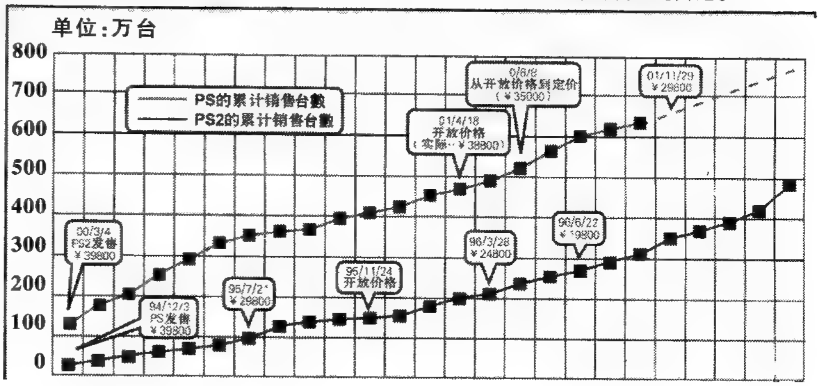
次世代处理器"CELL"概念图

降价：2001 年末 PS2 大打商战的重点措施

2001 年 11 月 29 日，PS2 价格降至 29800 日元。在年末商战前降低价格，表示出跟其它主机争夺市场的意味。虽然较 NGC 仍高 4800 日元，但游戏软件种类丰富许多，对不知该买 PS2 还是 NGC 的人来说，魅力会更大些。此外，对 Xbox 在日本发售也有影响，毕竟要附加 HDD、内藏乙太网络的 Xbox，价格已经定为 34800 日元。主机价格下降另一个诱人之处，在于可以让网络实现更轻松到来，玩家从主机上省下的钱可以更多的用于这些方面。对 SCE 来说，这将是新机遇的开始。

PS2 价格下降时机与 PS 的比较

价格下降一万日元，PS 用 7 个月，而 PS2 则用了 21 个月。这主要是因为 PS 时期市场上有 SEGA SATURN 在竞争，而 PS2 诞生以来一直没有真正意义的对手，所以不必为了提升竞争力而降低价格。但即使这样，同期 PS2 的销售数量仍是 PS 的 2.2 倍之多。接下来，作为玩家来说，需要等待的就是继续降价，和提供更多网络内容时代的到来！



以下是日本游戏业界 7 大厂商的代表，畅所欲言地谈论他们心中的 2001 年

SEGA 无法束缚主机的自由想像

前田雅尚
常务执行委员

兼任商品经理、海外营业、制品管理等各部长的职位，权掌国内外 SEGA 家用电视游戏的流通。

——2001 年对 SEGA 是最震荡的一年吧？

前田：虽然退出硬件角逐，并不代表能甩得一干二净，而跨平台制作游戏，也不是说做就做。2001 年上半年，如何令其两立是主要课题。可由于有了新的挑战目标，员工的干劲超出预料的大。

——世嘉第一批 PS2 游戏为何选择“REZ”和“疯狂出租车”呢？

前田：为了让大家想像 SEGA 今后发展的观点，于是推出只有 SEGA 才有的“疯狂出租车”；为了让大家感受到我们的创新性，所以推出了“Rez”。对“Rez”不是很放心，因为那不是一款看上去就能立即让大家体会乐趣的游戏。不过制作它的水口哲野从一开始就信心十足，而且 SCE 公司也很看重，得到了他们的全力协助。

——世嘉为其它平台提供的都是翻版的游戏吗？

前田：总是制作既有游戏的续篇不是办法，但像“Rez”这种新作也不是说做就做的。因此我想，目前大概以 6～7 成为既有游戏，剩下 4 成左右为原创或是“新轴心游戏”。在我们还是硬件厂商的时候，因为“没有 RPG 主机就不会大卖”的观念，所以要勉强制作 RPG，而自己主机上不充分的类型也需要自己弥补。现就轻松了，可以拿世嘉擅长的类型和游戏来进攻，让我们释放了不少包袱。

——世嘉是怎么看待网络游戏趋势的呢？

前田：在技术方面，我认为世嘉同其他公司相比要有 3 年的领先优势。做网络游戏，要做的不仅是游戏本身，包括服务器在内的所有基础环境都要建设，这种事情没亲自做过是绝对不知道的，而我们实际跳下去做，也尝到了苦果。通过大量的实践累积，使我们有了相当大的领先优势。接下来的，就是如何加以活用。还要利用“PSO”带来的机遇，开创更好的局面。

CAPCOM 业绩增长是变化的结果

迁本春弘
专务董事
营业最高执行负责人

——您认为 2001 年对 CAPCOM 最重要的是？

迁本：CAPCOM 一直处在不断自我变革之中，并不是到去年才做了许多事情，才有了许多改变。拿“魔颤”来讲，原本是要七月上市的，但后来全公司不断收集情报，彻底分析过夏季行销状况之后重新制定了发售日。PS2 上的作品，“鬼武者”登上百万金榜，“魔颤”也突破五十万，我认为这都是因为不断根据市场情况改变策略的结果。现在，市场对游戏的要求很严格，以前吃得开的想法，很多现在都已经吃不开了。考虑如何适当地捕捉住事物变得重要，这样的方针也逐渐地在渗透之中。

——CAPCOM 将来会用网络让游戏出现改变吗？

迁本：这还不明确。首先要看游戏制作者能否表现出利用网络后的新玩法，之后还要考虑如何将其转为商业化产品，与利益相结合。基盘环境的问题也是一样，在 PS2 的宽带对应状况仍不明朗的状况下，“用网络立即改变业界”的想法未免操之过急了些。最近游戏难卖，特别是新游戏很不容易成功，但 CAPCOM 在过去一年间，以达到百万销售记录的“鬼武者”以及突破 60 万套的“恶魔猎人”两款新游戏，一口气攀升至大厂的地位。今后这两款游戏，必将与“生化危机”系列等名作一样，成为 CAPCOM 的招牌作品逐渐成长。

——贵社还在对网络进行试验性研究吗？

迁本：是的，我们通过在日本代理经典 PC 网络游戏《恐惧 2》的工作，已经积累了不少在线游戏顺畅运行的经验。此外我们也进行了玩家调查，获得了许多市场上的一手情报。事实是，在《CAPCOM VS.SNK2》上，我们已经实现了 DC 和 PS2 两个不同平台的相互通讯对战。这是我们的成绩，也是我们继续挑战更多更新目标的基础和起点。与主流观念相反的，是我们没有盲目跟随网络的潮流，而是根据自己的要求来利用网络的优势。

SQUARE 通过两大主力取回昔日辉煌

和田洋一
董事长、社长兼首席执行官

——今年 SQUARE 打算怎么恢复昔日光彩呢？

和田：这并不是完全恢复成以前样子的意思。在游戏领域表现的娱乐方面，我们可以拿出两个招牌主力。其中一个，就是利用“FF”的魅力、由制作者传达感动给玩家的方法。另一个主力就是利用筹备已有一段时间的网络游戏。网络服务的开跑预定在 2002 年，不过我们觉得最终会是玩家对游戏产生作用。换个说法，就是“主动”与“被动”关系的两个方面，如何使其各自扩展起来，这将会是公司的目标。以往我们一直以 RPG 形式为主力，今后我们会利用网络的力量，将我们熟悉的 RPG 魅力提升到一个新的层次。

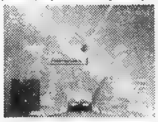
——“FF Ⅺ”的目标是 15 万套，同以往系列作的销售成绩相比，有一种少得可怜的印象。

和田：15 万只是能让整个商务得以进行的最低底线。把指标放的比较低来估算，是为了在无论发生任何事情的情况下，也能保证我们有财力和能力继续提供服务而提出的。但我绝对不认为这个数字就是所有市场的规模。尽管现在还有很多技术困难需要克服，但我们希望最后能走到百万销售级游戏的地步。我认为，这种新的东西受到“口碑”的影响很大，听实际玩过的朋友说起来，或是看见朋友在玩，自己也会有想玩的欲望。我们期待能以这种方式逐渐扩展开来。

NAMCO namco

2002 年将有一场胜负

执行委员家用游戏事业本部长



——去年游戏推出数量减少，首先请您谈谈贵公司去年的大致情况。

原口：2001 年，可说是新主机的普及期，而游戏销量的确是缩小了。NAMCO 方面，虽然“皇牌空战 4”销售很顺利，不过其余游戏确实感觉受到了普及期的影响。2002 年 Xbox 又将登场，撇开 PS2 不说，主机的普及期仍将延续下去，或许会更严苛也不一定。

——您预料未来的网络游戏将会怎样？

原口：首先，我认为单机版与网络游戏之间的界线将会越来越不容易分辨，什么游戏都可以对应网络。话虽如此，网络游戏应该不可能在明年就建立一个新的市场吧。即使单机版游戏加入聊天功能，但想真正到可以下载大容量内容的时代，我想应该会在相当长一段时间后才能蓬勃发展。如果实现的话，各个电视台以及音乐、电影都可以互动联结了。不过，我还是认为这最快也要等上几年。网络游戏以及商务方面，NAMCO 一直都在进行研究。

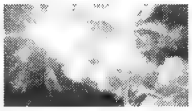
——现今市场很闭塞，而 NAMCO 对于今后游戏的制作态度是？

原口：NAMCO 制作游戏的特长，就是有强烈的独创性，而且我们会把类似开拓者的精神不断传承下去。今后与其着力制作漂亮的 CG，不如将重点放在企画与趣味上。此外，外雇人员的门槛限制将会放宽。例如 NAMCO 的程序设计师，可以和 A 公司的企画、B 公司的绘图人员组成一个开发小组来制作游戏。

KOEI Koei

变革的肇因是 PS2

董事长兼社长



——大家一致认为，KOEI 的形象藉由 PS2 改变了。

小松：PS2 的登场，给了我们顾及游离玩家来开发游戏的契机。提供娱乐性高，能被市场广为接受的游戏，应该就是让人觉得 KOEI 的印象变了的要因吧。

——为什么会去顾虑到游离玩家呢？

小松：PS2 主机性能的提升就是最大的原因。像“信长的野望”、“三国志”等以往我们在 PC 上擅长的历史 SLG，由于要处理许多内部资料，因此程序非常庞大，以前要移植到家用游戏主机上必须切除很多内容。但 PS2 的登场使得由图像及效果造成的“魅力”演出可能加入其中。如此一来，我们开始思索如何运用主机的强大性能实现火暴的效果。从那时起，我们就萌生了要制作高娱乐游戏的意识。

——贵公司所谓的跨平台战略，具体的情形是怎样呢？

小松：基本上采取配合各主机的年龄层投入不同的游戏形式。我认为，Xbox 与 PS2 的玩家层面没有太大的不同，不过 NGC 方面就有些差异了。比如就算将“信长的野望”出在 NGC 上，像对 PS2 或 Xbox 玩家那样要求，就现在来说还不可能。此外，我们也注意到低年龄层，打算进入 GBA，提供将系统改成较容易理解的作品。已经发售的“信长的野望 A”就是这样。另外，我们也不会放弃在 PC 上的优势，“信长的野望”和“三国志”系列将会继续发扬光大。

ENIX

灵活地捕捉时代态势信息的方针不变

ENIX

董事长、社长兼最高执行负责人

——今年有预定推出 NGC 及 Xbox 版游戏吗？

本多：Xbox 方面还没有具体计划，NGC 方面提出了几个企画，正处于检讨阶段。要在哪个平台上做游戏，我想只要有可以接受的市场，就会尽可能的尊重游戏制作者的意向来作决定。

——DQ 系列仍要投入普及量最大的游戏平台吗？

本多：原本是想要尽量出在能让最多人享受乐趣的游戏平台上面，而现在反倒是处于思考作出怎样的“勇者斗恶龙”才能让大家玩得开心的时期。所以，游戏平台如何，还没有考虑那么多。我想有很多人期待着这款游戏，因此堀井先生和我也想让它成为超越大家期待的作品。

——将来 DQ 有没有网络化的可能？

本多：“勇者斗恶龙”是优先考虑玩家享受乐趣的游戏，所以不会单纯网络化，或许必须等到网络化后确实有比以往更大乐趣的时候，才会移往网络。

——今后贵公司会考虑哪方面的游戏制作？

本多：不沿袭既有内容，依靠有相当经验的游戏制作者，做出新的东西。ENIX 始终坚持站在玩家立场，做出适合玩家们的游戏。

BANDAI

把市场推向更广阔的层面是关键

BAN DAI

游戏事业部总经理

——今年万代的成绩和收获如何呢？

鹈之泽：角色游戏很畅销，像 PS 上的“海贼王”。除了“高达”类的游戏，我们游戏的主要目标都是放在小学生到高中生这个阶段的消费群。此外，我们也在 PS2 上活用其象征性的 DVD 机能方面，逐渐作出只有 BANDAI 才能制作的，像是结合“动画与游戏”形式的游戏。

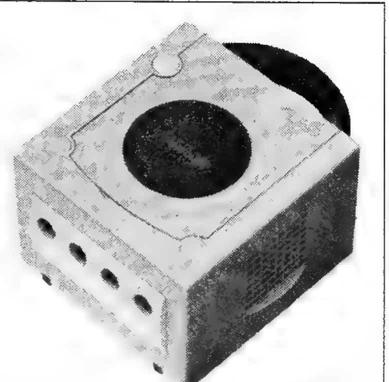
——是玩家始终都对新主机抱很高期望吗？

鹈之泽：虽然其他公司的软件开发几乎都转到 PS2 上了，但我觉得不做 PS 实在可惜。这就是所谓的操之过急，网络也是如此。我认为现在网络游戏中聊天比游戏本身有趣的成分仍然居多。的确，将来使用网络有附加价值会成为常识，但家用游戏机上真正的网络游戏还未推出。

从多角度分析 2001 年圣诞商战的情况，看看谁是这一传统销售旺季的最大赢家！

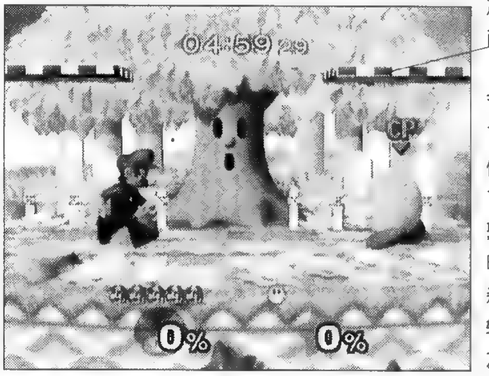
圣诞的硝烟：任天堂吹响反攻号角

无论欧美还是日本，圣诞节是一年一度最佳的商品倾销时机。对于 TV 游戏业而言更属于举足轻重的战略重点，每年大约有五分之一软、硬件的销售是通过短短一周时间完成的。历史上有着数次通过圣诞商战一举扭转局面的经典事例，1993 年北美圣诞商战 SFC 一举击败了 MD 从此占据了市场主导地位、1997 年 PS 在美国连续 10 个月被 N64 完全压制后，在当年的圣诞商战中力拼全胜再度成为主流、1998 年世嘉末代主机 DC 在年末商战中失利从此一蹶不振……那么，在 2001 年的圣诞商战中谁是真正的赢家呢？



文/darkbaby

在日本任天堂已经连续四年夺取了圣诞商战的胜利。有所不同的是，前三年都是依仗着 GB 这个小玩意儿，今年却是新主机 NGC 和 GBA 双剑合璧一举压倒了不可一世的索尼 PS 2（硬件销售占据了合计 65% 以上份额；其中 GBA 27.1 万台占 33.6%、NGC 22.9 万台占 28.4%，软件销售方面已经连续三年在圣诞商战中稳居前三名）。可以这么说：自从超人气大作《任天堂全明星大乱斗 DX》发售以后任天堂 NGC 一举扭转了被动的局面，已经在市场上站稳了脚跟。



→伴随「大乱斗」的发售，任天堂软硬件销售全线飘红，在日本本土和北美都取得了骄人的成绩。任天堂的底力令人敬佩。

圣诞战略是任天堂屡试不爽的既定方针。由于在软件的数量上远不如竞争对手，所以任天堂采取了集中一点进行重点突破的方法并取得良好效果。1998 年 11 月末，GBC 和 N64 超大作《撒尔达传说 64 · 时之笛》的联袂发进使得任天堂在失意两载后又成为了圣诞的主宰；1999 年同期，《口袋妖怪金银》让 GB 在短短两周内销售 110 万台而再次力压群芳；2000 年《口袋妖怪水晶》、《游戏王 4》更使得王者 PS 2 英雄气短……

商场如战场，老谋深算的任天堂深谙经营中的兵法之道。在众寡不敌的情况下采取了"避实就虚"的战术，把手中有限的王牌集中起来实施连动攻击，凭借圣诞节的旺盛购买力最大限度促进产品的推广。主要竞争对手索尼 PS 2 虽然拥有着远比 NGC 可观的强力软件群，但从平衡第三方利益角度来看不可能把大量游戏集中在一个时间段内发售，这样可能会产生严重的排挤现象，1999 年圣诞节前后《龙骑士传说》、《北欧女神》等十几款大作簇拥在 10 天内推出造成互相消耗的状况最终导致一些有百万级实力的软件都不如预期，所以即便是大作如云也无法在短期内发挥其绝对优势。至于在对第三方和产品的调控手段方面 SCE 也远不如任天堂，1995 年 SFC 最后一轮软件攻势堪称气势如虹、层次分明，丝毫没有给对手可乘之机。反观去年下半年 NGC 凭借自社的四款游戏就轻易的突围而出实在难以想象——如果 SCE 能够把《MGS 2》、《多罗的假日》放到圣诞节推出可能局面会完全不同。

任天堂在每年圣诞节准备了什么东西呢？除了《口袋妖怪》系列以外，任天堂还连续三年推出了杂锦游戏小品《马里奥聚会》，今年的《任天堂全明星大乱斗 DX》、《动物森林 +》也同样属于那种轻松愉快、适合家庭和朋友间团聚时娱乐的游戏。在一年中难得的佳节中这种充满温馨气氛的游戏没有理由不受到消费者的追捧。而反观 PS 2 把受众面相对狭窄的《心跳回忆 3》作为圣诞主打其失策显而易见！PS 2 软件中意外销售顺利的反而是 HUDSON 的桌面游戏《桃太郎电铁 · 九州行》（注：《马里奥聚会》系列就是由 HUDSON 协助任天堂开发的），这个事先不受关注的游戏将是该商历经四年沉沦以来第一款销量突破五十万的游戏。

对目前的形势任天堂显然是有充分预见。在 9 月 14 日 NGC 首发不利后厂商对年内硬件出荷情况做了如下调整：10 月出荷 10 万台、11 月出荷 20 万台、12 月则一下子出荷 60 万台。当时不少市场分析家对任天堂的自信感到忧虑，但最终市场波动的轨迹和厂商预测完全吻合。NGC 在圣诞的骄人战绩从表面看是依赖《任天堂全明星大乱斗 DX》的猛威所致，实际上这是大环境造成的必然结果：9 · 11 事件和经济的持续低迷使得大多数人冀望某种心灵慰籍，那些可爱的游戏理所当然获得了青睐。而 NGC 和 GBA 的价格定位也比竞争对手更有吸引力。

当然一时一地的胜利不能完全说明问题。1998 年圣诞，任天堂 N64 孤军奋战也曾一度超越 PS，但很快就因后续软件不足再告败北。当时宫本茂曾感叹说："如果能得到第三方的支持使软件及时补充，情况可能会完全两样！"但相信这次任天堂将不会让历史重演，此后世嘉的《PSO》、From software 的《RUNE》、CAPCOM 的《生化危机》等有力软件的逐步投入将为 NGC 的普及打开新局面。对于即将在 1 月 11 日召开日本盛大发表会的 Xbox 来说前途则将更为艰险，有着 PS 2、NGC 的前后夹击意欲在日本顺利登陆谈何容易。相信在 NGC 顺利达成百万台后许多第三方会进一步调整支持力度，事态正逐步向任天堂期望的方向演化。

NAMCO 常务董事原口洋一在接受《电击》采访时做了如下发言："任天堂 GameCube 的现状完全在我们的预估之中，明年《生化危机》、《马里奥》、《撒尔达》等超大作先后推出将使主机更充满魅力！我们相信 2002 年的圣诞节将是最后看到胜负的时候……NAMCO 是不会作壁上观的。"可以想象，来年的圣诞商战将更充满了火药味，孰胜孰负将奠定 TV 游戏业的最终格局！

余话：在近三年中，任天堂居然有 31.2% 的销售额是在圣诞商战期间达成的。综上所述圣诞商战对于游戏业界的重要性可见一斑，原口洋一所称："2002 年的圣诞节将是最终决定胜负的时刻"丝毫没有夸张，索尼 PS 2 如果取胜则天下底定、而 NGC、Xbox 若想有所作为必需力拔头筹！

《拳皇 2001》全 40 角色指令表公开

●韩国 EOLITH 有限公司 ●SNK
●MVS 基板 ●FTG ●2001 年 11 月上市

良

虎煌拳	↓↘→+A
虎炮	→↓↘+AorC
飞燕疾风脚	→↘↓↙←+BorD
击烈拳	→←→+AorC
虎炮疾风拳	↓↙←+AorC
猛虎　雷神刹	↓↘→+BorD
霸王翔吼拳	→←↙↓↘→+AorC
天地霸煌拳	↓↘→×2+AorC
龙虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+A
龙虎乱舞	(间)↓↘→+C·A

莉昂娜

ムーンスラッシヤー	↓ため↑+AorC
ボルテックランチヤー	←ため→+AorC
X キヤリバー	(空中)↓↙←+AorC
グランドセイバー	←ため→+BorD
グライディングバスター	強グランドセイバー中→+D
イセリング爆弾・1	↓↙←+BorD
イセリング爆弾・2	←↓↙+BorD
ハートアタック	
V スラッシヤー	(空中)↓↘→↘↓↙←+AorC
リボルスパーク	↓↙←↙↓↘→+BorD
グレイトフルデッド	↓↘→×2+AorC
V スラッシヤー	(空中)↓↘→↘↓↙←+AC

罗伯特

龙击拳	↓↘→+AorC
飞燕旋风脚	↙→+BorD
极限流连舞脚	(间)→↘↓↙←+BorD
龙牙	→↓↘+AorC
幻影脚	→←→+BorD
霸王翔吼拳	→←↙↓↘→+AorC
龙虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+AorC
背牙龙	↓↘→×2+AorC
龙虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+AC

拉尔夫

ガトリングアタック	←ため→+AorC
スーパーアルゼンチンバックブリーカー	(间)←↙↓↘→+BorD
急降下爆弾パンチ・地上	↓ため↑+AorC
急降下爆弾パンチ・空中	空中↓↘→+AorC
バルカンパンチ	→↓↘+AorC
ラルフタックル	→↘↓↙←+D
ラルフキック	→↘↓↙←+B
ギヤラクティカファントム	↓↘→×2+AorC
バリバリバルカンパンチ	↓↘→↘↓↙←+AorC
马乗りバルカンパンチ	↓↙←↙↓↘→+BorD
バリバリバルカンパンチ	↓↘→↘↓↙←+AC

坂崎琢磨

虎煌拳	↓↘→+AorC
飞燕疾风脚	↙ため(蓄)→+BorD
翔乱脚	→↘↓↙←+BorD
猛虎　无赖岩	↓↙←+AorC
斩烈拳	→←→+AorC
龙虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+AorC
真・鬼神击	(间)↓↘→×2+AorC
霸王至高拳	→←↙↓↘→+AorC
龙虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+AC

克拉克

ガトリングアタック	←ため→+AorC
スーパーアルゼンチンバックブリーカー	(间)←↙↓↘→+BorD
ナパームストレッチ	→↓↘+AorC
マウントタックル①	←↙↓↘→+AorC
クラークリフト	①中↓↓+A
ローリングクレイドル	①中↓↓+BorD
スーパーリフト(D.D.T)	①中↓↓+C
フランケンシユタイナー	(间)→↓↘+BorD
フラッシングエルボー	必杀投げ后↓↘→+AorC
ウルトラアセンチンバックブリーカー	(间)→↘↓↙←×2+AorC
ラーニングスリー	←↙↓↘→×2+BorD
ウルトラアルセンチンバックブリーカー	(间)→↘↓↙←×2+AC

坂崎尤莉

虎煌拳(霸王翔吼拳)	↓↘→+AorC(按住则霸王翔吼拳)
雷煌拳	↓↘→+BorD
飞燕疾风拳	↓↙←+AorC
飞燕旋风脚	↓↙←+BorD
百烈ぴんた	→↘↓↙←→+BorD
空牙	→↓↘+AorC
里空牙	强空牙中→↓↘+AorC
飞燕凤凰脚	↓↘→↘↓↙←+BorD
芯!ちよラアッパー	↓↘→×2+BorD
飞燕凤凰脚	↓↘→↘↓↙←+BD
ユリちよラ燕舞	A·A·→·B·C

此颜色带内的招式为超杀

此颜色带内的招式为 MAX 版超杀

(空中):空中可用
(间):投掷场合

哈迪兰

クロスカッター	↓↘→ + AorC
ムーンスラッシヤー	→↓↘ + AorC
ネックローリング	→↓↘ + BorD
ストームブリンガー	(间)→↘↓↙← + AorC
キリングブリンガー	→↘↓↙← + BorD
ファイナルブリンガー	↓↘→ × 2 + AorC
ハイデルンエンド	↓↙←↙↓↘→ + BorD
ファイナルブリンガー	↓↘→ × 2 + AC
ハイデルンエンド	↓↙←↙↓↘→ + BD

雅典娜

サイコボールアタック	↓↙← + AorC
サイコソード	(空中)→↓↘ + AorC
サイコリフレクター	↓↙← + B
レサイコリフレクター	↓↙← + D
サイキックテレポート	↓↘→ + BorD
フェニックスアロー	空中↓↙← + BorD
シャイニングクリスタルビット①	(空中)→↘↓↙← × 2 + AorC
クリスタルシュート	(空中)①中↓↙← + AorC
フェニックスファングアロー	(空中)↓↘→ × 2 + BorD
シャイニングクリスタルビット②	(空中)→↘↓↙← × 2 + AC
クリスタルシュート	(空中)②中↓↙← + AorC
サイキック9・ファイヤーソード	→↘↓↙→← + AC で始动后，A・B・C・A・B・C・D・→↘↓↙← + BorD

京

ベノムストライク	↓↘→ + B
ダブルストライク	↓↘→ + D
トラップショット	→↓↘ + BorD
ミラージュキック	→↘↓↙← + AorC
トルネードキック 95	→↘↓↙← + BorD
ミラージュダンス	(间)←↙↓↘→ + AorC
イリュージョンダンス	↓↘→↘↓↙← + BorD
サプライズローズ	←→↘↓ + BorD
イリュージョンダンス	↓↘→↘↓↙← + BD

椎

超球弹	↓↙← + AorC
龙连牙地龙	←↙↓↘→ + A
龙连牙天龙	←↙↓↘→ + C
龙爪击	空中↓↙← + AorC
龙颚碎	←↓↙ + BorD
穿弓腿	↓↘→ + BorD
神龙凄煌裂脚	↓↘→↘↓↙← + B
神龙天舞脚	↓↘→↘↓↙← + D
仙气发剄	(间)↓↘→ × 2 + AC

舞

龙炎舞	↓↙← + AorC
小夜千鸟	↓↙← + BorD
花蝶扇	↓↘→ + AorC
必杀忍蜂	←↙↓↘→ + BorD
ムササビの舞・地上①	↓ため↑ + AorC
ムササビの舞・空中	空中↓↙← + AorC
	①中↓↙← + AorC
浮羽	①中 空中↓ + BorD
山樱桃	①中 空中↓ + AorC
桃花岛つふて	①中(间)↓ + D
花岚	↓↘→ × 2 + AorC
凤凰の舞	↓↙← × 2 + AorC
超必杀忍蜂	↓↙←↙↓↘→ + BorD
超必杀忍蜂	↓↙←↙↓↘→ + BD

镇元斋

瓢箪击	↓↙← + AorC
望月醉①	↓↓ + BorD
龙蛇反棚	①中↑ + B
鲤鱼反棚	①中↑ + D
醉杯靠②	↑↘→ + AorC
回转的空突拳	②后←↙↓↘→ + BorD
柳磷蓬莱	②后→↓↘ + BorD
喷炎口	②后↓↘→ + AorC
轰炎招来・改	②后→↓↘ + AorC
轰栏炎炮	↓↘→ × 2 + AorC
轰炎招来	↓↘→↘↓↙← + AorC
轰棚炎炮	↓↘→ × 2 + AC

四条雏子

がぶり寄り①	(间)→↘↓↙←→ + AorC
けたぐり	①中←↙↓ + BorD
はたきこみ	①中→↘↓ + AorC
突き出し	AorC 连打
小手投げ	(间)←↙↓↘→ + BorD
突き落とし	↓↙← + AorC
寄り切り	(间)→↓↘ + BorD
挂け投げ	(间)→↘↓↙←→ + BorD
合掌ひれり	←↙↓↘→ × 2 + BorD
大一番	↓↘→ × 2 + AorC
合掌ひれり	←↙↓↘→ × 2 + BD

包

サイコボールアタック	↓↙← + A
サイコボールクラッシユ(1)	(空中)↓↙← + AorC
招 2	(空中)↓↘→ + BorD
招 3	↓↙← + AorC
招 4	↓↘→ + C
招 5	↓↙← + BorD
招 6	↓↘→ + BorD
サイコボールクラッシユ SP	↓↙← × 2 + BorD
サイコ・ボールアタック III	→←↙↓↘→ + AC

香绯

天崩山	→↓↘ + BorD
那梦波	↓↘→ + AorC
闪里肘皇①	↓↘→ + B
贯空	①ビット(HIT)时↓↘→ + B
闪里肘皇・心碎波	↓↘→ + D
咏酒(对・空中攻击)	↑ + いずわのホタン(此处未明)
咏酒(对・立ち攻击)	→ + いずわのホタン
咏酒(对・蹲攻击)	↓ + いずわのホタン
万泊后宴②	(间)→↘↓↙←→ + AorC
衡气守炮	②中↓↙← + AorC
大铁神	↓↘→↘↓↙← + BorD
真心牙	(间)→↘↓↙← × 2 + BorD
超白龙	以 AC 同按来发动，←↘ + C・← + C
大铁神	↓↘→↘↓↙← + BD
真心牙	(间)→↘↓↙← × 2 + BD

金家藩

飞翔脚	(空中)↓↘→ + BorD
霸气脚	↓↓ + BorD
ダブルデチヤギ	弱霸气脚中→↓↘ + BorD
半月斩	↓↙← + BorD
飞燕斩	↓ため↑ + BorD
追加攻击	强 飞燕斩中↓ + D
凤凰脚	(空中)↓↙←↙→ + BorD
凤凰天舞脚	(空中)↓↘→ × 2 + BorD
凤凰飞天脚	↓↘→ × 2 + BorD
凤凰脚	(空中)↓↙←↙→ + BD

陈可汗

铁球大回转	→↓↘+AorC
铁球粉碎击	↓↙←+AorC
铁球太鼓打ち	←↙↓↘→+BorD
大破坏投げ	(间)→↘↓↙←→+AorC
铁球大暴走	↓↘→↘↓↙←+AorC
铁球大压杀	↓↘→×2+AorC
铁球大压杀	↓↘→×2+AC

蔡宝健

龟卷疾风斩	↓ため↑+AorC
飞翔空裂斩	↓ため↑+BorD
旋风飞猿刺突	←ため→+AorC
飞翔脚	(空中)↓↘→+BorD
悲猿忏	→↓↘+BorD
回转飞猿斩①	↓↙←+AorC
奇袭飞猿突き	①中 AorC
真!超绝龟卷真空斩	→↘↓↙←×2+AorC
斩!猿月轮	←↙↓↘→×2+AorC
凤凰脚	↓↘→↘↓↙←+BD

メイ・リー(スタンダード)

构え变更(ヒーロー)	ABC同时押し
三连脚:回し蹴り①	↓↘→+BorD
かかと落とし②	→↓↘+B
下段蹴り②	→↓↘+D
后う回し蹴り・ノーマル③	①or②后→↘↓↙←+B
后う回し蹴り・变身③	①or②后→↘↓↙←+D
三连脚の连携	①→②→③ ①→③→② ②→①→③ ②→③→①
我打反袭	→↘↓↙←+BorD
流月临脚	↓↘→×2+BorD
神兽脚	↓↙←×2+BorD

メイ・リー(ヒーロー)

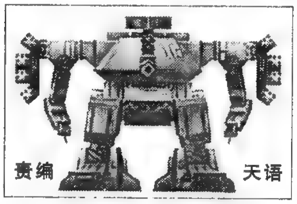
构え变更(スタンダード)	ABC同时押し
フルスイングチョップ	↓↘→+AorC
メイリー　チョ~ップ!	↓↙←+AorC
メイリ　キーック!	(空中)↓↘→+BorD
メイリーブレイク	→↘↓↙←→+AorC
メイリー　ダイナミック!	(空中)↓↘→×2+AorC
メイジエンド	↓↘→×2+AC

KOF2001 新增 NESUTSU 队,真相不明

クーラ・ダイアモンド

DIAMOND BLAZE	↓↘→+AorC
クロウバイツ	→↓↘+AorC
カウンターツエル	↓↙←+AorC
レイ・スピン	↓↙←+BorD
スタンド	弱or强レイ・スピン后(ヒットorガード)后→+B
シット	弱or强レイ・スピン后(HIT or GUARD)后→+D
ダイアモンドエッジ	↓↘→×2+AorC
ダイアモンドエッジ	↓↘→×2+AC
フリーブエクスキュージョン	→↘↓↙←×2+AC

新增的队伍中还有三个角色，其中一名女角色有CHAIN技，技表很长，下期再登。



●关于 Aero Dancing 的网络对战问题

天师兄弟:你好!

……

玩这个游戏只需要把主机Sign up(注册)一下就成，除了上网所交的网费和电话费，不另收费，很是优惠，白天服务器里没人(人很少)，晚上最多时有三百多人，进服务器都很慢，相信里边应该有我们中国同胞，但从名字看不出来呀，所以我经常带着"国旗"的纹章出战，以便玩家(同胞)识别。(现在很少用了，老是输的话，给中国人丢脸)

9月9日此游戏有一个EVENT，http: www.cric.co.jp/event"空战大赛"，我一定参加，争取夺个好成绩回来。(好希望天师也能参与一下……)

因为用DP3看中文的网页显示的多为乱码，所以我的几个网友一直在制作和寻找用DC也能看的网页，其中jeffma为此十分用心，希望天师兄弟用杂志的"上下沿"宣传一下。http:// DCONLINE.yeah.net 是个对DC玩家和DC上网的玩家十分有用的小网站。

最后:

能收到天师兄弟的来信，十分激动。乱七八糟(实话)写了一堆，希望天师兄弟能够看的过去，对于无法上传"梦美"纪录深表遗憾。(天语快了)

真的，天师兄弟，客观一点吧! DC太棒了!! 莎木2发售日近在咫尺，望天师兄弟不负众读者所期待，写出"天"式风格的莎木2攻略。

读者:penpen

2001年8月30日

天语:玩游戏不玩销量。更不玩主机销量。我们都高看DC一眼，独不缺"客观"二字。

以后终于可以开始讨论耐玩度设计啦!

●GB玛莉医生。形成"连消"后会有动听效果音，您听到过么?——连消两个?三个!?但您连消四层试试，我保证您听过之后终生难忘。"连消"便是耐玩度的表现。

●梦美。内含RAC游戏究极驾驶技巧。DC版隐藏车多，当你逐步驾驭火箭时，应该能获得别人永远无法体会到的美妙感觉。

●GGB。得到13式之后，打停。GA苦心将元祖机体拿出来使用，为的就是让受尽折磨的玩家获得"解放"级的自由感——13式作战时，装甲常被打得掉下碎片来(泣)——它不能跳跃，亦没有DASH，只有一门破极的MG(比MG1还破)……绝望之际，天语惊喜地发现13式之"双四联"KEM(运动能量弹)可对大象"一击必"——虽然大象对13式更是"半击必"，但我们却可以为13式加装外挂轮，加装F版装甲/F版攻击，以至气化爆弹——在最酷的第4、第6两关中重新体验"硬派"，是GA对GGB上级者的要求。

●街机METAL SLUG系列，隐藏无数老兵和趣味隐藏物件，实为典型的增加耐玩度的设定。

●GBA玛莉。1代有找蛋，2代更是强极至96个表里关——关关精彩，ACT中融入解谜，这不是耐玩却是什么?

●VF4。每个人有N套行头。在游戏版面里竟有ITEM发射装置，日本玩家都舍得花钱买专用VF.NET卡，人手N张。五万人打榜。

●1945。吃金块、引火车……非要最后见"终"不可!!

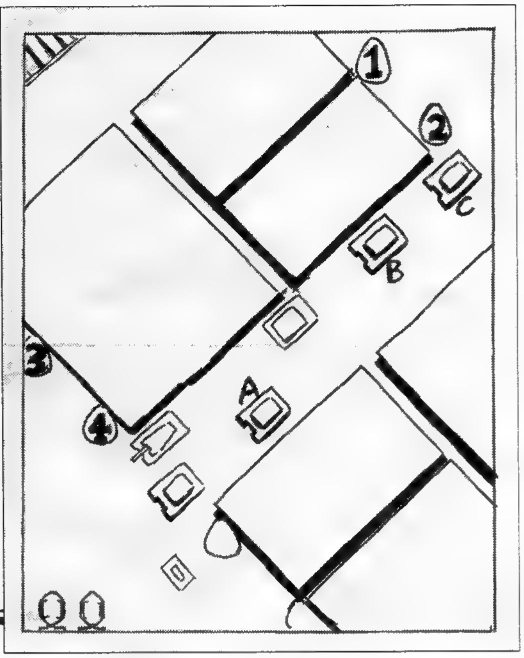
●DQ……塞尔达……街霸12人……其乐趣又何在?

类似问题的答案尽在名越制作人的访谈中

名越武艺贴

心急的玩家可到AV官方站先睹为快。也可关注本刊的系列连载。天语曾经提过，名越在日本《游戏批评》上的连载是极受好评的。其最新的第十二贴恰为"难度与乐趣"。我们会从第一贴起开始研究。名越稔洋是一代名制作人，是专业中的专业。其对游戏本质理解之深刻，令人击节。名越先生拥有丰富的游戏制作经验以及雄厚的理论基础，他的行文思路明确，条理清晰，旁征博引，论据充足。在他的帮助下，一切迷惑我们的问题都会迎刃而解……

1945 火车引法



附引隐藏火车法：

如附图所示，图中的A、B、C为敌坦克，只有这三辆坦克可以打死。画面上其余任何地面可移动的物体均不可破坏，然后将飞机在画面上的1、2、3、4四棵树上重合。若第1关是火车这关，就在满足前面的条件下来到1这颗树上方，始终与其保持重合，直到听见“轰隆隆”的火车声，看到从画面左端的斜火车道出现一辆较宽的火车，方可移动。若第2关是火车这关，就在满足条件的情况下来到2这颗树上方与其重合……，以此类推第3关，第4关。个人经验：A、B、C三辆坦克也可以不打，前两关引火车事不大，若3、4关引火车，这三辆坦克发出的子弹很碍事，导致不好引火车。建议将B、C两辆坦克打爆，A不打爆是因为容易误伤后面的不会发子弹的小坦克。另外，火车头不要太快打爆，否则，后边两节车厢就出不来了，白损失2万多分。

以上难免有疏漏不足之处，还望全国玩家指教，在此不胜感激。

天师可将图片画面另行处理一下。

1945 挣分之我见

我打通1945 2周目是在今年二月底，至今为止九个月间，我将此机二周目翻版已不下百余回，正因为看了12月的杂志上李玩友的一篇《我与1945的故事》，才产生了写篇文章给1945忠实的爱好者的念头。

1945最吸引人的地方，莫过于出色的手感及挣分的快感。但要想开出高分，有些地方还须多研究一下，多练习一下方可掌握既不死人又打小飞机带吃2000分。目前我打1945最高分为：1896500，用的是BF－109。有几币虽是184万多，但最后两个BOSS均未打死，若可翻二周目，则必上190万。

一周目的分数高低直接影响总分数，所以能在一周目打出100万左右，二周目又没什么失误而翻版，分数应在180多万左右，一周目前四关若引出火车，小飞机打得还算多的话，分数应不低于52万，第五关BOSS前送B处比较难打，若前四关不死人，此处一般要丢一B，本关运气好的话小飞机会出很多，过关后总分可在68至71万之间（本人最高713300）。第六关关底BOSS肩膀处放出的轮状物体分值较高，一个100分，一次出四个，若此处多打几批轮状物，且不让BOSS自爆，分数可就多了，可惜本人只能打出3～4个轮状物。第七关可照法引小怪，第八关完美打过，且六七八三关每关可吃一万分，这样过一周目后分数不会低于100万（一周目中不可损命且满B）。若想要上190万，二周目贪分必不可少，在此写一下挣分要点。

二周目给人感觉是子弹快、多、准，小飞机出的远比一周目多，想贪高分，小飞机是不可不打的，但其死后弹如两下，往往将人逼入死角，所以打小飞机应在其还离你远的时候毙之。别外要练就一种本领，即子弹离近的时候再躲，不要一见子弹过来就急，应仔细观察一下弹路，多练习几次即可在弹雨中穿梭而毫发无伤。二周目中在BOSS即将发出乱弹时，小飞机突然出现，这种情况最为危险，此时应一枪不发，先将小飞机发出的一批乱弹引到空处，再找空隙躲BOSS的乱弹，否则……。以上这些是挣高分的前提。

若二周目第一关遇到了舰船一关，可以加1万分且不用放B（前提是一周目满B翻版），2－2只要是除了火车一关外，其余2关不论是哪一关均可先吃1万。二周目满B再吃B我只能吃2个，若要在二周目贪2000分的金块，无疑是难上加难，除了舰船，火车2关容易些外，另外2关该放弃的是一定要放弃的。不出意外（即不死人），二周目前4关可打40～43万左右，到3 2－5往往可剩2－4个B，甚至5个B，这是我目前的水平。2－5左右两个可移动的大型炮台用BF－109轻松搞定，只需蓄一个3或4枪的蓄力放在画面底端就可毙之，之后12个金块可要细心贪之，往后的2000分机会可不多了。然后送B处扔1吃1，关底不放B，不过2－6开始处的确令人心痛，面对疾冲而来的400分小飞机群及藏有4000分POW的导弹着实眼红，可没开几枪就发现子弹满天飞，若要保命，此处最好一枪不发，待其自爆（若要贪分，此处可扔一B）然后送B前放一B，关底一般要多丢1个B，甚至2个B（若小飞碟时机出得好，可不丢B）。等上了2－7才是真正的较量，送B的不固定及关底的不固定给人以极大难度，想要通过，最好送B处出左边的，（想贪分引中间的，但必须放一B），关底出机器人或蝎子BOSS。万一不幸出了四方形BOSS，残念……最少要死一架飞机，还要丢2－3个B，我最好一次到2－7关底时见蝎子BOSS，一人未死挂5B。2－8，三个白螃蟹处不太好打，往往会让其逃走一个，白白损失9000分，送B处白吃一B，接下来菱形BOSS又要丢一B。最后三个BOSS特点不多，较之一周目无非是子弹多了一倍，快了一倍，照一周止方法打照样可以不扔1B放翻这三个BOSS，至此画面变白，见“终”。

对于1945终极目标1人不死1B不放翻二周目，我可做不到，但1人不死的确可以做到，在我的百余回翻二周目中只有3次1人不死，但B已经一个不剩了。震电此机，个人感觉可爽，速度超快的机能在二周目发挥得淋漓尽致，但由于对此机不熟，故一直未能突破2－5，对于此机230万的成绩，本人是可望不可极。个人最好成绩：BF－109二周目189万多；P38、P51、喷火，2－7，150多万；零式和震电2－5底，140万左右。本地二周目达人至少2人。

望全国1945爱好者来信与我交流心得及攻关技巧，以下是我的联系方式：

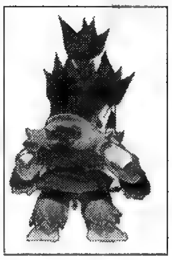
河南省郑州轻工业学院工艺系0133信箱
杨扬（收）　　　　邮编：450002
Tel：0371－3972523

更正●现在看来，需要将1945二周目ALL的人数在全国范围内向上修正至25人。让我们一起祝贺彩京1945达人杨扬读者出山。

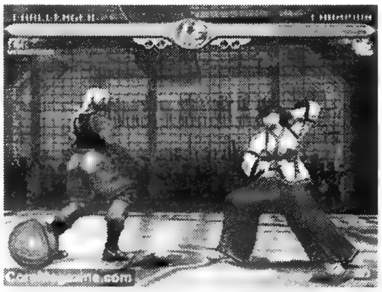
文/偏执狂

——3RD人物分析——

■ALEX：名义上的主角，但多数人是不会接受让一个打投系的兄贵来当主角的。ALEX 拥有很高的攻、防力，速度稍有不足，判定较强的普通技很大程度弥补了连续技贫乏的缺陷，→＋重P和站中K控制面很广，近身中K接轻 FLASH CHOP(↓↘→P)可形成非常实用的牵制型连技；而蹲重P的对空效果也不错，被对手B到也相对较安全；←＋重P使用得当的话，可以抓掉很多突进技。必杀技中，重 FLASH CHOP 击中后对手会长时间硬直，用指令投的威力巨大 3AIR KNEE SMASH(→↓↘K) 的对空性能一般，而 AIRSTAND PIT 的中段对地性能却不错，↓蓄↑轻K连用的话很有欺骗性；SLASH ELBOW(←蓄→K) 算得上是 ALEX 的杀招了，突进后的破绽很小，又可迅速接近对手，就算对手挡住也难以反击，性能十分可靠，SPIRAL DDT(→↘↓↙←K) 是招上段投，倒是高手更容易中此招：SA1 是招威力极强的指令投，与 POWER BOMB(→↘↓↙←P) 相同，判定出现的时间较慢，很容易被跳开回避，故出招时机应注意；SA2 的最后一下为投技判定，但与对手距离较远时会形成大空档，以 EX SLASH ELBOW 1Hit 时取消使出是不错的选择；SA3 威力不大，但蓄气很快，最重要的是中招必晕，可任意追打，攻击力就相当可观了，用在 SLASH ELBOW 后抵消使用（要配合不同强度）是很难破解的非连技。ALEX 并非克拉克似的人物，主要还是 SF3・3 指令投判定普遍不强（不如 KOF 强！），可能是 CAPCOM 有意限制投系主色的实力吧！？ALEX 还是应该靠其判定强的打技，以阻击为主要战术思路，才可立于不败之地。



VF4 初印象



↑PS2 版沃尔夫主场画面。不知街机版中的 N 个探照灯动态扫瞄数百看客的壮观景象能否再现？理论上绝对没有可能达到。

相比于上海、南京等国内其他城市，北京只来了一台 VF4，而且来得很晚。天语有幸较早接触到这台机器，试玩过后发现：铃木裕就是铃木裕，VF 还就是 VF。

历代 VF 原装街机天语都玩过（包括那个 REMIX 版），但只有 DC 版算是练过，也可说是从 VF3TB 入门。虽然玩得一直很差，但这次在 VF4 机台上借家用版的基础，倒也颇享受了一番格斗乐趣。

首先令天语纳闷的是，本人从手柄到摇杆的过渡，异常平滑，从前在手柄上颇费力发出的招式，到了街机上成功率高达 100%。这恐怕得益于 VF 的高效指令输入——在 VF4 中，回归三键，招式更易发。

不过在系统上，只觉 4 代非常深奥，并不像当初该游戏倡导的“人人皆上手”那般轻松——主要是天语挨打挨得多了，对 CPU 进攻思路提出质疑的缘故。（笑）

天语认为，只要是 VF，手感都是一样的，但系统的变更的确会带来新鲜感。举个简单的例子，在 4 中，若对手倒地起身后蹲 P 攻击我，我为站立态亦可自动防御；又如根据对手受身情况我可活用回转系攻击来追加夺血等等。在 4 中，各角色招式变化很大，很多 3 的固有技使不出，连技也需重新摸索。但这些都不重要，格斗的乐趣在于“心理战”而不是什么连续技。

VF 的连技从来就不好发。自 3TB 以来，游戏中的判定就改以帧数为单位，连续技能否成功发出，与玩家的反应力以及指令输入准确度关系密切。比如在 4 中陈洛有一招，以“上 K”发动，即垂直跳 K，然后立即接“后前 P(虎枪掌)”，之后就要根据对手的足位置是顺足还是八字，来决定追加内容——若其为顺足，可用“下 P”来衔接“下（长按）斜下 P・P＋K”；而若他与我为八字态，即可追加“P・后 PP”。此连技平时谁都使得出，但在实战中就不一样了。

所以 VF 还是重心理战，4 也是一样。VF4 再度改良全体角色的固有技指令和移动方式，力求作到至简，这样玩家才能实现“眼到、心到、手到”这一格斗游戏之“打者最高境界”——事实上使用陈洛时天语因过度紧张，下意识中反而曾发出过好几次技巧连携（不是连续技），压迫性较强，有些招以前从未见过，一大套普通技的连携，几无间断的使出，就像练武术一样，极妙。VF4 更加没有什么套子活儿，只管全力凭直觉打。死记套路的话，往往当你想起“下面该这样打了”时对手已经 KO 我们了——退一步讲，即便有套路，那也是建立在实战基础上的，非得反复修炼才行。

第一次玩 VF4 是参观的性质，试遍了所有人，但也就打到第 8 关吧？还是 NORMAL 难度。但转天再去玩，花钱买币，单用陈洛，一币便到结城晶，连一币即打人型兵器。为啥？因为战术上重视了敌人嘛！第二回天语以防为主，常以 G 键 CANCEL 出招——打不起我还防不起啊？防住你便能打你！结城晶非常凶，招式刚猛至极（八极拳？），时时还用返技，但和水银相比这厮倒还算温柔的……

感觉上，虽然系统简化了，但 VF4 的知识点并不比 3TB 少，这里的“知识点”是指一些内在的、重要的技巧判定，以及如何巧用系统等高深战术思路。原则上我们只要精研固有技即可进步神速，而每当我们确实掌握住一个知识点，便能增加十分的对人战胜算。这显然不是一天的功夫。

最后，聊聊 VF4 画面、BGM、SE 等表象。相信大家看到本文时也都拿到 PS2 版了吧！体验过硬派了？这回打人时的效果音可非常实在，就和武打片儿一样（笑），尤其是壁技成立后的声音……狂极！

街机专用基板与 PS2 差不多大，也可以竖着放，但 NAOMI2 营造的效果 PS2 无论如何是达不到的。在街机上你能说出画面上任意物件的材料——世嘉投猛料，打多点光源并使用巨量贴图，这样一来画面立体感就不一样了——天语清楚记得影丸主场有一座石桥，陈佩水族馆场地周围的栏杆是金属的，而结城晶飘逸的练功服其材质更是令人过目不忘，还有 WOLF 铁笼主场外层的多点光和海量看客效果、佩/葵上衣的暗花贴图……另外值得一提的是游戏的 BGM 非常出色，尤其是陈洛陈佩父女那两关的，很有氛围。

还要提醒大家，VF4 每战之前角色登场时的演出千万别错过哦。

一起来做真正的 VR 战士！

注：PS2 版 VF4 登场后，如果日刊有什么爆料，我们在实践之后一定会尽快提供给大家。再有，AM2 这次允许玩家利用 PS2 手柄设立辅助键，即 K＋G、G＋P＋K 一类，可能有些招变得好发了。但天语还是推荐各位使用专用摇杆来游戏，那样才爽。

●李翊丰在留言中向天语索取 WEBMONEY，说是要夺“梦美大川功杯”，则本人只好再度为其“四处奔走”。而他老人家却又热衷起“飞空之舞 ONLINE”，且进步神速，军阶暴升，风头似盖过国内同好……

视频端子大解析

(实用普及版)

在电玩杂志中,象电软这般热衷于视频器材和端子的,怕还是绝无仅有吧?君不见,经过聋哥和小天天甚嚣尘上的循循诱导,"我家隔壁的王大妈",非但"知道世嘉不行了"(骏生语),简直还会念叨几句 RGB、VGA 什么的(笑)。不过俩人高屋建瓴的发烧精神,虽早为部分高级玩家奉为圭臬,然而对于更多的普通读者,恐怕还是看不懂用不上的吧。现在快要过年了,想将自己的"装备"Power up 一番的玩家,怕不在少数吧。特献上此文,以求对诸位有挂一漏万之裨益,于愿足矣。与小天天经常标榜的"硬派"、"专业"不同,本文就称之为实用普及版。高烧者,请随天师大势(笑)!

天语:一篇"索尼的真象",引来喝彩无数,仅编者即接到电话若干。读者在对 YOYO 的文笔大表赞叹之余,更流露出和作者结为笔友的愿望。大家强烈要求 YOYO 公开地址。这里也请 YOYO 考虑一下解决办法?(笑)

RF 射频端子(Radio Frequency):即电视机的天线接口,通过其传输的一切信号与电视信号是一样的。对电视台而言,以较高频率远距离发射载波信号会比较有效率。所以,RF 射频端子实际上是一种高频连接端子。由于高频调制时视频和音频信号是混合的,因此,经过调制解调后的最终图像效果,质量是最差的。除 CATV 外,不推荐接驳任何视频器材。

AV 端子:音/画分离的视频端子,由三个独立的 RCA 同轴端子组成。其中黄色端子传输复合视频信号,白/红端子分别传输左/右声道信号。我们知道,彩色影像信号由亮度 Y 和色度 C 组成。由于视频 V 端子把亮度、色度及同步信号混合成一路信号,就不可避免亮/色(Y/C)信号互相窜扰,而出现网状干扰和亮斑等现象,使画质恶化。不过由于国内最流行的 VCD 和 VHS 录像带,其信号就是采用复合视频录制的,使用更高级的端子也不会使画质有明显改善,所以被国内的大部分家庭(包括玩家)广泛使用。然而,随着 DVD 的普及和人们对画质的更高要求,AV 端子在国产电视的主力地位也开始被取代。

S 端子(Super Video):由传输 JVC 阵营的 S-VHS 录像机的视频信号而得名。S 端子为圆孔五芯接口,包括两路视频亮度信号、两路色度信号和一路公共屏蔽地线。与 AV 端子相比,S 端子将亮度信号和色度信号分开传输,从而避免了 Y/C 干扰,所以画质会有很大的提升,理应成为 DVD 和次次世代主机的主力端子之一。其线材价格由数十至数千元不等,其中以中高档的 Radio Shack(2、3 百块)和准发烧的 Monster Cable(千元以上)较为畅销。当然,打机者也可以选配主机原装线材。不过,S 端子仍需将两路色差信号 B-Y(读作"B 减去 Y",下同)及 R-Y 混合成一路色度(C)信号,然后在接收端分离,使信号和色度带宽受到一定的损失。

分量(色差)端子:所谓分量,是指三基色 RGB 中的任何一种基色;色差则是基色减掉亮度后的信号差,如红色差为 R-Y,蓝色差为 B-Y 等。色差端子在机器上通常标记为 YUV、YCbCr 或 YPbPr(逐行输入),与 AV 类似,一般为三组 RCA 端子,以绿色端子传输亮度,蓝、红端子传输蓝色差和红色差信号。由于技术上规定,$Y = 0.3R + 0.59G + 0.11B$(绿色信号特别强是因为人眼对绿色最敏感),所以接入端只需用一个矩阵电路进行一些简单的处理(简单到初中生都会算),就可以获得 RGB 信号,失真很小,几可与 RGB 媲美。由于 DVD 是以色差格式录制的,因此以色差端子输出,最能保持画面的原始水平。与 S 端相对应,S-VHS 的竞争对手,SONY 的 BetaCam 录像机就采用了色差输出,只可惜在当时曲高和寡,被市场抛弃了。

VGA 端子(Video Graghics Array):即 D-Sub,通常为 D 型 15 针接口,一般用于电脑显示器、PC-TV 和高档电视上。由于显示器的性能(解析度、场频、色彩纯正度)是普通电视所不能比拟的,所以,已拥有显示器的玩家可以考虑通过 VGA 转换装置来接驳主机。不过,PS 级别的主机就不要想了,低性能主机的图像缺点将会在精细的扫描下显露无遗,惨不忍睹。另外,喜欢大屏幕,同时对画面质量不敏感的玩家也不应考虑,还是用"大彩电"享受"电影"般的感觉吧!

RGB 端子:前面说过,彩色图像信号包含 Y/C 信号,然而,直接驱动(激发)显像管工作的却是 RGB 信号。使用 RGB 输入,就可以省去接入端部分许多信号转换和电路连接格式的转化。难怪小天天推崇备至,推为"一切输入的最高境界"!但同时 RGB 端子的情况也最复杂,既有模拟的,也有数字的;既有分离接口的,也有组合接口的;既有几针的,也有二十针的(日制)。如果你不怕麻烦,还象天师一样有钱有闲(?)又发烧,那就扛一台"打管儿"彩监回去吧,包管你"烧"得焦头烂额(笑)。

数字视频端子(Digital Video Interface, DVI):最前卫的视频端子,结构上与 VGA 端子兼容。然而与 VGA 传输模拟信号不同的是,DVI 直接传输数字信号(所以人称数字 VGA),信号损失极小。目前主要应用于高档 CRT/LCD/PDP 显示(监视)器,等闲难得一见。

SCART 端子:欧洲标准的 RGB。接口既有 21 针的,也有 3 组 RCA 插头的。除非是水货,否则在国内很难见到。(天语:山水牌、海尔牌的某几款型号的背投有这种端子。或很早期的三星名品天外天彩电?)

下面是我的几点实用建议:

一、对于一般玩家,拥有一台 21 寸的纯平带 S 及色差端的彩电打机,就可满足了,不要盲目追求 RGB 彩监。如看 DVD 可酌情使用大屏幕接色差端子。

二、S 和色差端虽不是什么稀罕物事,但对于新款的彩电,如没有这两个端子,则应引起警惕。不仅因为不上档次,更可能是厂商因担心此两端子会泄露电视性能水平低的老底,而将之撤去。毕竟加装一个 S 或色差端,并不是一件复杂和昂贵的事。

三、色差线材的选择与 S 线类同,但同品牌同型号的色差线,价格一般要比 S 端高出一倍,而两者的性能差在普通的器材上难以体现。不过 S 端不能输出逐行信号,如你的器材全部支持逐行扫描,用色差端子可寻求心理平衡。(天语:以 PS2 为例,就算你家彩电有两组色差,你只需使用隔行的那组就够了——PS2 不像某些 DVD,它只能隔行输出。)

四、没有所谓的"100Hz 逐行扫描"。就目前的技术,两者是矛盾的。正确的说法应是"100Hz 隔行 + 50Hz(或 60)逐行",使用时任选其一。而所谓的"100 帧(Hz)"或"变频电视",则不支持逐行,技术参数稍低,选购时应注意。

五、不要贪图高级或便宜,购买"进口"的水货电视。这类电视,厂商是不提供保质的。而且由于不是专门为国内设计的,使用上会有许多额外的麻烦,甚至无法正常接收某些加密频道(如 CCTV5)。

最后,端子的采用应与信号源和接收端的技术参数相适应。随着(P)DVD、次次世代主机和标配了 S 及色差端的国产逐行扫电视逐渐成为主流,成为家庭用户和玩家首选的,应是 S 和色差端子,而不是低级的 AV 或更高级的 RGB 等!

(文/YOYO)

天语补充:最近国内真的有接收任何信号皆一丝不闪的电视,是厦华牌的,虽亦号称"变频",其技术实在深不可测。用分量玩 PS2 是最佳选择,但一定要注意电视品牌——厦门华侨电子,读者可重点关照,其高质画面从各方面考查足以毙掉 SONY 彩监(31K 逐行的彩监接 21 针也要闪烁,而一款普通的厦华电视连接 VTR 或 VCD 都不闪,与等离子彩电无异,其效果相当于 85HZ 刷新率的 CRT 彩显或 LCD)。厦华彩电型号多,2700 元可选择 29 寸超平 75HZ 变频(绝无闪烁),4600 元可选择 29 寸纯平(注意机身上的"变频"字样)。而许多高档逐行彩电,却仍无休止地进行闪烁,则必须引起我辈欲保护视力的游戏机玩家之高度警惕。另有解决方案为:购买 15 寸小纯平以 S 端连 PS2。如 SANYO 牌(或上海金星牌)。

天语:手中刚拿到资料,下期准备用先锋标价 110 万日元的新款 PDP 实际测一下 XBOX 的输出。PDP 是等离子彩电简称。

将DC网络对战进行到底

天语兄：

见信好！

这是第二次给你写信了！上次我写得SEASIDE的一些技巧不知你看了没有！（天语：SORRY！我竟没有收到！）

这里我要向你们透露一件重大秘密（也许不算什么秘密，很多人都知道的）DC上网最终大法——网络对战！我想现在能用DC上网的人已经很多了；但要用DC进行网络对战，我想很多人还是不知道，下面一一传授，希望大家都能享受网络对战的乐趣！

1.将网络对战程序开启！很简单买一张Web brower2.0 D版仅6.00元，按第七期的使用方法即可，使用后你会发现“INTERNET BATFER”，“OFFICIAL HOME PAGE”都可以用了。另外告诉大家DC猫是不可少的，DC猫适用于任何版本的DC机。

2.申请帐号！申请帐号是免费的，但申请起来却相当复杂，随便进入任何DC网络游戏的公式网（用PC进），例：daytona.dricas.ne.jp进入后，你会看到网页的最下面有两行日文，随便点击哪一项就会进入ISAO.NET的网页（具体记不清，请众小编查证），然后去下载DREAMPASSPOKT FOR PC用这个PC程序就可以申请帐号了，但申请表全是日文，要求填写的东西也要全日文并要安装日文WINDOWS，所以要有日文输入法，什么全角输入，半角输入很复杂，我是请一位日文达人帮助的，但对于众小编没什么问题吧！记得要把帐号和密码记下来！不要记错。

3.把帐号写入自己的主机，这就需要用到DREAM PASSPORT，任何版本的都可以，我是用的Aero Dancing I里的Dream Pass Port，D版的也可进入游戏选择“OFFICIAL HOMEPAGE”，进入后按L，在菜单中选“オブシヨソ”（设定），进入后选“ネットワーワ情报”（NETWork情报），进入后选“情报设定セガ”，按“ない”，然后就会联线上网，进入网页后选“接续旧情报”，进入后“ログイソID”填帐号，“ログイソパスワード”填密码（即刚刚申请到的），之后按“送信”最后把信息记录到“本体”。这时再回到“情报设定セガ”，按“いいえ”就会发现一大堆信息写入主机，但这个在中国是拨不通的，这些可能是日本的拨号。

4.改成中国的拨号！再次进入“オブシヨソ”中的“ネットワーワ情报”，选“情报设定ユーザー”，进入后“电话番号”，填你的拨号网络，如“163”。“ログイソID”填你的用户名，如“163”或其他。“ログイソパスワード”填写你的密码！其他的都不要填，然后一直按“すすむ”，记录到“本体”。最后把“プロバイダー”设定到“ユーザー”。一定要设定到“ユーザー”。

到此你的DC就可以进行网络对战了，网络对战真是乐趣无穷，我最喜欢玩Aero Dancing i了，不过上面好象全是日本人，希望有更多的人来加入痛宰之！

另：申请帐号和密码有一定的困难——如真的申请不到可以来找我E-MAIL：4822186@163.COM——也希望众小编研究出Dream PassPort For PC的用法给广大读者免费申请，也算是对读者回报吧！（天语：我……）

祝工作顺利！

江苏靖江 阿新

用电子信箱来做DC的记录卡

——必要性：组卡极不可靠，易丢记录。原装4M卡价格过高。

——原理：利用DP3的email附件功能把DC的记录卡上的记录发到电子信箱里，做为备份！

1 到网易，SOHU，SINA等网站去申请一个免费电子信箱！（最好专为存放VMS中的记录而单开一个）

2 填写资料（这当然要用到DC和DP3了！DC要带猫，DP3则在地板飞空之舞（AERO DANCING）、地板PSO等游戏中都有）

1：用L键叫出菜单、选『オプション』。

2：选右下角的『ネットワーク情报』、第一行选到『ユーザー』、第二行也选『ユーザー』、之后选はい进入！

3：前面的上网信息，不要改，一直翻页到填email（メール）的那页

填法如下：

メールアカウント（MAIL ACCOUNT）：yourname（**电子信箱用户名**.）

メールパスワード（MAIL PASSWORD）：yourpassword（**电子信箱密码**）

メルアドレス（MAIL ADDRESS）：yourname@163.com（**电子信箱地址**）

メールサーバー（SMTP MAIL SERVER）：smtp.163.com

POP3サーバー（POP3 SERVER）：pop.163.com

好了，以后一路“すすむ”确定，记录到DC的BIOS里！

3 发送

1，用L键叫出菜单，选『メール』

2，用R键叫出菜单，选（写新的信件）

3，题名：写你要发送GAMESAVE名（不写也可），写了便于辩认SAVE

收件人：写你的电子信箱

正文：不用写，写也无妨！

4，用R键叫出菜单，选（XXX添付），系统会告诉你一封信只能带一个付件，确定！系统读出DC记忆卡，选择你要发送的SAVE，确定！系统自动跳回新的信件，在题名那里你会发现有一个礼包！

5，用R键叫出菜单，选（发送）就OK了！

4 收回SAVE

1，用L键叫出菜单、选『メール』

2，用R键叫出菜单，选（新的信件），系统会读出信件

3，选择你要用的SAVE，确定进入！系统跳出（XXX添付）确定，就自动读入DC记录卡。

好了，以后就可以把不用的SAVE、完美的SAVE统统发到电子信箱，再也不会怕记录卡不够用、组装记忆卡丢记录了。我用了DC的这个功能，在我的网页（http://seganewline.yeah.net）做了个玩家GAME排名，有VR射手得点、DAYTONA、F355、SEGARALLY。目前还在扩大中，欢迎大家来参加！让我们玩得更好！！

DAYTONA世界第一人李翊丰也赏脸加入，SEASIDE火箭之2分50的记录比第二名我的PBS超摩3分08快多了（汗）。

阿新

天语：阿新的个人网页中存有LYF的最新、最漂亮的成绩和REPLAY，感兴趣的读者不妨试一下看。……又，通过和李达人互换原装记录卡留念，相信他会帮着俺把成绩传上去。难道大家很快便可在官方页看到XTT（CHINA）的SIGLE MODE成绩了？（笑）

谁才是前沿玩家？●买PS2玩FF10不能算，用PS2玩FF11的，大概可以（爆笑）。世嘉于最新发言中再次重复，在NET方面该公司拥有比别家早三年的技术力，可在目前阶段来看，以家用机来体验网络游戏，其门坎实在是有些高。不知今后会怎样。……XBOX能解决好这个问题吗？

模拟器版《超级忍》

模拟器回顾

文/北京 EGGMAN

随着电脑的普及率和"D 版"这一词的人气越来越高，"模拟器"已经广泛被游戏爱好者和 PC 拥有者所熟知。

模拟器的历史已不短也不长，从什么时候开始的自然也难以计算——但少说也有 5，6 年了吧！那时侯人们为了满足是否可让游戏机和街机的游戏在电脑上运行的好奇心便开始了模拟器的开发。

从国民机种 FC 到现在的 PS，DC，PS2，从最早的 8 位 CPU 的街机到现在的 MVS，CPS2 甚至 CPS3，支持他们的模拟器应有尽有。（不过任大爷的某"红色眼镜"机器倒是一直没有模拟器出现，原因嘛……是不是因为几乎没有人在一个电脑上同时使用 2 个彩显呢？呵呵）既然说到这儿，那我就把这些模拟器大概地为大家介绍一下吧。

在介绍模拟器之前，先看几个名词：

●EMU——模拟器的缩写。

●DUMP——以各种方式使游戏成为模拟器可识别。

●ROM——DUMP 出来的成品，分为 1 个或多个，通常是"模拟器用游戏"的代名词。

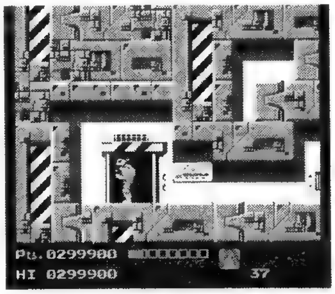
●BIOS——基本输入输出系统。通常为解密文件。

●ISO 等——镜象（分很多种，.ISO 只是其一，其他的还有 .ccd；.bwt；.mds 等等）。把光盘内容虚拟刻录到硬盘上所成为的文件，某些以 CD 为媒体的游戏在模拟器上运行所必需的文件。

一、家用游戏机

"国民机"FC（红白机）

为何先介绍关于 FC 的模拟器呢？其实最早出现的模拟器不是针对 FC 开发的。先介绍她的最大的原因是 FC（有人不知道?! 大哭）是家喻户晓的机器了，他孕育了无数游戏玩家和名作，MARIO，DQ（勇着斗恶龙）等均托 FC 之福成为了一代名作。有这样的人气和名作模拟器当然也不会少了。SMYNES 是目前最好的 FC 模拟器，支持多打，支持各种手柄，支持连发，支持即时存取，支持截图，支持 CHEAT（就是金手指）……太多了，说也说不完！总之是个很好的模拟器。使用起来也很简单。

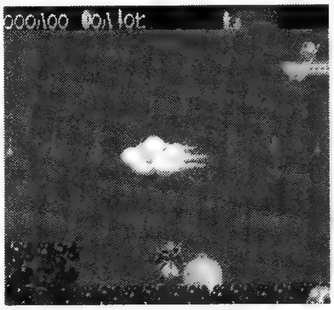


NESTER 模拟『忍者神龟』。

目前 SMYNES 最高版本为 1.20。其他还有的 FC 模拟器像 FAMTASIA，gnes，nnnesterJ 等也不错，特别要说的是 dreamnes，他是由一个叫李可文的中国人开发，使用起来感觉相当好。（FC 在欧美的简称为 NES）

NEC 的 PC－engine：

NEC 的 PC－E 的发售时间是 1987 年 10 月。她的 CPU 为 8 位，内存 72K，音频为 6 通道立体声，最大分辨率 256X216，512 色调色板，同屏显示 16 色。PC－E 的兼容机为数众多，机能不一，比如后来 NEC 又推出了以 CD 为媒体的 pce－cd。Magic Engine 是最好的 PC－E 模拟器。作者是法国人 David Michel。最早版本为 0.8 版，于 1997 年 4 月 15 日放出。0.8 版对 PC－E ROM 的支持度高于 90%，1997 年 10 月 23 日作者放出了支持 pce－cd 的 0.91 版本，且支持 5 人同时游戏。



Epc－e 上运行的『源平讨魔传』。这游戏可是很有名的。

hugo：另一个 PC－E 模拟器。模拟程度高。支持 pce－cd。最重要的是她支持 pce－cd 且不需要虚拟光驱，可直接读取 pce－cd 的镜象文件而直接进入游戏（本人下载的 pce－cd 恶魔城血之轮回就用 hugo 进行游戏的）。

世嘉短暂而唯一的辉煌——MD

在 1988 年 10 月发卖的 MD 采用了摩托罗拉的 68000 作为 CPU，10 音轨 FM 音源（采用 YM2621 芯片），分辨率最大 320X224，双重卷轴，同屏显色 64 色。内存 576K（512＋64）。她的优点是画面干净，不拖泥带水，音色纯正，处理速度快（都是相对于同时代机种而言）。但她也有致命的缺点——没有回旋放缩功能。这在以后和 SFC 的竞争中吃尽了苦头。也是导致 MD 在日本失利的重大原因之一。但 MD 在欧美市场和 SFC 是不相上下的。

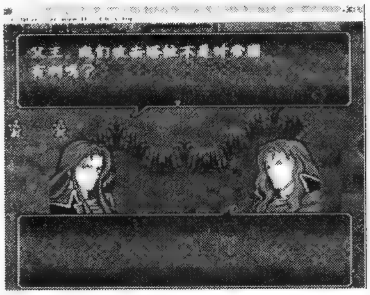
后来世嘉又推出了基于 MD 的 MEGA－CD 和 32X，这里一并对她们的对应模拟器进行简单介绍。

MD 模拟器有 Genecyst，Genital，KGen，gens 等。最好的 MD 模拟器是 AGES 和 gens。2 者均支持 MD 游戏和 MEGA－CD 游戏，支持各种分辨率显示，支持记忆和即时记忆，同时支持最多 4 个游戏者支持游戏加速和连网对战。其他的 MD 模拟器则稍逊。

"天堂"帝国神话的延续——SFC（超任）

1990 年 11 月 21 日，数次延期的 SFC 终于发售！搭载了回旋放缩，马赛克，DSP 等特效的她成为当时的最红宠儿。

她采用了 macitosh 的 65816 作为主处理器。PCM8 音源，分辨率 256×224 或者 512×448，4 层卷轴。内存 1MB＋512K。机能在当时可以说相当强。优点是画面柔和细腻。缺点是在音质方面有些差强人意。她还独创了 L，R 键系统，至今仍在沿用。



用模拟器可以玩到中文版『火炎纹章 776』。

SFC 模拟器最好的是 SNES9X 和 ZSNES。前者将 SFC 完全模拟，支持 ROM 几近 100%。支持各种分辨率显示，支持显

卡，支持记忆和即时记忆，支持游戏加速和连网对战，支持多打。后者具备前者的所有功能不说，在较新版本中作者还加入了录象功能。这样利用这项功能玩家可以录下自己的过关过程作为参考，以提高自己的成绩。有了这2个，其他的SFC模拟器不提也罢。

有缺陷的主机 SS(土星)

1994年11月22日，SS发卖（1994年也是中国电子游戏杂志实现0的突破的一年）。它采用了双32位日立SH2 RISC(28.6MHz)作为CPU。PCM音源32路，FM音源8路，3D环回立体声，采样频率44.1KHz(换句话说，她已完全具备了播放audio CD的能力）

最大5层卷轴，特效有放大缩小，扭曲，变形，回旋放缩，阴影（各位请看她少了什么?)。内存36Mbit(可扩充)。运算速度28MIPS。还可外接其他设备，如VCD卡。土星的设计存在一定缺陷，2个32位的CPU不能得到最大发挥，3D机能被削弱。不过2D机能是其最大优势。

SS的模拟器一直没有什么大的进展，几个模拟器对游戏的支持都不能令人满意。其模拟器有GiriGiri Project，titan，SSF等。目前较好的是SSF。

黑马——索尼 PS

就在土星发卖不到2周的时间内，电器大厂SONY于94年12月3日向大众推出了自己的主机——play station。

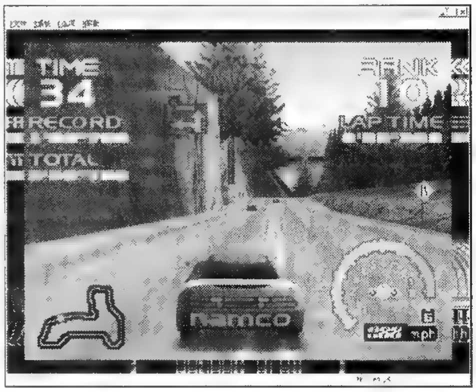
CPU：R3000A(30MIPS) ADPCM音源24频道。最大分辨率320×240。多边形数量：最大36万/S。硬体透视/纹理绘制/块状阴影/高速运算机能。内存2MB。

PS的模拟器有许多，但目前最好的PS模拟器是ePSXe和Virtual Game Station(VGS)。前者非常专业，各种视频音频插件齐全，支持市面上的大多显卡，支持各种分辨率显示。支持记忆，支持虚拟光驱且支持连网对战（这样就可以在家里与朋友连网对战实况足球啦！哇哈哈）PS游戏众多（90%以上）但她唯一的缺点是操作复杂，使模拟器菜鸟不敢接近。后者则是操作非常简单（安装后把PS盘放入光驱即可进行游戏。设定键位和记录路径也非常简单）。支持PS游戏是所有PS模拟器中最多。因此，可以说PS被完美模拟。但其固定的640×480的分辨率，必须全屏且不支持显卡令想提高画面素质的高手嗤之以鼻。虽然如此，VGS还是非常优秀且功不可没。她是PS游戏从大多不可被模拟到完美支持大多游戏的最大功臣。比较知名的还有BLEEM，当初她的出现引起了相当大的轰动。但是后来就没有什么作为了（现在BLEEM公司在SONY的打压下倒闭了，福兮?祸兮?）。

卡带次世代机 N64

1996年6月23日，准备收复失地的昔日霸主任天堂推出了其64位CPU主机nintendo64 其CPU为64bit R4000系列RISC，93.75MHZ。声音由协处理器完成，44.1Khz。分辨率320×240。具有多种32位次世代机所不具备的特效。

本人最早见到的N64模拟器是UltraHLE，当时已经可以玩了，但效果还是不太令人满意。目前的N64模拟器为数众多。除UltraHLE外还有Project64，Blade64，TR64，TRWin，1964，Corn，Daedalus，Nemu64等。其中本人认为最好的是Project64(PJ64)。但是PJ64现在已经停止了开发，最终版为1.4版。模拟器效果非常不错，画面方面完全再现N64本质（或更好），支持记忆。支持的ROM是目前所有模拟器中最多。该模拟器的缺点是音乐稍不同步，有延迟感而且不支持即时存取。



↑这是在PJ64上运行的山脊赛车64，怎么样？

识别 GBA 卡带

刚接到风林的“圣旨”，天语就快麻儿赶来给大家介绍GBA原卡组卡的识别。怎料还是晚了一步，请各位原谅！

识别GBA卡带其实很简单，看价格就行了(笑)。

那为什么还要“识别”?通过对比原组的差异，我们更能看出为什么要打击盗版而提倡购买正版——真的，还不光是光碟的问题，卡带也是一样，卡带可能容易出现问题。现在是高科技时代，盗版商纵然再高明，事实也已无数次证明它怎么也高不过原厂！

样卡是玛莉A1。真是不比不知道，一比吓一跳。早期较精致的盗版与原版乍看之下是一模一样。拿近了仔细一瞧——嘿！从卡带上的贴纸的印刷精细度就已经分出真假了——不过，要是不对比的话，盗版的也还算说得过去。

其实盗版卡又有哪个地方不比原卡粗糙？接着瞧——

卡带正面贴纸的上方应有“GAMEBOY ADVANCE”刻字，原卡字大而饱满，字体为标准GBA LOGO，如图示。而组卡则随意乱弄了一个，样式单调怪异，字样根本无法严格符合下图。

GAME BOY ADVANCE

再看看卡带背面。首先我们能看到一颗卡带紧固螺丝，原卡是Y型口，组装一律十字口无疑。螺丝下面则又是刻字区域，像是铭牌吧，好说明此盘卡的身份。以玛莉为例，原卡有三行字，分别是“NITENDO/MODEL NO.AGB002/PAT.PEND.MADE IN JAPAN”，而组装卡则只有两行字，盗版商取消了“MADE IN JAPAN”，也算是盗亦有道了?

剩下的，看看卡带芯儿的接口。但凡原版卡，在芯片接口处都印着字，原版玛莉是“圈儿C 2000-AGB-E03-01”，而组卡则什么都没有。

如果你胆子大，敢拆开盗版卡再探究竟，可就更有意思了。拿玛莉来说，众所周知，任天堂使用的是EPROM即闪存记忆方式，其可靠性高，而几乎所有的组装卡竟都是电池记忆，而且芯片上的集成电路竟为“黑泡儿”式，就像以前的某些MD卡带一样，煞是丑陋。难怪总有玩家抱怨“为啥我的卡无法记忆”或“出现死机”。原因这不明摆着么！

目前，GBA大作不断，与其买一盘盘的组装卡，还不如精挑原版或使用模拟器，这是一。二，如果想体验掌机魅力，也可购入GBA卡带烧录机，可制作8MB容量游戏的机器约500多块钱，而可擦写卡则是一劳永逸的消费，百十元左右也不贵。至于这东西好不好用，国人对GBA还进行了哪些方面的发明创造，我们下期再说。

读者若有爆料请速发往 uni41@sohu.com

 天语：下期有游戏制作技术方面的专业文章。

SONS OF LIBERTY

自由之子

合金装备小说版

METAL GEAR SOLID2

文/SILENCE

静静的海，熹微的阳光。海水的凉温完全被隔开在防护服之外，扭曲的水纹在面罩的透视镜里往下分离，逐渐变作了地面。从水中跃起，挂在体表外的液体兀自往下轻轻滑落。

这里是 Big Shell，一座大型的海水净化设施，在 6 个小时以前被一伙武装恐怖分子所占据，并且劫持了一个政府考察团体的全体成员，提出了高达 300 亿美元的赎金，因为在这批人质当中，赫然还有当届美国总统詹姆斯·约翰逊。恐怖分子号称，如果美国政府没有达成他们的意愿，将把 Big Shell 完全炸毁，净化海水所用的氧化物和原油物质产生大量的有毒物质，整个曼哈顿海湾将变作前所未见的毒池，造成史上最严重的污染。

虽然特种部队“海豹”的第十分队目前已潜入 Big Shell 进行人质营救行动，但对于这名尚且没有实战经验的猎狐部队（FOXHOUND）队员来说，如此紧急的情况只能依赖于他个人的能力了。“SNAKE”，不，已在坎贝尔大佐授命下改代号为“雷电”的杰克，面对的是他在 VR 训练里从未遇见过的严峻考验。

前往内部途中，雷电发现了一身俄制装备的恐怖分子士兵，据大佐所说，他们是俄特种部队格尔鲁科维奇上校的部下，在四年前的影之摩西岛兵变事件发生时曾有过这支外来部队的动向，而据目前的情报分析，这一次他们更有可能以佣兵的身份协同原隶属于“海豹”的反恐怖特训小组“死亡细胞”(DEAD CELL)，联合发动了这次恐怖行动。

在雷电之前，一名不明来历的潜入者击晕了两个士兵，先于雷电登上了电梯。雷电联系大佐，却根本无法知道这个神秘的潜入者是谁，是否抱有同样的目的，这个谜在今后很长一段潜入过程中都将会困扰着他。

电梯缓缓上升，雷电脱下了头罩，被水濡湿的金发依旧飘逸而有些须的潇洒，从这个英气十足的青年脸上似乎感受不到空前的阴谋疑云在纸醉金迷的曼哈顿周边地区翻滚萦绕。平台上，一群海鸥自由的嬉戏着，带点灰蒙的天，颜色失常的海，如章鱼一般构造的 Big Shell 从其表面来看似乎无限平静，只是内里的危机却一触即发。

通过 AB 联络桥，进入到 B 脚的变电室里，一阵血腥气扑面而来。血迹，像一条纵横跋扈的巨蟒，一路蜿蜒前行，墙转过，门转过，地上三名“海豹”队员喉间一片血肉模糊，极惨的死状让人怀疑是否有野兽的存在。对峙仍在进行，几名尚且生存的“海豹”队员紧紧的握住了手中的枪。

黑影一闪，子弹像疯狂的雨立刻从火舌中跳出，在排气管、在空中的铁架炸开一团团白花。然而，那诡异的影子却如此浑然不顾的跳下，在弹雨中悠然的旋转着身体，悠然的用手中的刀架着激飞的急梭。时间，似乎顿了一顿，远远不够看清发生什么，那密集的弹雨已经被绯红的血雨所代替，在“海豹”队员颈间绽放的凄艳中，那个穿绿色风衣的魔鬼正自闭眼好像接受一场丰盛的飨宴。而当雷电真正看见他的时候，他竟然将那名“海豹”队员顶在墙壁上，贪婪的吸着血。

妖异的目光转了过来，没有一点常人的表情。“今天已经是第五个了，不，是第六个！”

雷电看着他用刀在自己胸前划开又一道直线，朱红的线慢慢渗出，让雷电不寒而栗。而在他尚未来得及反应之时，面前的绿影已经一闪而没，身后响起了摄人魂魄的气息，一团寒意慢慢向自己头部伸来。

“趴下！”一名军人骤然冲入，几乎在呼叫的同时便开始了疯狂的扫射。如出一辙，绿影还是旋转成一朵巨大的食人花，顷刻便接近了这名不速来客，寒光闪动，手腕溅血，被架在墙上，眼见要落入同样的下场。

然而不知为何，这可怖的吸血鬼似乎从这名军人身上闻到了不舒服的气味，居然放开了那人，正要转身对付雷电之时，却来了呼叫。

“樊普，总统大人正在等你呢，快过来吧。”

“好，马上。不过，‘女王’，我发现了一件有趣的事情……”如大鸟一般，吸血鬼从雷电头顶一跃而没，即便可以确定他确实已经远离，依然让雷电惊魄不安。

“易洛奎·普利斯金。中尉”那受伤的军人在楼梯边坐下，身底下爬出的一只海蟑螂却让雷电疑心，是否真的如他所说，这名“普利斯金中尉”也是跟随其他“海豹”队员乘坐“黑鹰”直升机降落到 Big Shell 上来的行动部队成员。“那么，从衣装看来，你是‘猎狐部队’的人罗？”

在这目光如炬的中年军人面前，雷电似乎觉得无可隐瞒，只能承认，而当雷电提起自己参加过陆军“FORCE 21”试验及 VR 训练的时候，普利斯金却毫无诧异之处，好像对这两项军事内容无比熟悉。向大佐报告完“海豹”Alpha 小队全体牺牲的情况后，普利斯金将雷电带到了一具尸体面前。从着装来看，这名军官的身份是海军上校，他右手上被割断的镣铐告诉他们，美国军方最不容丢

失的东西——只有总统才有权操作的核武器发射密码箱已经被人夺取。据普利斯金所说，这伙武装恐怖分子来源于前任美国总统乔治·希尔斯设立的反恐怖特种部队“死亡细胞”，那名罗马尼亚籍的樊普和 FAT-MAN、FORTUNE 都是该组织主要成员。在四年前“影之摩西岛”兵变事件发生后，“死亡细胞”的直接领导人死于监狱，于是这个反恐怖武装部队立刻变质为恐怖武装，在这几年里制造了无数件恐怖事件，造成不下 100 人的死亡人数，现在更是发动 Big Shell 人质绑架案的元凶。

“那么。‘死亡细胞’现在的领导人就是

他们声称的Solid Snake罗？”

“不可能。那个疯子……已经在2年前的油轮爆炸事件中死了……”普利斯金平淡无味的语气，却掩饰不住眼里特殊的表情，显得像是揶揄、不屑，又带着几分的深沉……

2年前。

哈德逊河上一片灯光迷离，华盛顿大桥来往的车灯将飘游的雨雾勾勒成疏淡的彩丝。索利德·斯内克，这名传说中的战士，这条游在传说中的蛇，在桥上慢慢的走着。嘴角的红光挪到了手里，又化成一道弯弯的圆弧落到了湿漉的地面上。随即，这孤独的战士变作了疾快如电的幻影，在桥上飞掠而过。片刻，一名士兵在用通话机交谈，从谈话内容听来，这个叫“奥尔加”的士兵居然是此次行动长官的女儿，更让斯内克诧异的是她竟然还身怀有孕。斯内克用枪逼住了这名女兵，尚未进行多少盘问，却因为船身一次颠簸而险些丧生于从她手中飞来的利刃之下。湿漉的雨夜，空中挂着不寻常的圆月，从对话所知，这对同样身无国籍的对手在甲板上激烈的交战着。斯内克毕竟久经战场，终于将奥尔加打晕，正待从这名女敌手身上查探情报的时候，空中却突然飞来一架小型飞行器，拍下了斯内克的样子后立即飞离。以常识判断，这是陆军才有的谍报器具，除了海军、俄军之外，这次的METAL GEAR运送还有陆军的干预？海风腥味在鼻尖隐约盘绕，意味着陷阱的暗影慢慢袭上了斯内克心头。

奥塔孔呼叫告知，那名俄国军官的身份已经查明，是西格·格鲁科维奇上校。在前一次影之摩西岛兵变事件发生时，从陆军士官和那恶魔一般的“兄弟”利奎德交谈中获知，这位梦想再现俄罗斯强大的上校一直盼望自己能拥有一架METAL GEAR，前一次的交易失败也许越发成为这次俄军部队利用强袭发动夺取METAL GEAR行动的促因。而这一情报是奥塔孔通过一份匿名E-mail获知的，邮件的署名为EE，虽然此外并没有透露出发信人任何的真实身份，却让奥塔孔怀疑帮助他的是失散已久的妹妹艾玛。

斯内克继续潜入，一直通到底层船舱的仓库位置。排列整齐的海军士兵正在听着斯科特上校的演说。SCOTTE上校的演讲内容大致如下：自两年以前那次事件发生之后，全世界发生了严重的核蔓延情况，METAL GEAR REX的技术被公开，然而记载有其数据的资料碟却被人偷走，造成了目前METAL GEAR在黑市流通的恶劣状况。当时执政的希尔斯总统虽因影之摩西岛事件而辞职下台，但并没有根本清除军队和政府中混杂的异己势力。由于国家导弹防御系统（NMD）技术的外泄，导致美国核防御能力可能会产生大幅下降，对于持有METAL GEAR的危险分子来说，就是一个极佳的进犯契机。这艘油轮上搭载的METAL GEAR RAY，是美国海军为了对抗REX而研制的新型METAL GEAR，担负着消除METAL GEAR威胁的任务。同时，借着这台新型的METAL GEAR和演习，上校还呼吁士兵提起勇气作战，将国家内部的敌人消灭。

在上校演讲期间，斯内克抓紧时间从四个不同角度拍下了这个钢铁怪物的照片，并通过电脑端口传到奥塔孔处。眼见演讲即将结束，一阵掌声却如不期而至的讯号，预告了这次悲惨事件的全面展开。

“左轮”，雷沃弗·奥克莱特，一如两年前那样神态轻松的走来，一身牛仔的打扮让人想象不出这是一个以酷刑摧残人为乐的疯子。两年前，正是他从影之摩西岛偷走了METAL GEAR的数据光碟，造成了现在的混乱，两年后他又一次的要夺取METAL GEAR RAY吗？

“抢夺？可笑。我只是来取回它罢了。”

他那对什么都不太在乎的神气让上校一阵不适，但还未来得及表态时，背后出现的俄军上校格鲁科维奇冰冷的枪管已经对准了他的后脑，而左轮手里，更是握着足以炸沉整艘油轮炸弹的控制器。形势片刻逆转，看着俄军特殊部队成员借绳索滑下，上校明白己方是无法保住METAL GEAR RAY了，但作为上校的他，仍保持着一点军人的冷静。

“你们得到METAL GEAR RAY之后怎么办？像一般商品那样叫卖？”

“一个地方，曾是我的家乡。”格鲁科维奇上校不无激动的说道。“她曾是苏联最重要的核武研究基地之一，随着冷战的结束，那块地方被美国买走。土地被占据，朋友遭离弃，尊严受践踏，甚至连开发武器的技术都流入了美国人手里……METAL GEAR RAY，就是振兴俄罗斯的基石，为了得到它，我不惜付出一切。”

然而，谁也不会想到，应该和格鲁科维奇站在同一战线的左轮却表现出了不同的意图，他表态自己是代表“爱国者”来取回这架可怖的昂贵武器。

“是，らりるれろ？！”斯科特上校的惊呼无法解除别人的疑团，格鲁科维奇更是不能原谅左轮的“变节”。

“METAL GEAR RAY只容得下一人乘坐，上校，这里就是你和你女儿的葬身之地！”

空中滑过激烈的气流，如同电光石火，两个国家的上校全部倒在了地上，左轮如同表演一般甩出另一把枪，片刻之间便击倒了全部的俄军士兵。

“西格。过惯了退役生活，明显让你的反应变得慢了。”这个枪技骇人的左轮，即便是脸上的得意都如此的轻描淡写。“现在船正经过下纽约港，如果你们拼命游的话，也许还来得及逃生。”

一阵动荡将惊恐散满了整个船舱，在海军士兵们情急无措中，斯内克叫住了左轮。

“久违了！兄弟！”

突然变化的语音使斯内克大为震惊，从这嗓音听来，站在面前的分明是两年前在影之摩西岛上和自己缠斗不休的利奎德，但为什么会到了左轮的体内？看着“左轮”举着粗壮得变了形的手臂，斯内克明白了必定是通过一种高超的移植手术将利奎德的右臂嫁接到了左轮在两年前废了的伤臂上，却没想到，和斯内克有着同样生命基因的利奎德居然能够以这种方式寄居在左轮体内，并在关键的时候控制住他。

一切都无法阻止，斯内克只能看着“他的兄弟”跳入METAL GEAR RAY的控制舱内。船舱内一片混乱的机枪扫射声，在METAL GEAR RAY的咆哮声中，生命的丧失居然变得如此之轻易。RAY，如一只亘古而来的巨兽，将头部扎入船舱漫进的海水中，抬起后一道水柱如激光锻造的利刃一般，割开了船舱。RAY踏在油轮上，在这脆弱的巨轮上借力一跃，便远远的没入了海中。油轮列为两截，曾经夷险如履平地的斯内克也跟着落入了海水中，漩涡滚滚，一个传说中的战士顷刻便被墨蓝的海水完全覆盖……

“发现”号油轮爆炸事件后，新闻媒体披露这一次的严重污染灾情全是索利德·斯内克所造成。也许他以前无数次破坏METAL GEAR的功绩可被人称为英雄，但油轮爆炸而产生的重大污染却给纽约造成了很大的创伤，为净化海水而造的Big Shell静静的立在海上，似乎也在谴责着这名英雄的罪行。

“英雄和疯子也许真的只有一线之隔。”

对于普利斯金中尉的感慨，雷电还无法完全理解其中的涵义，对他来说，继续完成当下的任务是他目前存在的全部意义。普利斯金因为失血过多而有些眩晕（雷电当然无法知道这是几年前在斯内克体内种下的“FOXDIE”病毒在发生作用），雷电则必须继续前行。

BC联接桥，空中飞翔的海鸥衬出了天空的蔚蓝。子弹破空而去的气流却化作弯曲的痕迹，绕开那黑皮肤的女战士。一如雷电的惊骇，“海豹”Bravo小队队员无法相信这奇特的女子居然能使枪弹绕行。就连榴弹炮

都无法对她产生任何一点伤害，除了臭弹以外，这些特种部队成员又能够如何解释这种现象呢？

“又是一个不幸的日子，究竟谁能够让我逃离开这种不幸呢？”

那女子望着天空，仿佛那里载满了她所有的悲哀。片刻之后低下头来，在双眼的灰暗中又升起了强烈的杀气。电流在枪管之间滋滋作响，谁也没有意识到她手中的武器会具有如此之大的威力，桥面断裂，Bravo队员纷纷坠海，偶有一个抓住桥沿苦苦挣扎的士兵根本无法唤起那名女子的同情，却反而因为误伤了一只海鸥，使她哀痛不已，好像那可悲的小生命是她自身的一个影照，又似乎她羡慕着海鸥能够得到死亡。吸血鬼樊普慢慢走出，扛起了在地上昏迷的约翰逊总统，并且提起了那个足以毁灭人类的密码箱，和FORTUNE两人一起离开。雷电无法阻止，正如他无法理解一个名为“幸运”的女战士为什么会祈求战场上带给自己的死亡一样。但无论如何，两支特种部队已经全军覆灭，除了他和那个莫名其妙的普利斯金中尉以外，得不到更多的依靠。

出乎雷电的意料，当他将这里的情况报告给大佐之后，从大佐轻描淡写的语气中似乎可以听出“海豹”ALPHA和Bravo行动小队的派遣根本只是一种假象，其目的只是为了掩护雷电这个猎户部队成员。虽然受了很多军事训练的雷电对生命的丧失并没有太多的感觉，但这视人命为草芥的行动本身，却让他感到隐隐的不妥，固然他说不出理由。

因为“海豹”的行动，已经激怒了恐怖分子。他们在平台上杀了一名人质，并且扬言已在Big Shell上布置了大量炸药，从现在开始每一小时杀掉一名人质，时限一到立即引爆炸药，严重不足以名之的污染将使纽约港变作几百年都无法复原的人间地狱。

事件的紧急已经无法容许雷电作过多的思考。接大佐指示，雷电到达C脚的食堂，与拆弹专家斯蒂尔曼会合，没有想到的是，普利斯金居然也来到了这名瘸腿的黑人拆弹专家身边。经普利斯金介绍，这名名叫皮特·斯蒂尔曼的拆弹专家是海军学校炸药及军协处理的双料讲师，同时兼任纽约市警局拆弹小组的顾问，因他高超的拆弹技术而被几乎所有的炸弹处理军事教科书提及，获得过炸弹界最高的荣耀。斯蒂尔曼唯一一次失手是一座著名教堂的爆炸案，他本人也在这起爆炸事件中失去了右腿的行走能力。这次他参与“海豹”的行动，除了需要借助于他精湛的拆弹技术之外，更因为这伙恐怖分子中有他的学生FATMAN在。他很清楚自己这名学生一心成为炸弹之王的欲望，也清楚其安置炸弹的方法以及这一切手段达成的目的。

Big Shell由两部分区域构成，Shell－1和Shell－2分别有六个柱体支撑，FATMAN必须于每个柱体的脚底安置炸药才能将Big Shell完全炸毁，换言之，现在雷电和普利斯金必须分别去两个区域拆除全部的炸弹才能完全保证Big Shell的安全。据斯蒂尔曼所说，FATMAN所安装的炸弹都带着特殊的香水气味，这是他习性使然，因此拆弹专家便交给两人每人一个用于探测C4炸弹表面气味的光谱仪，由此来寻找可能存在于任何角落的炸弹。而因为事件紧急，又缺乏足够的人手，无法做到将所有炸弹全部拆除，只能用冷冻液暂时冷冻，保证24小时内不会爆炸。

事不宜迟。在斯蒂尔曼的指导下，雷电将遍布Shell－1的炸弹一一冷冻起来。在E脚直升机平台楼梯处，雷电发现一名面带伤痕的女军人，在雷电举枪逼视下，那女军人毫不在乎的一个凌空跳跃离开。不知对方身份的雷电片刻后就在普利斯金嘴里知晓了这名女军人的身份——奥尔加·格鲁维奇，俄军上校西格·格鲁维奇的女儿。两年前油轮爆炸事件发生后，奥尔加代替父亲成为这支俄军私人部队的领袖，但她出现在这里的目的连普利斯金都无法猜测到。

拆弹过程中，普利斯金遇到了麻烦，Shell－2区域的炸弹明显经过了改装，移动光谱仪无法勘测到它们的位置，斯蒂尔曼听闻后立刻赶往Shell－2，在担心他行动不便的两人劝阻下，他透露了自己右腿的秘密。那次教堂爆炸案中，他的右腿根本没有受到任何一点的伤害，但是因为他的失误致使那么多人丧生，他也只有装作自己也被炸成残疾而逃避旁人的指责。然而这一切对于斯蒂尔曼本身而言却不再重要了。冷冻了全部的炸弹后，Shell－1A脚和Shell－2H脚的炸弹却启动了倒计时，FATMAN在炸弹上作的手脚使斯蒂尔曼都无法真正排除，借用了新型微波技术的Shell－2H脚炸弹爆炸，斯蒂尔曼因此丧生（但是在编码译码器CODEC上的呼叫中，他们似乎听到了除爆炸外另一种声响，所以并不能排除斯蒂尔曼被人杀害的可能）。

代价虽然无边昂贵，但Big Shell被炸毁之虞总算可以暂时解除，接下来要进行的，便是最重要的解救总统的任务了。通向A脚的雷电走到电梯前，缓缓降下的电梯告知他有人前来，他立即藏身于货物箱之后。

“我知道你是一定还活着的。你知道吗，当我得知这个消息之后会这样的高兴，甚至想哭泣。快出来吧，像两年前杀害我父亲那样解决我。不然，这一次你无法逃过死神的惠顾了！”

是那个能使子弹绕弯的女子！雷电纵身跃出，逃过了一次将铁皮箱子都炸得粉碎的攻击。虽然雷电无法明白她嘴里说的是谁，但这一次他是否能逃过一劫根本就没有足够的信心。

“你，不是那个人？”看到雷电的样子后，那名女子却显得特别的意外，但随即又在满眼的悲哀之中伸起了新的杀机。“我的名字叫‘幸运’，但是除了战场上的幸运以外，什么都让我感到不幸……虽然我没有见过你，但我希望你曾经见到过地狱，因为只有这样，你才能够使死神真正的记起我这个被遗忘的不幸人！”

枪管里的电流又一次滋滋作响，虽然不久前看到过这种武器的威力，但直到它对着自己的时候，才会感觉到摄人魂魄的恐惧。电流越来越亮，额头的汗水越来越凉。

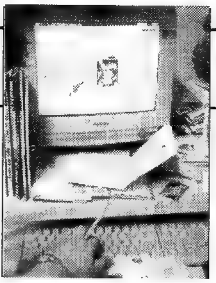
雷电不知道在这口口声声称自己不幸的女子面前，是否能找到一丝逃生的幸运……

（未完待续）

信箱：supergamefans@sohu.com

寻呼：54299383

闯关族的家


←有够混乱的风林之『窝』

●马上就要过年了，我想读者朋友也与风林一样在忙着购买年货吧？年龄小些的朋友是不是在算计着新年能收多少压岁钱呢？总之，希望大家能在这个新年里快快乐乐，也别忘了来家里聚一聚啊，讲讲在新一年里的计划：)。另外，别嫌俺多嘴，过年小心烟花爆竹啊！

●“女玩家留言板”登场两期，受到广大读者热烈响应，而且来信量巨增，因此风林决定给更多女玩家发言的机会，今后每期如无意外，将会有两位女佳宾来家做客。在家里“女士优先”同样适用。

●风林为了方便大家联系，而公布了QQ号，但没想到好心却办成了坏事，QQ不仅没有成为与读者朋友们方便联系的工具，反而给双方均造成了些许麻烦。由于加入者甚多，使得风林回复起来尤其缓慢，每次风林登陆后最少要面对数十位玩友的信息，多则难以计数，这使得风林一时回复不来，而给玩友造成了困惑。实在罪过……许多玩友以为风林置之而不理，这可令俺成吃黄连的哑巴，品尝苦水不说，还只能往自己肚子里面生咽。这可真真如何是好？总之，还希望大家能够体谅……最好的联系方式还是用电子邮件。

●一直令风林耿耿于怀的NGC购买大推迟问题，至大家见到本期时应该已经顺利解决。许多朋友十分关心风林的NGC是否买到，在QQ上问的第一句话常常是：风林，NGC买了吗？令我十分感动，为了能够在春节休假期间好好享受一下，也为了能提前做好迎接“生化危机”的准备，再饿再难熬也要扛！

●最近接连收到数封反映抽奖答题方面的问题，主要集中在《电玩新势力》的名称上，

急呼：周众屹读者！

你的来信风林均已收到，但是信件联系起来十分繁琐，希望周读者能尽快电子邮件联系风林……

由于12期邮购信息误登为《游戏新势力》而使许多读者被难住。虽然现在抽奖已经结束了，不过在这里风林还是要向广大读者朋友道歉，是我们的疏漏给您造成了麻烦，实在是对不起。不过还要向大家解释的是，实际上您回答的正确与否都不会影响抽奖的，即使全部答错您也照样可以进行抽奖。

←圣诞节，任天堂旗下两员大将横扫日本销量排行，将如日中天的PS2挤出前6……

●北京终于出现了XBOX的身影，价格也在编辑们的预料之中。从香港方面的行情看，主机一直稳定在3500以上。主机虽然本体较大，不过性能上来说真是没挑了。对于有意购买XBOX的朋友来说，今后的游戏方面是一个问题，如果美版游戏可以在第一时间到货并长期供应的话，风林个人觉得买美版XBOX是最好的。另外，PANASONIC的Q也已经发售了，虽然本体比NGC稍大，但是个性的外观以及出色的DVD播放功能还是吸引了许多玩家购买。

●PS2大落价！！一直对PS2心仪的朋友千万不要错过机会，该出手了。其实最应该感到高兴的是新上市的原版碟价格将不会像以前那么高了。另外，在这里先给正在犹豫购买哪个型号PS2的朋友打打预防针，无论是香港版还是日版，或者其他版本，在性能、外观、配件方面都没有区别，所以购买的时候就不必为此而大伤脑筋了。当然，谨防二手翻新机器还是必须的，从经验上看，一旦主机价格下调至非常低廉的时候，组装产品也就随之大量登场。因此，主机还是早买的好。

●目前收到有相当数量的读者反映GBA卡带问题。据说有些BOSS以组装卡带冒充原装卡带出售，使许多玩家蒙受了巨大的损失。为了使玩家今后在买GBA卡的时候可以做到“门清”，风林御请天师在科普园地栏目中对正版、盗版卡的区分进行分析。请关心的玩家特别关注。

←过年在家吃年糕喽

●长春的王彬彬读者来信询问PSONE使用的金手指问题。实际上PSONE是可以使用900X型的光盘型金手指的，而不必花大价钱去购买什么金手指卡。不过这类金手指的缺点是要耗费记忆空间以及无法使用16位密码。请王读者注意。另外，西安的任嘉炜读者询问DC使用金手指碟以后如何玩需要引导的游戏，步骤是：金手指碟、输入密码、取出放入引导碟、开始运行、后面的步骤就都一样了。因为密码已经记录到记忆卡中，所以只要不关机器，引导一下密码也能生效。

◎家人祝语

游戏大势要追求，月中投靠新社团。
掌机新贵真不赖，性价比高超时尚。
电软回信又泡汤，风林学会耍大牌。
度日如年等电软，心中七上又八下。
小组抽签终结束，中国运气不咋地。
新出电软震天响，眼前一亮是封面。
终极抽奖初揭晓，中奖又没我的份。
天天做梦也无效，想奖想的白了头。

——河北　田思博

风评：好一首既不合仄又不压韵的无哑头怪诗。

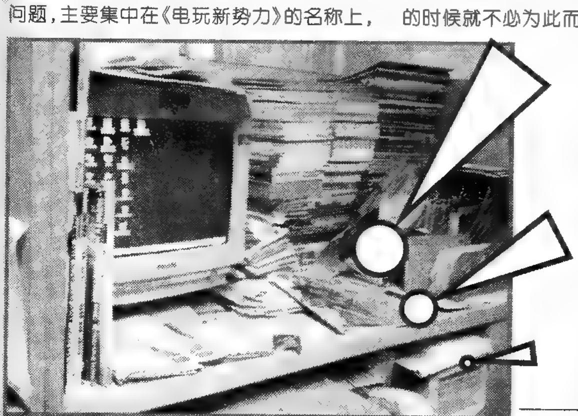
风林，新年到了，作为家中的一员，吾祝您新年快乐，愿家越办越好，祝风林中500万大奖！

——广西蒙山　九头虫

风评：新年风林收到了全国各地玩家的祝愿和贺卡，风林也祝全国玩家新年交好运。

祝：电软帮成为“江湖”上头号帮派（风林作当家的）！

——福建　李巍


■集“脏、乱、差”于一身的风林办公桌，每当忙不过来、“抓耳挠腮”、“气急败坏”的时候就会这样……

“深入探讨”：同游戏店 BOSS 交往五大准则

献策/伊沁云 · 边鼓敲/风木木

要点 1、投其所好，对 BOSS 的爱好和喜欢的游戏类型熟之又熟，做到无论 BOSS 说什么话题，都能马上和其大谈特谈。（风林：BOSS 一般都爱谈什么呢？这点值得搞搞清楚）

要点 2、介绍生意，时常向朋友、同学介绍 BOSS 开的店铺，当朋友或同学要买主机或周边时，带他到 BOSS 的店。（风林：这手实在太毒辣，难道是舍不着同学套不到老板？如果波士是冷血“杀熟”可怎么办啊？岂不把自己同学推入了火坑……）

要点 3、照顾生意，不时的从 BOSS 处购买周边和游戏，购买时不要和他讨价还价，除非太贵了。（风林：这可是“活泪风”的精神啊，舍己为人。但如果波士太过歹毒，还是不要“能忍就忍”的好）

要点 4、给其好处，当在 BOSS 的店里玩的时候，不时的买点烤串一类的食物对其“贿赂”，正所谓：拿人手软，吃人嘴短。（风林：如果波士是个大肚汉的话可惨了……不过对这一手波士应该是来者不拒）

要求 5、崇拜 BOSS，不时找一个话题和 BOSS 大谈特谈，然后对一些细节装做不知而让 BOSS 来讲，然后又给其崇拜的目光。（风林：对于波士所说之话装做不懂，这很容易啊，不过波士岂不更会见机狠宰？）

木木说话：对于波士的话题，有很多。上文当然只是玩笑而已，玩家切勿真的按照上文去波士处实验啊（笑）。不过说到与波士交往，风林觉得熟识未必有便宜可占……

呼风还语(3)

1、为什么买不到《菜鸟通》？

《菜鸟通》已经停刊了……如果是邮购的读者请打邮购部电话查询调换。

2、GBA 是否兼容所有 GB 游戏？

当然没有问题，不过那是指的原版卡带，而 D 版卡带可就不好说了，尤其某些做工粗糙的不但不能玩，兴许对您的宝贵机器也会产生不利的影响。所以，请选择正版。

3、风林，你是怎么处理你没有看过的来信的？

只要您的信确实寄到了风林手中，俺就一定会看的。至于看完了怎么处理，目前风林的做法是放在数个大纸箱中保存。

玩家快书：谣言

受版面的限制，“家”中早已“寸土寸金”、人满为患，所以有谁想要钻进来，占有一席之地，就得先学会减肥，把自己的字“挤”得小些再小些，方能刊出。难怪风林这么“火”，看来“炒地皮”的确是种好商道。敬告：有传闻 2005 年《电软》将同 10×10 放大镜同捆发售，据说主要是为了回家看亲的人方便。另据报道日本著名儿童玩具厂商 S 尼已同《电软》达成初步合作意向，从 2005 年 1 月起正式为《电软》生产 10×10 放大镜（话外：由于 W 软 SBOX 的出世，BS2 在玩家中失宠，S 尼已于 2004 年转向生产儿童玩具以及放大镜市场，当然这主要还是看到了《电软》热销这一商机……因为到那时《电软》在中国人手一册）。 ——潍坊　高健强

风林：转眼间，期末考试又快到了，明年还要分班，搞得我十分紧张。作为一个拥有 8 年玩龄的电玩迷，总觉得渐渐对游戏失去兴趣。可能 PS 的经典游戏现在越来越少了吧！纵观现在的游戏业，可以说是够热闹的，PS2 的降价，NGC 和 XBOX 的陆续发售都是重头戏。但是我还是被 XBOX 的强大机能和众多软件商的加盟而吸引，因此，我忽然冒出一个想法买一台 XBOX。8G 的硬盘，奔 3 的 CPU，64MB 的内存，再加上内置网卡，可直接记录，299 美元的价格，一想到这些就让我心动。终于写到这封信的关键了，想问问风兄对 XBOX 有何看法。

↑XBOX 的说明书一份。以 XBOX 的性能，相信可以帮助制作人开发出更多新奇的游戏。

——忠实读者　田勇

现在来看 XBOX 是台挺有吸引力的主机，虽然具有浓重的美国味，但是因为有了 SEGA 的鼎力加盟，使得原本对该平台上的软件没什么兴趣的风林也不得不倍加关注。尤其是“街头涂鸦未来”的期待，（还有“武装女神”似乎也很刺激的样子）真是激活了风林久久沉睡的动作神经。XBOX 在美国的销售可谓顺风顺水，在一段时间内甚至超过了 NGC，可见势头之猛。现在关键就看日版的发售了。XBOX 上的游戏，说实在话，还真不错（我喜欢“光环”）。

风林，提笔之前先祝你年终花红多多。我年龄 17，性别：男，玩龄 12（够老吧？）但是买《电软》是从 97 年才开始的，而且不能每期必买，因为当时我有缺铁性贫血，而且特重。有些东东讲出来不怕风兄你笑，我玩的龄虽有 12 年，但玩 FC 的时间大概在 8 年左右，要不是买了《电软》，我还不知世上有 PS、SS、MD、GB 等等这些主机，主要是因为我们这太落后了，所以现在在外边看见一些小鬼拿着 FC 卡高兴的样，就不由我想起儿时和朋友们玩游戏时的种种欢乐。不过这一两年，我们这里经济上去了，玩家们大半人都买了 GB，还有些人买了 GBA，而我于 2 年前买了 PS 和一台 GBC。现在又是更新主机的时候了，不过自从看到 CAPCOM 把《生化危机》改向 GC，而 PS2 上的“4”也停止开发，使我感到十分迷惑，不知买 PS2 还是 GC，请风兄指点。另，《电软》明年会不会多送些好东西？

——广西　于建晖

玩龄 12 年可不短了，即使大部分都是 FC 陪伴过来也没什么遗憾的。至今风林也忘不了 FC“赌神”的乐趣，这么多年游戏给我带来的快乐渐渐累计起来，也成为了个人的一笔宝贵财富。对于风林来说，明年上半年只有四部游戏真正吸引，分别是 1 月 31 日 PS2 版“VF4”、2 月 14 日 GC 版“VR 射手 3 ver.2002”、3 月 22 日 GC 版“生化危机”、3 月预定 PS2 版“铁拳 4”。关于 GC 版的“生化”嘛，三上真司在日本《电击》的采访中也明确表示自己对 NGC 的支持，而且话语中也暗含出“其它版本休想”的意思。风林认为这次的 GC 版将是对生化系列的严峻考验，到底生化铁杆有多少，3 月 22 日就知道了（必第一时间抢到！！！）

明年杂志将不定期赠送 VCD，请期待！

↑SEGA 倾力奉献的两部热门作品！错过不能！

风林兄，想想已有一个月左右没给你写信了，不知你最近过得是否“滋润”，反正我是快 OVER 了，首先是高三的压力，其次是爱机（PS、GBA）双双被老妈没收，我哭。我的机战 A 还有三关没爆机，DQ4 也刚入手，还没玩呢，命苦呀！（背景音乐：小白菜呀……）说到 GB，上期贵刊登的 GBC 口袋水晶中 25 防妖怪收集法，我试了 N 遍，均无所收获，问题就出在拿不到护士的灵符，还请高手指教（请知情者回信 jquake@sina.com）

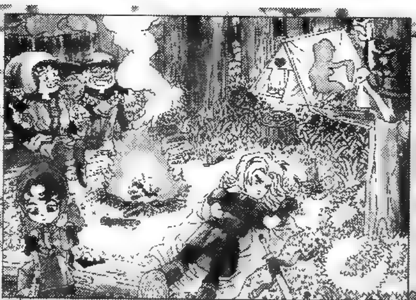
年末了，也该和你老哥好好唠唠了，今年的电软，一个学“慢”，不知是否因你是老任的 FANS，导致《电软》也……我认为《电软》是“传统”，理应继承，所以还是要买。不过……“老革命碰上新问题”，这是《电软》现今处境的真实写照。你们以“老大”自居的时间太长了，走出门去看看吧。对于广大的中国玩家，“铁”是心中永远的痛，PS2、NGC、XBOX 可远观不可亵玩，PS、GB 似乎才符合“中国国情”。作为中国电玩杂志的旗舰，理应为中国玩家造福，而不应盲从日本，追踪 PS2 之类的东西，攻略也应以 GBA 之类为主导。你原也是个“穷玩家”吧，别刚有了“铁”就忘了我们这些“穷苦兄弟”呀！其它的如全彩问题，印刷问题，附赠礼品问题我觉得在其次，主要是杂志内容版式一定要改。“树挪死，人挪活”。

——河北　关 XX

关读者的签名实在靓丽，风林是破解不出了……应该说，关读者的一番话代表了一部分玩家的心声，有些地方说的也没错。在新闻、攻略、游戏介绍方面我们的速度的确比较慢，一方面是因为《电软》是月刊的关系，另一方面网络的普及也颇有影响。实际上有些事情并不是像玩家想象的那么简单，这其中需要长期的磨合。在这里风林可以向大家保证，无须多久，变化即有！

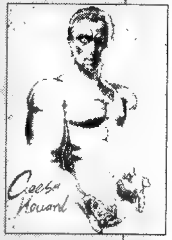
天下一家●赖以超（联系地址：浙江省丽水市缙云中学　邮编：321400　QQ：17248007　留言：希望结交天下热爱 GB 和口袋系列、塞尔达系列以及机战系列的玩家）●罗国丰（QQ：76893453）●杨巍（北京市怀柔县富乐小区北里 1 号楼 3 单元 301 室　邮编：101400　留言：大家来聊游戏）

大家画廊



《DQ7》徐（风：很用心的作品啊，7代我没有坚持打穿实在是很遗憾，而这种童趣的感觉实在是适合DQ）

《红莲火焰》湖南 唐艳 ←如果能够出款格斗游戏使用就好了。



《吉斯》广西 梁栋 →饿狼的老贼到底什么时候死？

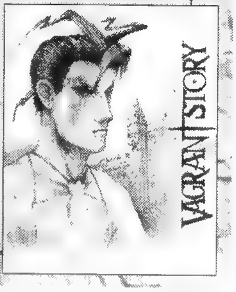
《VR KIDS 之兄妹》四川 陈琦 ←VFK现在仍依稀记得呢。感觉格斗起来十分爽快的游戏。

草稚与八神，我都看得……

《草稚》北京 曹军

《八神》湖北 张Z

《放浪》北京 殷炜华



→绝对出色的游戏，实在是挑不出什么毛病。

风兄！在《电软》中，我最爱看的栏目可算是你的《闯》了。对于你的《闯》很多同胞都希望增多页数，但我就不这么认为。因为这样会加重你的负担，随时可能出现反效果（副作用???）以下本人提出几点意见：1、在《闯》中希望风兄提出些讨论价值高的问题（如：你对SNK倒闭的看法）让广大同胞可交流意见。2、希望《电软》以后不再提出要剪其中一页的一角，用来抽奖“保证”。对于我的所在地《电软》如甘露，要剪其一角真有些……3、如果要知道哪台主机是以后的霸主，需要等至少2年时间吗？

最后，告诉你一个好消息，我虽没有PS2，没缘玩《FFX》，但坐在我身后的女同学有九成半像《FFX》女主角。

——酷似《FFX》男主角的 铁碗

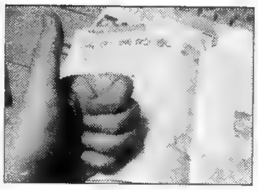
其实现在的家看似加页，实则没加，因为有两页是原“大墙画廊”，这次合并可谓绝妙之举，希望可以通过这次组合给大家创造出全新的感觉。1、同意，这回一连几期都将讨论有关玩家身边的大事小事，如无意外，下期访谈内容将是三人畅谈对北京游戏市场的看法，我们将从来自各地的朋友眼里来一起了解北京游戏圈，势必关注！2、铁碗读者的建议是对的，不过索性这次刊标设计的不大，我想还不至于影响杂志的完整吧？这方面我们今后会注意的；3、那是当然，但是由于现今主机的寿命大减，很有可能无法再出现以前硬件大普及的情形了。目前距PS2日本发售的时间已经接近两年，但却还不敢说PS2就吃定了老大的位子，关键对每个人来说，衡量的标准是不一样的。硬件普及量最大就是霸主吗？还是赢利第一是霸主？比如PS时代，可以说没有人会对其成功与否产生怀疑。而N64在全球普及量也在4000万以上，比较与黄金SFC时期的5000多万全球销量可以说未有逊色，显然N64是成功的。其实，买自己喜欢的主机，玩自己喜欢的游戏就对了，至于谁是霸主，并不重要。

最后，上课时请把目光集中在黑板。

风林，我现在终于有GBA了，作为一名游戏迷，这可是我第一次有了一台32位的游戏机，虽是手掌机，虽然现在还买不起GBA专用卡，只有GBC的卡玩，但我还是知足了，总算有了嘛。明年《电软》要改一下版吧，《闯关族》改不改呀？改到彩页上去吧，那样更爽。

——四川 FLYBABY·胡

恭喜恭喜，GBA好游戏暴多，相信一定会给胡读者带来很多惊喜。其实去年年底主编就曾表示准备把家挪到彩版，但还是在风林的强烈要求下暂时安于黑白页。风林觉得目前彩页有限，如果把家也搬上去的话未必可以发挥特色。当然，随着杂志的逐步全彩化，家登陆彩页也只是早晚的，谢谢大家关心。



风林，先告诉你一个好消息，在我们这比较小的小镇上，终于有了一家比较正规的游戏店，这可给了我们这些发烧级的Player带来了福音。记的小时候，刚第一次接触电玩时，是在一位同学的家里，当时全班人中只有他才有一台FC，并有较多的游戏卡带，一个下午的《魂斗罗》，就让我陷入了游戏这深深的泥沼而无法自拔。直到现在，已过了六年，在这六年中，游戏伴随着我的成长，当然那些旧游戏我仍有保留，比如SFC上发行的《魔装机神》、MD上的《光明力量》这些让人耳熟能详的作品真叫人无法忘怀。

我在我们小镇上的中学念书，现在班里除女生之外几乎所有男生都打电玩。我们组织了一个游戏小组，成员为八人，专攻《口袋》、《勇者斗恶龍》等游戏，其中能力属我最高（啊！别打了……，痛死了）。对游戏，我们每人均有不同看法，比如“WE”，每人玩一遍后均言论大发，如有一言稍有不和，就可能引发局部“战争”。最近，听说“DQ4”被移植于PS之上，均大喜，但看过贵刊介绍却大失所望，与“DQ7”竟如出一辙。再告诉风林你一个怪事，近日，本小组成员均出现“返祖”现象，开始收集FC、MD的老游戏，并疯玩，这大概是因为玩惯了PS、DC之后的调节吧！

以下是小弟我近日玩游戏时遇到问题，我们的DC有个怪异毛病，读D版盘良好，但一读正版就死机，这是怎么回事？

——浙江 周夏澍

这段时间风林也对老游戏产生了浓厚兴趣，除了前段时间购买的SFC“星海传说”，还准备再购买些值得保存收藏的SFC、N64卡带。不过新主机的游戏吸引力还是最大的。关于你的DC无法读正版的现象是盗版惹祸无疑。

风林大哥，因为在12期《电软》上看到《闯家》里有这么句话：“万水千山总是情，想泄怒气找风林”！正巧这几天我很烦、很乱，所以又想提笔再一次给你添麻烦了。

最近我总是做复古梦，总时不时地想起小时候玩过的主机和游戏，也不知我这是哪根筋不对了，上个月我竟买了一台8位红白机和几盘卡，买回家后便玩了起来，但令我不解的是——同样的人，同样的主机，同样的游戏，但小时候玩游戏的那股激情却荡然无存！我想也许是年龄大了，口味高了吧！还有，我又不知是哪个神经过敏了，这些天我好想买土星机，我明知道它比不上PS，但心里还是不能消除买土星的余念，所以我想向风林你求教：我想买土星，可以吗？它有买的价值吗？

——辽宁 张兆鹏

如果经济条件许可，那么想买的话又何需左思右顾呢？不过如果从玩游戏的角度上讲，也已经退休的PS是非常不错的选择呢！当然，风林的意思并不是说SS没有好玩的游戏，只不过PS上的游戏更多些罢了。

祝大家春节快乐，马年交好运！游戏多多！红包多多！

天下一家●阿布（电子信箱：arbul35@sohu.com 留言：希望与任天堂迷聊聊天）●“神高达”（大连市第二中学一年一七班 邮编：116011）●李泽光（黑龙江省哈尔滨市动力区民生东七道街6单元119信箱 邮编：150040 QQ：52359282 留言：希望认识更多的闯关族朋友）

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

风林，家里一切料理得还好吧！?

捧着 2001 年 12 期的《女玩家留言板》不禁黯然泪下，其实像 ASUKA 姐姐这样的女生还会有多少人理解呢？我每每想起自己同样的处境，就不禁流下眼泪……

听说重庆还好一些，长春这里的电玩根本无人问津，拥有电脑的朋友一个个都臭屁地不屑一顾，说："游戏机是低等机器！" 我说你再说小心我告诉"阎王"让他率几十万大军拍不死你！后来终于遇见几个知已，不料刚想跟他们诉说痛苦，却又被人在伤口上撒了把盐："女生打游戏简直是糟蹋游戏事业！" 再后来我只能孤独地捧着心爱的《电软》让我的眼泪陪我过夜。

"大男子主义"伤害了我，每次上 QQ 或是游戏论坛，我只能以男生的名义大张旗鼓地畅所欲言，我在那里不会被一群人追问："你真是女生?" 也不会被人骂作"糟蹋东西"。不过，我真的不是我了……莫非，我投错了胎？

只能说，谢谢风林开了这样一个可以让女生吐露心声的栏目，像我一样的女玩家也不少吧，大家都该大胆讲出来："我们不比男生差"，电玩又不是男生的专利，凭什么女生喜欢就要被人说三道四？这世上还有什么公理！

唉，算了，跟风林发发牢骚，心情好多了，人家怎么看就看吧，总之，没人改得了我对游戏的爱，我又怎么改得了别人对我的看法呢？那么，风林，再见吧。希望这封信不会影响你今天的好心情。

谢谢你、谢谢家、谢谢女生这一片自己的天地。

——吉林长春　小原子

其实"女玩家留言板"是早就应该开办的，只是在此之前风林的心里一直没什么勇气，不知道会不会又开花无果……不过，这段时间女玩家的来信呈直线上升趋势，总算让人松口气，甚至值得欣喜。女孩子玩游戏常常带来莫名异样的目光，这实在是不应该。国人的陈旧思想在这方面表露无疑，这个栏目的诞生也是希望能够有更多的女玩家站出来发表自己的感想，谈论自己的游戏，"维护自己的权利"。游戏是属于每个人的，快乐是属于每个人的，而"家"，也是属于每个人的。

编辑部影集

风林：你好，第一次给你写信，真不知写点什么才好，不知为什么我突然心血来潮想起给你写信，也许是因为电软开出如此重大的奖品，我真的心动了。

我的名字是叫常剑飞，现在住在唐山遵化，17 岁，刚中专毕业，正在一家给汽车做二级维护的检测站工作。我是从小的时候就爱玩游戏，小的时候还为了玩游戏经常被父母打骂，不知风林小时候是不是和我一样。在 97 年的时候，我们这里有了 PS，我玩的第一款游戏就是"生化危机"，在当时我几乎完全沉浸在这个恐怖游戏当中，不可自拔。风林爱不爱玩"生化危机"？我可是非常喜欢，不过听说"生化"系列将全部都给任天堂的 GC 做，我心中也有打算买 GC 回家，只是苦于囊中羞涩。我现在手中有的只是比较廉价的 DC，还有质量极差的 D 版，不过我的 DC 可是在今年初买的，经我测试是原装的正货，至今还没有什么问题出现。不知风林现在还有没有玩 DC，"莎木 2" 可真是好游戏，我拿到手后一口气打穿了两遍，还觉得意犹未尽。现在我觉得 DC 上的作品只有"樱 4"可以期待了。我现在正幻想中了电软大奖就不用等到 2005 年了。（大笑）

——河北　常剑飞

→AVG 大腕『生化』GC 版马上就要与玩家见面，此作一发，其他游戏皆退避三舍，GC 日本 300 万的催化剂。

"生化"是风林至爱，目前除了 DC 版与 N64 版的二代没有购买外，其他所有版本都有保存。CAPCOM 如今舍弃 PS2 投奔山内旗下，应该说是其长久以来就已设好的一步棋。从 N64 版"生 2"到转移阵线的"生 0"，我们从冈本的口中三番五次的听到公司对 N64 的"不满"——卡带限制太大了，想做却做不了。而 GC 完美的硬件设计这回是彻底的满足了 CAPCOM 投回任氏怀抱的心愿。根据业内人士的分析，明年 CAPCOM 将彻底转向 GC 阵营，三上真司也说出了对任天堂非常"死忠"的话语。目前除了 GC 版生化系列外，可以确定会登陆 GC 的游戏名单如下：洛克人系列、街霸系列、恐龙系列、魔颤续作以及重量级 RPG 作品。这些在 GC 上都是必要实现的。

根据最新数据的显示，GC 的"大乱斗 DX"已经突破百万，再闯佳绩。任天堂软件的厉害之处由此可见一斑。

DC 的游戏"风来西林外传"值得期待。

风林，在杂志上你说你很期待 GBA 版《风之》，不知是否入手，反正我已玩到了第二场景，感觉十分爽快，乃是 GBA 版动作游戏颠峰！不知比老任和老卡的冷饭丰盛多少倍！GBA 屏幕太暗的事实被打破，在 GBA 标签的左上方（?）可用东西调节屏幕明暗！可靠！请安心使用。对了风林！我现在十分想来一套 DC 版海豚（正），最好是二手（缺铁）所以风林如果把我当朋友就帮小弟一次！有消息请发伊妹儿：198517shen@fm365.com 特此拜谢！

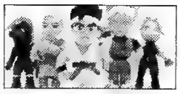
——北京洋桥　沈兴华

GBA 版"风"制作的十分出色，但要论经玩的话，还是最新推出"马 2"好，虽然也是冷饭吧。你说的 GBA 亮度调节的方法我以前也有耳闻，但是不知道是否保险，如果你使用过后确实非常理想的话，不妨来信将具体方法道来，让族人共享"天伦"。最后，看到你的地址再次使我想起了 UFO 的经历……

←这游戏，不玩亏了。

天下一家●陈冠桦（广东省汕尾市海丰县龙津中学初二 2 班　邮编：516400）●林励坤（广东省湛江市坡头区南油五区 19 栋 603 室　邮编：524057）

电软吉尼斯●生 2：女 A 是一时十分三十三秒，男 B 是一时五分十六秒；男 A 是一时三分四秒，女 B 是一时四分三十六秒。（**成绩创造者/刘名晔**）



风林大哥，本人是来自湖北的一位“软迷”，支持你们也有几年了吧！这是本人的第一封写给你们的信。为什么呢？因为我，不，我们（几个软迷）现在对你们太不信任了。今天（12 月 20 日）我们班的 9 个软迷命我向你们提出强烈的抗议和不满！你们完全是不了解，不明白我们的心啊！要做软迷有多难，你们知道吗？早期的“黑白＋彩页”到现在还是“黑白＋彩页”，而且况是不见彩页多，只见铁猛涨。就连 GB 也“进化”成了 GBA，你们能不能也 adwamce 一下嘛。再这样下去，你们失去的不仅仅只是我们这 9 个软迷了，恐怕连“人心”也会失去的。记得还是初中时，班上有 16 个热衷于《电软》，可高中后，几个铁杆们都分了，只有我们 9 个人在同一所高中就读。记得“闯关族的家”中不缺我们这样发牢骚的人，可总不见你们“改”呢？太令我们失望了。你们也不能光吃“老本”啊，因为我们不仅需要你们美丽的内心，而且还要美丽的外表！

这些话都是我们软迷的真心话，只有我们这些铁杆才敢讲你们不愿听的话，我们这样做，也只是希望你们能把这杂志越办越好！

——武汉　张纯

首先张读者先代风林向班上的众软迷问好！风林非常理解广大读者“恨铁不成钢”的心情，风林向大家保证，不用几期大家的期待就会实现。而我们要做的是准备。

风林，我要给你提两个意见：①回答读者的话中少点儿省略号，我这人最爱胡思乱想……②你现在虽然人气旺了，可绝不能自持高大，得意忘形，读者永远是你的上帝。因我第一封信有去无回，同学们便劝我别费劲了，说编辑部中每天不知要扔掉多少没来得及看的信。但我还是写了，因为我觉得你们不会那样对待远方一颗诚挚的心。

——天津　马杰

收到！1、省略号会慢慢变少的；2、读者是上帝，也是风林最亲最好的良师益友，风林岂敢怠慢？偷有照顾不周之处，大家不必在乎风林安全，锅碗瓢盆请尽管向我“招呼”（汗）。

风林，现在“家”装修好了吧？可就是还差那几平方，明年彩页加了，不知“家”那几平米批下来没有。《电软》加了彩页，价钱没变不知还会不会附加小册呢？希望还会，因为这是我们广大读者的心愿嘛。说到这也该说到你了，十二月那期电软你不是公布了“家”的 QQ 吗？从我一买回第十二期到现在“家”的 QQ 一直在我的好友里，我天天上天天看，但就没有一天见你开过，现都快公布一个月了，不知你葫芦里卖的什么炭疽。我连发 N 条信息都无一回复，你是不是想气死我们。下月再不见你开 QQ 我就对你进行信息轰炸，向你的 E－mail 发“求职信”、“蓝＆红代码”……给你发送一些大信件撑爆你信箱，，给你寄炭疽，向你打骚扰电话……看你怕没有。

——马剑韦

QQ 的问题我在前面已有回答，由于一上就会有数百条留言涌向偶，无奈之下只得先隐身了，然后再一个个回复。这方面风林一定会在近期想出一个好办法以解决“拥挤”的问题。

小风提示：

准备在春节购买新主机的朋友一定要谨防二手翻新机器，尤其是 DC（很少有新货流通）。PS 则定要购买 ONE 版（型号无妨），PS2 需要注意的是主机背面的封条。

闯关族访谈

个人资料：
姓名：严俊
笔名：亚人（取真名之偏旁）
近况：现协助风林制作“欧美风”。
履历：早期曾制作《同人志》
喜欢的明星：张柏芝（笑）。
游戏格言：用心！

风：很荣幸能和阿竣面对面的聊天啊～
严：不敢当……
风：阿竣是从啥时候起看《电软》的？
严：你……我说了 NN 次了，是俊，不是峻，更不是竣，大哥，拜托。
风：汗……我老搞混，最新一期杂志又登错了，呵呵，下次偶注意啦：）
严：又错？．昏。说回正题，我应是 97 年 4 月份开始看《电软》的，之前是个从不进报刊亭的人，但从那时起成了常客（笑）。
风：啊，那段时间应该是 PS、SS 在国内正火的时候啊！
严：的确是那时候，不过话说回来，当时就是受了《电软》毒害（笑）买了 MD、SS，成了 SEGA 极右派。哪知没过半年 SEGA 就……欲哭无泪啊。
风：我也曾是受害者呢（笑），不过好象杂志也有报道其他厂商的主机和游戏啊。
严：报道？报道最多的就是 SEGA 的主机。不过好象每次被你们报道的就没好下场。SS 倒了，DC 倒了，真是一报就倒（笑）。真为 PS2 担心啊。
风：这……￥＃％不过在这种情况下，风林竟然对任天堂产生了“大仰慕”，想想也蛮怪的……这与目前国内的风气不太合拍啊，哈……有点跑题，阿俊给杂志投稿有很长时间了吧？
俊：说到投稿，97 年底就开始了，记得处女作只是在家里登的一句话而已。相信很多读者和我一样，投了无数的稿件，但登的不多。经常是密集轰炸十几篇才登一篇，风林你那儿的未发表稿件应够出本大墙读本了吧？（笑）这段时间在风林的纵容下竟也开始趟攻略这滩浑水了。经历了无数累倒于案的夜晚，竟也开始理解到小编们的个中辛苦……
风：55555555，终于有人理解我们了……不过我是不会嘴下留情的（坏笑），其实作为特约的撰稿人应该是一件很令人羡慕又痛苦的事情吧？
俊：绝对是痛并快乐着。为了特约二字，55555，容易吗（笑）！为了能一改《电软》攻略慢的现状，再苦也值了。说真的，每次看到别人批评《电软》的时候，心里很不是滋味。
风：有大家的努力我想今后的攻略一定会强化很多啊！最近在完成什么大作吗？
俊：正在写《魔法假期》全攻略。其实早已经完成了，但被想到这期页码有限没能刊登，真是残念……为写这攻略熬了不少夜，现在还后怕呢。不过，今后还会再写下去，以 GBA 为主，因为我认为做好 GBA 攻略是今后杂志的重中之重。希望机主们能支持我（笑）。
风：听着像广告啊，不过希望能有更多的优秀撰稿人加入到这个队伍中来呢。能不能像我们读者说说你写稿中的酸甜苦辣呢？
俊：是吐苦水吧？不敢！这应先找骏生前辈吧（笑）。写稿的话，文字功底是要有一些，但重要的还是感受。象 12 月号的《记残念事一二》这类文章是要心来写的。你再让我写，就写不出来了。攻略的话就绝对是苦差事了。
风：看来的确是很难做的苦差事呢～～～～风林每期的闯家也很苦呢……5555，索性可以经常打打游戏分散一下精力。说到游戏，阿俊有没有准备买新机器的打算？
俊：新主机的话，想法有，关键是铁啊（苦笑）。其实也很头痛呢。本来这次 NGC 是任天堂史上最值得买的主机，但 PS2 的“寂 2”、“MGS2”又不得不玩，正为难呢。
风：可是“寂 2”和“MGS2”在 XBOX 上也有啊？言下之意当然你凭啥不考虑 XBOX？
俊：实在买不起 13 月的 PS2 新型号就 1700 人民币了，而且 SCE 的大作“ICO”中文版在香港买的很不错呢。我想买 PS2 的玩家会更多。而 3 月 NGC“生化”也将发售。所以，我认为购机的最佳时机应在 3 月。
风：看来早给自己打算好了呢！
俊：PS2、NGC 都在计划之内．等 NGC 因“生化”正火的时候购入 PS2，年末再将 NGC 收入囊中，如此如此……（奸笑）
风：不过这个计划似乎在国内一般玩家是很难实现的哟……
俊：这个嘛，得有至少 3000 吨铁吧（笑）。不过二选一的话大部分人应能接受的吧。
风：与 XBOX 相比，NGC 什么地方吸引你呢？
俊：任天堂三个字足以。
风：简单啊（汗），看来还是品牌效应。可是阿俊不是对 SEGA 比较独钟吗？
俊：那倒是没错，我认为集任天堂、SEGA 两大顶级巨腕的主机最强。如果任、S 两家 VS 其他所有厂商，我选前者。
风：说到这，“欧美风”的制作也全靠有阿俊鼎力协助啊，不知道阿俊对欧美游戏的看法如何？
俊：说实话，以前对之不太感冒。但自参与“欧美风”制作以来，体会到了“不了解不代表不存在”这句真理。的确，欧美游戏也不乏良作，且个性鲜明。不过，在做栏目的时候还是费了些心思选材的（笑）。

风：是啊，我们就是希望能够给更多读者介绍些欧美方面的好游戏，尤其是动作、体育和射击，这方面都是欧美厂商的强项啊！

好了，谢谢阿俊跟大家聊了这么多，我想今后也能用这种形式来制作欧美风会很有意思。先到这里吧……

声明：2002 年第一期 P59 页所提到的“600 元 GBA 送 300 元卡”的问题与博凯利公司广告没有关系，请玩家注意，特此声明。

提示：“风林影集”从这期起也将期期登场，想了解编辑们的新动向就一定不要错过闯家啊！另外，下期闯家将有特别惊喜！

闯关族无敌

●因为这里有同命相连的兄弟！
●是闯关族必要看闯关族的家！

风林兄，我是一个普通的玩家，从8岁开始玩游戏（好像是FC的“超时空要塞”）至今已十年有余了，家中有FC、MD、PS和现在的DC，也能算一个老玩家了吧，虽然家中很反感，但我觉今生无愧，我97年开始看贵刊，真正开始买的还是在99年（不会拿我的信冲厕所吧?）别的杂志我也看，但肯掏铁的还是《电软》了。

我觉得现在DC上让我玩得最HAPPY的GAME，就是“莎2”和“死或生2”了。说到“死2”我可以说买DC就为它了，记得第一次玩是在PS房里看见别人在对战什么，一看画面超靓，人物超美，格斗感超强！特别是角色被击飞从高空落下时，我的眼珠差点没飞出来，从此便被此GAME迷上了，一天不打便浑身不爽，终于有一天下定决心花了1000元把DC抱了回来，当时随机买的除此还有“疯的”，从此便拿出当年打“铁拳3”的冲动，到现在盘内显示PLAY时间已有200小时了。至于另一大作“灵魂能力”我认为并没有“死或生2”好玩，原因是打起来束手束脚（RING OUT），格斗感并不是很爽，40分满分好像有个人感情因素，绝对达不到满分水平。至于PS2我到现在见都没见过（谁能比我惨），最期待作有：“合金2”、“寂2”、“皇4”、“鬼武者”，好像都是硬派游戏（笑）。最后祝风林越来越帅，“闯家”越办越好，《电软》销量越来越高！

——江苏　“死或生2”制霸一方的黄圆佳

DC的“死或生2”推出时的确令人惊叹，画面处理得非常出色，并且与一代相比也有很大的飞跃。在这里，风林不想说该游戏在日本如何如何，就说说俺们编辑部对这游戏的看法吧！每个编辑对这游戏的评价如下：

PERFECT：没有暴露的服装和性感的角色设定还能热卖吗？

天师：中看不中玩！

宇部：对于非格斗迷来说，会玩的很开心。

SP：“美眉”让我如此美丽。

哈哈，不知道喜欢“死或生2”的朋友会不会生气。以上只是编辑们个人对游戏的感想。说实在话，在制作格斗方面TECMO还有很多要和SEGA以及NAMCO学习的地方，个人认为过强的返技是本作最大的败笔。当然，游戏的确是很挺好玩的，这方面就见仁见智了。毕竟每个人对游戏的看法不可能相同。对于编辑们对“死2”的评价黄读者也不必放在心上。

呼风还语（4）

1、PSONE与DC到底买哪个？

目前风林收到了大量类似的问题，个人觉得购买PSONE是比较妥当的。主要考虑的方面就是软件数量众多，而这也是购买主机时起到决定性的因素。

2、风林新年怎么过啊？

当然是玩游戏，应该是在家里苦练VF4了。另外，王府井的SEGA店这段时间也会常去练习。

贺新春：今年是属于VF的！！

随着VF4的发售，编辑部格斗战火重燃。风林早已摩拳擦掌跃跃欲试，每天至少两个小时的不间断“魔地狱”式练习计划启动。

风林：在我的信海战术下，你终究是要被淹死的。当然，若你回信的话就不同了。我不再一个星期一封这么疯狂了，顶多一月四封。

有时觉得风林你挺幸福的，可以不用钱就玩到许多好玩的游戏。但是，人的一生并不是只有打GAME而已。还有很多事情可以令生活多添姿彩。风林为了工作一定错过了不少东西吧?其实，青春是个看不见的东西，它说来就来，说走就走。当有一天你发现青春不再属于你时，你一定要觉得“我的年轻总算过得精彩，没有白费”。这样，你才不会后悔！

最后，在工作时看信，一定要求一目十行，效率第一。同时又不失细心。我不知道风林是不是很细心地在看我这封信。但是，自己用心去写了，就总会有人用心地去看的，我想。

——广东　钟良润

这段时间信量大增，每每抱回后，沏上一杯茶或者打开一听可乐，懒洋洋的坐在自己的位子上，拆开读者朋友寄来的信件，实在是一件很温馨的事情（如果拆出白色粉末则会暴怒，希望喜欢开玩笑的朋友还是不要以这种方式表现，因为风林的衣服都被弄脏了）。看信的时候，时间流失的飞快，在工作闲暇时也会想想以前的快乐时光（特别怀念在“红X花园”里办公的日子）。其实，人生是有许多遗憾的，风林也有（自认对音律的敏锐捕捉是天才的），不过认真想来，珍惜现在才是最重要的。既然错过了，就不再去想它……

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

风林，很久以前就想给家去信，因为种种原因，而没兑现，现在的我终于可以拿起笔给家写信了。我有好多话要说，但却不知从何说起……

看了2001年12期上ASUKA的来信，心里着实有很多想法。我自认为我要比她幸运好多。至少我父母不会阻止我玩游戏。

我们这儿有一帮好友，都是从小玩到大的，（可除了我，其余都是男生）一个是格斗的高手；一个是机战的达人；我哥是三国的拥护者；而另一个则是合金装备迷；我和风林一样是“杂食性动物”（但比较偏爱RPG）。几个男生有一个共同爱好，就是足球，凑在一起，就只有足球，剩下我，所以我很想能有几个电玩一族的朋友，可以陪我聊天，打机，好想……（像风林就好了，身边那么多朋友）上网聊天本想交几个玩友，但他们连RPG是什么都不知，好失望啊！

我也是“家”的一员，虽然微不足道，但是风林，请你不要忽视我们的存在啊！我很赞同ASUKA，我们一直默默地支持着《电软》，支持着“家”，也希望“家”能更好。

这个世界对待女孩子还是有点不公平，要不然我们也可以大方地出入机厅，（也许因为我们这儿太……）我几次进入机厅，大伙都像在看怪物，齐刷刷向我“敬礼”，也不顾自己的手，害我从那以后就再没跑过机厅。（好像是好久以前的事了）算起来，我的玩龄也不小，从最早的FC，到现在的PS，它们一起伴着我。现在，DC、PS2、NGC……看得我直流口水，可惜口袋里没“铁”，努力工作，本想……谁知老爸出来发话，我的梦想泡汤。每月都盼着《电软》，越看我心越痒痒，好无奈，风林你多好，你还一个劲叫穷，我是连玩游戏的权力都快被禁止了，我的天啊！我以后该怎么办，没有游戏，我的生活好像就失去了乐趣，一直以来，都是游戏陪着我，我好烦，好……（本以为我的父母很开明，到最后还不是……）没有游戏的日子还真是难受！什么时候，我才能自由自在、无拘无束地玩？（难道就因为我是一个女孩！）

风林，你会不会认为我废话?我想找个朋友说说心里话，望不要介意。（我学得最差的是作文，有什么不对的地方，还请风林大哥见谅，丫头我在此多谢了，谢谢你风林，有“家”的感觉很棒，真的非常非常感谢！

丫头不要求风林回信，你能看我的信，我已满足。

——上海金山　丫头

风：希望家能够成为大家的“避风港”，倾吐心声。

勇者斗恶龙Ⅳ

被引导者们

DQ(勇者斗恶龙) 系列应该说是角色扮演类游戏的经典之作。从 FC 时代起,就培养起了一大批铁杆 DQ 迷,如果不是铁杆 DQ 迷,中国玩家(尤其是自 PS 时代起加入"游戏"一族的)对该系列一般不感兴趣,毕竟它的画面缺乏广告效果。但是,它确实拥有极其丰富的内涵,在 TVGAME 天国的日本深受欢迎,成为真正意义的国民游戏。

PS	厂商:ENIX	类型:RPG
	发售日:2001.11.22	售价:6800 日元

序章

主人公训练结束后,熟悉一下操作,其实本章就是给玩家练习用的。在桶或壶附近按△可以将东西举起来,再按△就可以将东西扔出去,如果里面有东西的话也会掉出来。(投掷是没有攻击力的。)

向外走,刚要过桥,一只神秘的青蛙出现在主人公面前,然后主人公追着青蛙回到了仓库。在仓库中和她对话得知她叫**シンシア**,其实并不是青蛙,而是被施了咒语……

和**シンシア**说完话后,在村中走走,之后回到左下主人公的家,和自己的父亲对话,随即序章就结束了。

故事就这么开始了……

第一章 王宫的战士

这是发生在一个小国家巴特兰多(**バトランド**)中的故事。莱安(**ライアン**)是这个国家王宫战士中的一员。勇者系列中,所谓的战士就是大家所知道的头大无脑的肌肉男(笑)!莱安自始至终也学不会任何魔法,但攻防算是比较高的角色。

■ 巴特兰多城(バトランド城)

一日,国王召集所有的王宫战士到大厅,说有要紧的事要说。莱安自然也在其中。国王告送大家附近村子里有孩子被抓走了,叫大家火速去营救。(重赏之下,必有勇夫,10000 经验啊!)

事不宜迟,莱安在城里收集一些情报,然后去向城下町。

■ 巴特兰多城下町(バトランドの城下町)

在町中收集一些情报,买些药品,整理好装备,然后就可以向西北方的依鲁姆洞窟(**イルムの洞窟**)进发了。这一带会有使毒的敌人出现,所以一定要带足解毒草。

■ 依鲁姆洞窟(イルムの洞窟)

这里应该不会迷路,洞中的战士随着故事的发展,说的话会有微妙的变化。出洞后向西北走,就到依鲁姆村(**イルムの村**)了。

■ 依鲁姆村(イルムの村)

晚上,在学校和孩子对话,得知巴特兰多城的芙蕾雅(**フレア**)的丈夫阿里克丝(**アレクス**)被关到牢房里了。在牢房里和阿里克丝对话,得知他知道一些情报,但要见到他的妻子他才肯说话(现实的家伙)。

■ 巴特兰多城(バトランド城)

在巴特兰多城和教会门口的女孩子对话,莱安告诉了她阿里克丝的情况,芙蕾雅决定和莱安去见阿里克丝。

■ 依鲁姆村(イルムの村)

把芙蕾雅带到阿里克丝那里,芙蕾雅劝说阿里克丝把秘密告诉莱安。原来村东南森林里有孩子们的秘密集会所。

■ 古井底(古井户の底)

从依鲁姆村向东南方向走,画面一切换就到了。在井附近听到了从井底传来的声音。顺着声音一直向里走,(FC 版按照声音的提示走就不会遇敌,但 PS 版则没有这样的设定。)这里的敌人很强。在深处得到飞空靴,之后探索其他地方。

在井底的最深处看到一只史莱姆,和它对话可以让它加入。这只史莱姆会使用回复魔法,可谓是肉弹的救星。有了伙伴以后,选择选单中的第一项可以和伙伴对话,得知一些重要情报和线索,所以要经常和伙伴对话。这里没什么事情了,可以向下一个目的地进发了。

■ 湖中央的塔

在塔的对面使用飞空靴,可以飞到塔顶,这里是 4 层。塔的 1 层有个回复泉,在这里可以进行回复。在另一条路的 1 层有把破邪之剑,对付这里的 BOSS 很有效,所以最好拿到。

到地下 1 层,见到了本章的 BOSS,皮萨罗的手下(**ピサロの手先**,HP250)和大眼睛(**カメレオンマン**,HP40)。由于大眼睛会使用回复魔法,所以最好先打倒大眼睛,然后再攻击皮萨罗的手下,这样就可以轻松获胜。打倒 BOSS 救出孩子后,从 2 楼出口跳到湖对岸,然后回依鲁姆村。

■ 依鲁姆村(イルムの村)

在村子里母亲们正在等着孩子们归来,如今孩子们平安送到了,莱安也就可以回巴特兰多城向巴特兰多王交差了。

巴特兰多城(**バトランド城**):

莱安漂亮的完成了任务,得到了国王的嘉奖(经验值 10000,原 FC 版是 3000)。

到第五章,莱安的状态、装备品、持有物(飞空靴除外),都会继承下来,但是金钱不会,所以最好都花了吧!

接着,莱安展开了寻找勇者的旅程……

第二章 任性公主的冒险

从前,有个叫阿利娜的公主,她非常的任性,经常无视国王的管教,令国王非常的头疼。有一天,国王把公主叫来……

萨多哈姆城(**サントハイム城**):

阿利娜听完国王几十年如一日的说教后,依然是老毛病不改。和城里所有的人说说话,然后回到自己的房间。

房间的墙壁是刚刚修好的,这是公主上一次溜出去时搞的,现在又拿木板钉上了。区区几个木板能拦住阿利娜吗?只见她一个飞脚,又飞出了窗外,飞向了自由。

离开王城的阿利娜向西方的萨兰町(**サランの町**)走去,刚要进去,克利夫多(**クリフト**)和普兰(**ブライ**)加入了冒险队伍。

■ 萨兰町(サランの町)

冒险就已以里为起点,买一些必备的武器、防具等。待准备好以后,就可以向东北方的塔班村(**テンペの村**)进发了。

■ 塔班村(テンペの村)

刚到这里,道具店还未开放。到村长家解情况,接受了驱除魔物的请求。来到教会,阿

利娜决定以自己为诱饵来引出魔物。说罢，二人大轿就把阿利娜等人送到了祭坛。没过多久，敌人终于出现了，原来只是几个普通的杂兵，轻松就可以搞定。

打倒魔物以后，村子里的道具店终于开张了。(什么，买东西还要钱，是我救了你们。算了，看来好人不好当！)通过祭坛继续向东北走，不久就到达芙雷诺尔町（**フレイ－ルの町**)。

■ **芙雷尔町(フレイ－ルの町)**

这里的宿屋门口似乎有骚动，不知里面发生了什么事。到宿屋 2 楼发现一个女子被一伙人抓走了。(不用想去追，根本追不上的。)在町中和小孩对话，得知那伙强盗留了口信，要用黄金的腕轮交换那个女子，而且时间定在明晚。

出去转转，果然有个洞窟(**フレイ－ル南の洞窟**)，但建议玩家先继续向西南走，看到一片沙漠，沙漠中央有一片绿洲（**沙漠のバザ－**)，在这里补充一番再去找黄金的腕轮也不迟。

■ **芙雷尔南方洞窟(フレイ－ル南の洞窟)**

洞窟里的道路比较复杂，由于前面补充了好装备，所以这里感觉并不是很难。在洞窟的最深处找到了黄金的腕轮。

■ **芙雷尔町(フレイ－ルの町)**

晚上进入芙雷尔町，到达西北方的墓地，这里就是交易场所。完成了交易，救下了那个女子，原来她也是乔装打扮溜出来玩的公主，真是有缘啊。这个公主名叫美伊(**メイ**)，为了报答阿利娜，把盗贼的钥匙送给了她。

■ **沙漠的绿洲(沙漠のバザ－)**

在这里阿利娜碰到了萨多哈姆城的士兵，他叫阿利娜火速回城说有紧急的事情。

■ **萨多哈姆城(サントハイム城)**

阿利娜回到王城，国王什么也没说，阿利娜感到很奇怪。询问大臣得知，原来婆婆妈妈的国王失去了声音。从自己的屋子再跳出去，与城后屋中的老人对话，得知玛罗尼(**マロ－ニ**)知道怎么治国王，他现在萨兰町。

■ **萨兰町(サランの町)**

在这里找到玛罗尼，他让阿利娜去沙漠，也许那里能找到答案。

■ **沙漠的绿洲(沙漠のバザ－)**

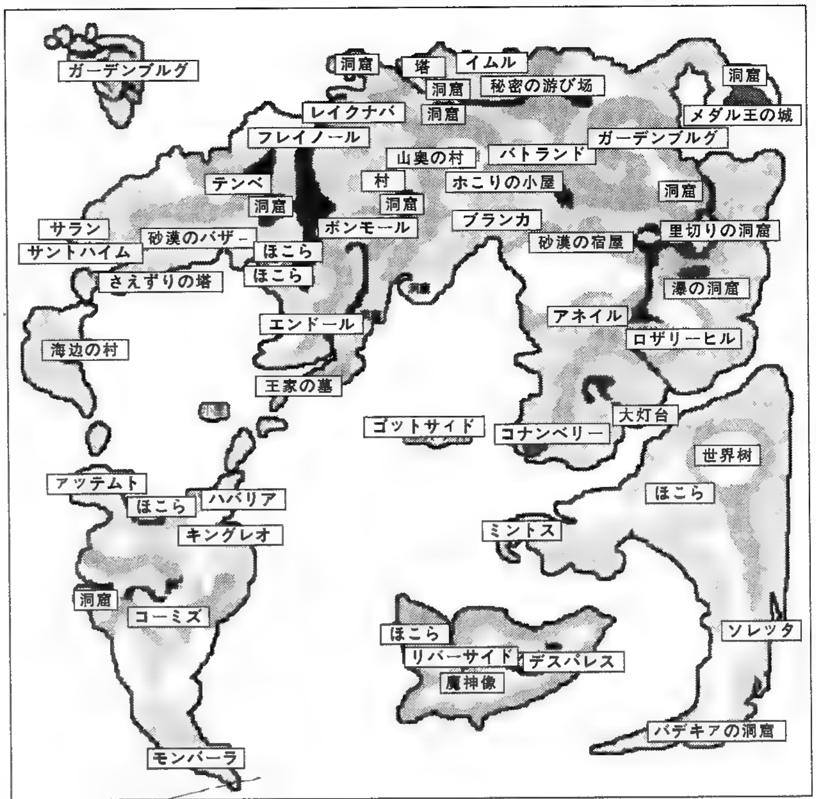
晚上进入这里，与西北方的男人对话，得知西面的塔的情报。准备一番就可以向妖精的塔(**さえずりの塔**)前进了。

■ **妖精的塔(さえずりの塔)**

地下 1 层有回复泉，可以回复。这里的敌人会全体攻击魔法，所以一定要小心应付。到最上层，看到妖精在嬉戏，但他们很快就跑了。在他们嬉戏的地方调查，得到妖精之蜜，原来他们把这个东西掉了。反正我们要找的也是这个，带回去吧。

■ **萨多哈姆城(サントハイム城)**

回到王城，让国王喝下妖精之蜜，国王终

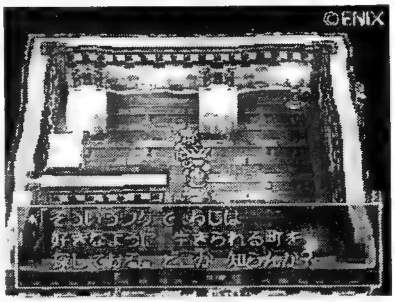


于又恢复了往日婆婆妈妈的神采，同时也答应了阿利娜出去冒险的请求。

大概在绿洲的东方，有连接大陆之间的门——旅行的门(旅**の扉**)，通过这扇门就可以到达安德鲁大陆(**エンド－ル大陆**)了。

■ **安德鲁城(エンド－ル城)**

在城中转转，从国王口中得知现在正在举行比武大会，问阿利娜有没有兴趣参加，



这还用说吗，马上从城左(右)边的门通往斗技场(**コロシアム**)参加比武大会。

■ **斗技场(コロシアム)**

由于规则是 1 对 1，所以只有阿利娜一人可以参加，其他 2 人只能加油助威了。总共战 5 场，每回胜利都给一次回复的机会。

第一战　密斯塔哈恩（**ミスタ　ハン**，HP70)。

第二战　拉各斯(**ラゴス**，HP90)。

第三战　皮皮恩(**ビビアン**，HP90)，会使用回复魔法。

第四战　塞萌(**サイモン**，HP90)，会使用药草。

第五战　皮罗抡曼（**ベロリンマン**，HP60)，这是决胜战，它会分成 4 个分身，其中只有 1 个是真的，幸亏它的 HP 不算高，全力以赴吧。

第六战　狄司皮萨罗（**デスピサロ**)，什么，他竟然弃权了，那优胜者理所当然就是阿利娜了。

胜利了，国王奖赏了阿利娜。不好，在这里竟然出现了敌人，而且在城下町发现了奄奄一息的萨多哈姆城士兵……阿利娜知道萨多哈姆城发生了危机，于是马上返回了萨多哈姆城……

第三章　开武器店的杜鲁尼哥

这里是安德鲁大陆北方的一个小镇雷克那巴(**レイクナバ**)，在这里住着一个叫杜鲁尼哥(**トルネコ**)的男人。他有一个伟大的梦想，就是开一家世界第一的武器店，他每天都在为此而努力。

■ **雷克那巴町(レイクナバの町)**

首先，四处走走，到处看看，随便聊聊，听到些关于铁金库的传闻，杜鲁尼哥当然不会放过。不过，此时的杜鲁尼哥身无分文，只穿着一件布衣服，如果就这样贸然出去的话，就等于自杀！

先找些工作吧：把托母（**トム**）老爷爷带到教会能得到 10 元的报酬；另外，给武器店的人打工，是挣钱的主要途径。在武器店打

工就是负责买卖武器，这里不难，基本上都选择同意（はい）就可以了。起初的武器店只能提供一些低级的武器，但有时候卖家会卖给你高级的武器，比如破邪剑等，如果现在把它们卖下，以后杜鲁尼哥就可以在这里买了。如果想结束一天的工作的话，只要和地下的人对话就可以拿到当天的报酬了。回到家中，和尼尼（**ネネ**）对话就可以休息了，第二天又可以重复一天的工作。

待挣够一定的钱，买齐武器和防具，就可以向铁金库进发了。顺便说一下，尼尼做的便当和药草有同样的回复作用。

（在第三章，战斗后得到物品的几率要比其他几章大的多，但相比之下，比 FC 版的几率要底。）

■ 雷克那巴北方的洞窟（レイクナバ北の洞窟）

铁金库就在雷克那巴北方的洞窟，这里敌人的等级还不算太高，以现在的装备还可以应付。路上，要不时的拨动石壁上的开关，把水放出来，杜鲁尼哥也会被水流冲走。地下 3 层的岩石机关和会掉下去的坑比较头疼，其实只要引着岩石把正下方的坑给填上就可以通过了。

铁金库就在地下 4 层，这里也有一道迷题。如果想安全得到铁金库的话，就推块石头过去吧，剩下的应该不难了吧！（这是什么铁金库，明明就是保险柜吗。难道在那个时代就有这玩意儿了吗？）

第三章杜鲁尼哥取得的铁金库不会带到第五章，不过第五章中可以再拿一次铁金库，作用是我方被全灭后，金钱不会减少。

■ 本摩尔北方的村子（ボンモ－ル北の村）

拿到铁金库就可以向南方的森林里走了，这里有个村子。提醒一下，这里的东西最好不要买，全都是假的。在这里会遇见一个叫东＝卡提亚（**ドン＝ガデア**）的男子，不过现在还没用。

杜鲁尼哥应村长之邀，在这里住了一宿，但是第二天一早却发现杜鲁尼哥睡到了外面，村子消失的无影无踪了。

■ 本摩尔城（ボンモ－ル城）

这里现在忙于准备防御安德鲁攻入的保护措施，和城里的人对对话，知道这里防具不足，城中的老人会以高价收购。

眼前有个重要的问题，就是这里通往安德鲁的桥坏了，唯一能修桥的东＝卡提亚现在何方不明。在城里的牢房中，躲过士兵的视线，和这里的囚犯对话，原来他就是雷克那巴町托母老爷爷的孙子。在町中买一个齐美拉之翼（**キメラの翼**）带给托母老爷爷的孙子，就可以让他安全逃脱了。

在城里和琉苛（**リュック**）王子对话，他约你晚上在武器店后面见。晚上如时赴约，王子回给你一封要交给莫尼卡（**モニカ**）公主的信。

■ 雷克那巴町（レイクナバの町）

回到雷克那巴町，和托母老爷爷的孙子对话，借他的爱犬拖马斯（**ト－マス**）一用。本摩尔北方的村子（**ボンモ－ル北の村**）：

再回到本摩尔北方的村子，找到村长，拖马斯会识破村长的假面具，村子再一次消失了，原来村长竟是只狐狸（这不是搞笑吗，为什么不是狸猫）。东＝卡提亚被救了出来，他又回到了工作岗位，把桥修好了。此时最好先把拖马斯送回去。

■ 安德鲁城（エンド－ル城）

把琉苛王子的信交给莫尼卡公主，这其实是联婚的书信。安德鲁王看到此信，同意了这门婚事，并且回信一封，叫杜鲁尼哥带回给本摩尔王。

来到这里的地下赌场，这里怎么还没开门？什么，该死的莱安竟然在这里，看来得以后再来了。

这里的町中有两个人可以雇，一个是宿屋 2 楼的诗人罗里丝（**ロレンス**）和教会门口的盗贼司考德（**スコット**）。

把安德鲁王的信交给本摩尔王后再回到这里，和国王对话，国王会同意杜鲁尼哥在这里开一家属于自己的店。正好，町中有一间空房，和 2 楼的老人询问价钱，什么竟要 35000 元，这不是骗钱呢吗！还好命不绝杜鲁尼哥，町东的大富豪要杜鲁尼哥到女神像的洞窟找银的女神像。行动吧，把罗里丝（600 元/5 日）和司考德（400 元/5 日）全雇来（一次只能雇 5 日，5 日后可以再雇），去探索银的女神像。（如果队中还有拖马斯的话，司考德就不会加入，所以还是把拖马斯还回去吧。）

从安德鲁城过右边的桥，然后一直向北走就到女神像的洞窟了。途中还会在一个洞里遇见负责挖掘的老人，不过现在用不上。

■ 女神像的洞窟

乘木筏一直落到地下 3 层，由于有水位差，现在还取不了宝箱。向里走，到地下 2 层踩一个机关，水都会落到地下 3 层，别忘了先拿地下 2 层的宝箱。回到地下 3 层，从中央的楼梯下到地下 4 层拿到银的女神像。通过地下 3 层左下的楼梯可以回到地下 1 层。这里的女神像也同样带不到第五章。

■ 安德鲁城下町（エンド－ル城下町）

回到富豪那里，银的女神像卖了 25000 元，看来还要自己挣 10000 元，攒够钱后，找空屋里的老人对话，这家店就归你了，尼尼也就随之而来了。和尼尼对话，把物品交给她，第二天就能挣到钱，而且比原价高。

杜鲁尼哥马上把店已开的消息告诉国王，他会交给你一项任务，就是买 6 把钢铁剑和 6 件钢铁铠（比 FC 版各少一个）。钢铁剑在安德鲁有卖（2000 元/把）；钢铁铠在本摩尔有卖（1200 元/件）。全部卖下来要 19200 元，慢慢攒吧。完成任务会等到 60000 的报酬，不是小数字啊！

还有一个挣钱的方法，还记得一上来提到的破邪剑吗？如果那时收到这把剑的话，现在雷克那巴町应该有卖才对。买上几把，然后回到自己的店里交给尼尼，第二天等着拿钱，然后再买，再交，再等，如此循环，很快就可以发财了。

■ 布兰卡洞窟（ブランカの洞窟）

还记得刚才说的挖掘的老人吗？到布兰卡洞窟，给他 60000 元，他就会开始打通洞窟的工作。再进入就会看到开始工作了，老人告诉杜鲁尼哥，完工后回到他家通知的。不如先回安德鲁吧。

■ 安德鲁城下町（エンド－ル城下町）

到安德鲁的地下赌场，这里已经开放了（不来这里洞窟就挖不好，真不知道他们是怎么搞的）。这章马上就要结束了，把手头的钱都花了吧，最好多买几把破邪剑。回到店里，洞窟已经挖好了。

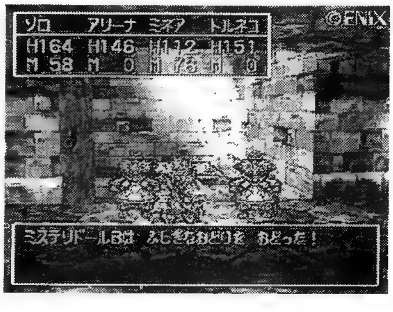
杜鲁尼哥告别了尼尼，通过洞窟，向新的地方出发……

第四章　孟巴巴拉的姐妹

这章是讲一对美丽姐妹的故事，她们立誓要找到父亲的敌人。姐姐玛妮娅（**マ－ニャ**）是舞蹈家，妹妹米妮娅（**ミネア**）是占卜师，故事就是从歌舞之町孟巴巴拉开始的。

■ 孟巴巴拉町（モンバ－バラの町）

在町中探索一番，整理一下装备，就可以出去闯荡了，目标是北方的考密斯村（**コ－ミズの村**）。



■ **考密斯村(コ－ミズの村)**

在这里住宿是免费的,收集一些情报,得知埃德高(**エドガン**)的弟子奥林(**オ－リン**)在西面的洞窟里。此时最好带一些解毒草,敌人有会使毒的,中了毒解不了就麻烦了。实在不行可以先到北面的港町哈巴利亚(**ハバリア**)整备一下。

■ **考密斯西方的洞窟(コ－ミズ西の洞窟)**

通过考密斯村北面的桥,然后一直向西走就到考密斯西方的洞窟了。这里的结构比较复杂,地下2层有2部电梯都可以通到地下3层,但是是不同的地方。其中一条路能找到奥林(他的能力比较强,可以把他调到领队当盾牌使,无情啊),而另一条路则是拿到重要物品寂静的玉,作用是封住敌人的咒文5个回合。

■ **金格利奥城(キングレオ城)**

奥林加入,并且得到寂静的玉,下一步就是去考密斯村北方的金格利奥城了。

这里的城门都是由魔法锁锁着的,需要魔法的钥匙才能打开,但是有奥林在就相当于有魔法钥匙在。进城打探一些关于大臣的情报,然后就可以向城北的港町哈巴利亚出发了。

■ **哈巴利亚町(ハバリアの町)**

在这里收集情报,整理装备,和牢房里的男子对话得知亚台姆特矿山(**アツテムト矿山**)生产火药,还有金格利奥城新的国王的名字叫巴鲁……这名字好象在哪里听过。

下一目标就是西方的亚台姆特矿山,最好练练级,不然在这里很容易就被全灭了。

■ **亚台姆特町(アツテムトの町)**

这里怎么这么破烂不堪,还好宿屋和教会白天还可以使用。通过坏掉的墙壁可以到达亚台姆特矿山口。顺便一提,调查町左上的尸骨就会发现,这是属于哈巴利亚町中的姐妹的父亲尸体。

■ **亚台姆特矿山(アツテムト矿山)**

这里的地形不复杂,基本上只有一条路,但敌人非常的强,瞬间就会被全灭,所以要好好练练级。在地下3层能找到火药壶,拿到后就可以回金格利奥城了。

■ **金格利奥城(キングレオ城)**

在大臣屋子旁边的过道使用火药壶(进正门右转就是了),大臣回因为担心出了什么事而去打开密道。偷偷跟着他,不要被发现。调查大臣进入的墙壁,打开密道的门,里面坐着的正是姐妹要找的人巴鲁扎克(**バルザック**,HP300)。

二话不说,就先进入了战斗。马上使用寂静的玉封住巴鲁扎克的咒文,可也千万不要小看敌人的普通攻击。寂静的玉的效果只有5个回合,5回合过后再次使用就OK了。

打倒巴鲁扎克后,回继续跟金格利奥战斗,此战必败,醒来后会发现大家被关在牢房里了,对面床上的老人就是前国王。根据前国王的指示,在牢房密道的宝箱里得到船票,然后通过密道回到金格利奥城。

刚一出来就会被城里的士兵发现,之后又有几个士兵追了出来,奥林一个人挡住了追来的士兵,叫姐妹赶快离开这里。(出城再回来的话,这里就会遇敌了。)

■ **哈巴利亚町(ハバリアの町)**

把所有的钱换成物品吧,准备好后就可以上通往安德鲁的船了。和所有船员对完话,然后再和船长对话船就会起航了……

(未完待续)

文/鱼骨头 责编/宇部

DQ4全咒文作用一览表

魔法名	MP	范围	领悟人物(レベル)	效果
メラ	2	敌1体	勇者(Lv3) マーニャ(Lv1)	HP小伤害
メラミ	4	敌1体	マーニャ(Lv19)	HP中伤害
メラゾーマ	10	敌1体	マーニャ(Lv33)	HP大伤害
ギラ	4	敌1列	勇者(Lv9) マーニャ(Lv7)	HP小伤害
ベギラマ	6	敌1列	マーニャ(Lv14)	HP中伤害
ベギラゴン	10	敌1列	マーニャ(Lv27)	HP大伤害
イオ	5	敌全体	マーニャ(Lv11)	HP小伤害
イオラ	8	敌全体	勇者(Lv23) マーニャ(Lv23)	HP中伤害
イオナズン	15	敌全体	マーニャ(Lv36)	HP大伤害
ヒャド	2	敌1体	ブライ(Lv1)	HP小伤害
ヒャダルコ	5	敌1列	ブライ(Lv11)	HP中伤害
ヒャダイン	8	敌全体	ブライ(Lv27)	HP大伤害
マヒャド	11	敌1列	ブライ(Lv32)	HP大伤害
バギ	2	敌1列	ミネア(Lv8)	HP小伤害
バギマ	4	敌1列	ミネア(Lv23)	HP中伤害
バギクロス	8	敌1列	ミネア(Lv32)	HP大伤害
ライデイン	4	敌1体	勇者(Lv25)	HP大伤害
ギガデイン	15	敌全体	勇者(Lv34)	HP大伤害
ミナデイン	15	敌1体	勇者(Lv37)	HP特大伤害
ザキ	4	敌1体	クリフト(Lv18)	死亡
ザラキ	7	敌1列	クリフト(Lv24)	死亡
ルカニ	3	敌1体	ブライ(Lv3) マーニャ(Lv3)	防御力下降
ルカナン	4	敌1列	ブライ(Lv21)	防御力下降
ラリホー	3	敌1列	ブライ(Lv5) ミネア(Lv5)	睡眠
ラリホーマ	3	敌1体	勇者(Lv15) ミネア(Lv16)	睡眠
ニフラム	3	敌1列	勇者(Lv1)	圣光将敌人消去
メダパニ	5	敌1体	ブライ(Lv30)	混乱
ピオリム	3	己全员	ブライ(Lv14)	速度上升
バイキルト	6	己1人	ブライ(Lv19)	攻击力上升2倍
ドラゴラム	18	自己	マーニャ(Lv30)	变身为龙向敌人攻击
スカラ	3	己1人	クリフト(Lv4)	防御力上升
スクルト	4	己全员	クリフト(Lv14)	防御力上升
マヌーサ	4	敌1列	クリフト(Lv6)	混乱
マホトーン	3	敌1列	クリフト(Lv12)	封锁敌人的魔法
マホカンタ	4	自己	ブライ(Lv8)	魔法反射
マホトラ	0	敌1体	ブライ(Lv25)?マーニャ(Lv16)	封锁敌人的魔法
マホステ	2	己1人	勇者(Lv19)	全部咒语无效
フバーハ	6	己全员	ミネア(Lv29)	活炎与吹雪的伤害减半
アストロン	2	己全员	勇者(Lv21)	防御力大上升
ホイミ	2	己1人	勇者(Lv2) クリフト(Lv1) ミネア(Lv1)	HP少回复
ベホイミ	5	己1人	勇者(Lv5) クリフト(Lv16) ミネア(Lv13)	HP中回复
ベホマ	7	己1人	勇者(Lv27) クリフト(Lv27) ミネア(Lv26)	HP完全回复
ベホマラー	15	己全员	クリフト(Lv30)	HP大回复
ベホマズン	20	己全员	勇者(Lv32)	HP完全回复
キアリー	2	己1人	クリフト(Lv8)?ミネア(Lv8)	治愈中毒
キアリク	2	己全员	ミネア(Lv10)	治愈睡眠

想要生存不容易。

→左侧机体即为最后一关的黑皮高机动。编者使用KEM将其炸得都飞到天上去了。

大家好，这次电软送出“武装雄狮 BLAZE”入门攻略。因梦美前车之鉴，本人并不期待这款具有绝对意义高难度、手感究极的史上最硬GAME能为所有读者带来惊喜——何况编者自身的作战水平同日本GG真达人相比也还很幼稚。表面上天语全程“恶梦”表里12关全爆，但最要命的是本人没有那本附赠HM3模型的GGB官方攻略本——在武器用法的创新上(FAE空中发射)、在复合运动射击上(飞行态上半身旋回射击)、在应变能力上、在战术安排上(赚取高分)、天语与高手之间的差距无限大。记得在选装件不足的情况下，天语硬闯最后一关(NIGHTMARE/ANOTHER)，着F版装甲和2级攻击强化，并将两颗爆弹全留给了左图中的黑皮——却仍要同三机周旋，而进入隧道前，本人心跳已达到真：120！……在隧道内打光RP灭掉两个后，被迫进入港区去上演一出“完全动感”追逐戏，勉强以“连射GUN”击破最后一机——月色依旧，HM3残血仅1/5……讽刺的是，同样难度条件下，天语提心吊胆地为13式配上“F甲/F攻/气化爆弹”后，悠然作战，仅费血1/5就打通此关，且决胜千里之外、隔山打象：13式的KEM SENSOR感知目标后，躲在山坡后边的俺连大象的影子在哪儿都还不知道，八枚“运动能量弹”即勒令其报销。打黑皮时更似牛刀切瓜——呜呼，KEM の威力——凄！

武装雄狮·激战篇

GUNGRIFFON带来的三种感觉——真实感、爽快感、紧张感

在开始攻略前，我们先来简要回顾一下武装雄狮的历史与该系列的特点。

首先说GUNGRIFFON的译名。相对于“武装雄狮”，其实“杀戮鹫狮”才是更加平直的译法(此名源自台湾省)。但是，“武装雄狮”这个名字很有气魄，是我国玩家送给此系列作品的传统“威名”，于是得以保留。

不过值得一提的是，GUNGRIFFON的港式译法是——

★铳霸★

GUNGRIFFON BLAZE

天语觉得这个称呼好极了，尤其在BLAZE版中，HIGH－MACS Ⅲ的备选武器之多超乎想像——但说来说去不外乎也就是各型机关枪、各型滑膛炮、各型火箭炮、各型榴弹、各型导弹……等等——玩家有无实力控制好这些东东来完成残酷至极的任务？

“有”则铳霸也！

从这两个字我们可以看出港人在对影片、游戏等的名称进行翻译时表现出的天赋。

1996年武装雄狮在土星上诞生，即以其真实的战斗系统、火爆的画面、紧张的气氛而在世界各国玩家中享有极高声誉，被公认为是3D座舱STG的“一代名作”。日本销量20万以上。

1998年，系列二代仍然在土星上推出。可惜由于主机的没落，此作并未引起很大回响。然而尽管其销量不尽如人意（约6万份)，但对于GG FANS来说，却有特别意义，而且此作以Ⅱ来作为标题，表明其乃正统续作，其系统、战略性较前作已有一定强化。

再往后，就是2000年在PS2上发售的这款以BLAZE作为幅标的系列最新作了。本作画面大幅进化，系统上的变更点非常多，游戏气氛可谓登峰造极，令FANS欲罢不能。奇怪的是，在游戏中HIGH－MACS确实进化到Ⅲ代了，可PS2版并没有以Ⅲ来作为标题。BLAZE版销量在8万份左右。

GAME ARTS 战场ACT 2000.8.10

武装雄狮的感觉正如上面标题所述。由于游戏有着缜密的世界观设定(**相关内容皆为虚构**)，其选材区被限定在近未来的军事领域——主要诉求为，一些国家相继研制出了先进的人型自走兵器(或称之为“装甲步行战斗车”)，并将这种新式武器投入到战场上——正是因为有了这些超越现行武器系统的东东，我们要驾驶着它们来执行种种现实中不可能实现的“任务”。

下面进一步说明游戏的魅力。 (www.gamearts.co.jp)

1、真实感：GG属于座舱模拟，因此“带入感”特别高。制作者采取了种种烘托气氛的手段向玩家灌输一个意识，即，现在你不是在“游戏”，而是在“执行任务”。利用PS2硬件，游戏呈现给玩家以VR画面：雾化，远景，爆炸光影，弹路轨迹，硝烟，尘土，ZOOM时的特效等等，都很到位。尤其这次取消地图，令人拍手称快。BLAZE版战斗场面极大，临场感超强，同屏实现多架质感尚佳的AWGS和各式战车——当HIGH－MACS Ⅲ和敌高机动体或是那些雷达乱转的导弹发射装甲车队纠缠时，你不会认为这是在游戏。

2、爽快感：GGB的特色是高机动力——HIGH－MACS Ⅲ拥有远远超越同类游戏角色(机体)的运动性，可在极大空间内进行三次元高速行进，且轻量化后其拥有比前代机体更出色飞行能力。再有，本系列从来就是动态无锁定目测射击，颇为讲究射击技巧，几乎所有射击都是在运动中完成的（你和目标至少会有一个在动)，以致玩家每一炮几乎都要留出提前量，有时还需考虑重力对弹道的影响，所以当射击命中后，成就感意外的高。BLAZE版真正考验玩家的操作力和判断力——编者目前的水平大概算是中级，但控制HM3也算得心应手，就是总感觉子弹不够用，战术也存在问题(笑)。若再融入运动射击、临场判断等要素，则整体上客观地讲——爽呆。**GGB之酷，已很难表达**。您可以试试看。

GG爽快感的另一个来源是“切换武器”。我们操纵的都是大威力火器，不单使用起来很爽(如PMG、HHM、燃料气化爆弹)，在对敌进行密集攻击时，“被迫”频繁更换武器也很“过瘾”。

●因为HM3是量产型(廉价版)，所以机体取消了雷达。

■我们在开始GGB游戏之前不要忽视“PILOT作成”这个步骤。难度方面，暂定为NORMAL起手较好。 ■日本诸多SS版GG迷友(前几名皆如此)，在PS2版SCORE ATACK比赛中途便已通气，彼此通过E－MAIL交流心得和打法。如此一来，其综合水平更加难以预料，实乃达人。

3、紧张感：此为GG之最妙，而这也是武装雄狮与其他同类游戏的最重大区别——主要是战术安排——你必须学会定位，必须学会对自身位置进行判断，并巧妙利用地型高低和掩体，甚至要根据敌方火力在空中的运动轨迹来预测它们的位置；你还得根据友军送达的战况通信而四处奔波，实施救援或打击——为寻找敌人或躲避ATM导弹，你将被迫无间断地腾挪闪躲；而当遇到真正强劲的敌方机体时，你却不得不为RP耗尽而"自责"：没有子弹。

子弹！？已经在你看到敌高机动(或敌强力守护神——大象)、心跳达到180时打光了——

这时可能没有补给，可能没有维修，

你可以战死，却不可以放弃掩护对象……

玩武装雄狮时，心始终在揪揪着。大致就是上面的感觉。大家不妨试一次，有所体会再来根据攻略进行，可能会稍微好受一些。

GGB在日本发售两个月时，GA已举办十多场指定关卡和机体的SCORE ATTACK大赛(通过MISSION COMPLETE后给出的PASSWORD登陆GA网站来上传成绩，MGS2不也是这种方式么？)，并在GG公式网页上设立排行榜(附游戏制作人点评和GGB日本五大高手留言板)。还有勇者送来作战录像带供GA研究。人们对"HELL难度·GLADIATOR任务·NORMAL版"这一关以为——"真の地狱を见よ"、"呜呼！13式の勇姿ここにあり！！完全版"。此关机体限定：13式(SRG禁用))……高手取分思路，连宫路武都搞不满。

您还别说，DUAL SHOCK2手柄与GGB真乃绝配

良苦。编者へ人感觉"GG在PS2上得到了进化。即可与各国好手切磋。GA选择PS2开发GGB"用心

●游戏玩到一定水平之后"必有豁然开朗之感"此时

文/责编：第501机动对战车中队41小队 天语

攻略START！先从低难度MISSION练起，逐步适应操作

总论

1、本作就算想浅尝一下，也要付出巨大代价。要有思想准备。

2、攻略仅此一期。今后会渗透BLAZE精华，并揭发它带给我们的乐趣和感动——机师必备素质、高难度版面致密攻略、武器介绍、游戏规则等等，甚至有天语独创的"情感融入"型士气鼓舞打法(笑)？相信会有大量玩家因无法忍受战场的残酷而放弃游戏。

3、游戏表面上只有6关，但每一关都有一个ANOTHER版(需满足规定数量奖章方可出现)，在这个版面里，敌方配置及火力强度、补给的配置、作战时间带(昼·夜)等方面，相对于NORMAL版都会有所变化，难度大幅UP二星。某几关可谓难极。

4、新手不必贪求单关的分数，"安全第一"，应以摸索战术、贯彻思路为主。本作重要的是"累积分"，达到一定的累积分才会派发更多的奖章，奖章数量达到一定程度才会派发隐藏关和隐藏机体——当你得到41(！？)个奖章时，隐藏要素差不多就全部出现了，但那大概需要几千万分吧！全力"累积"中……！？(笑)

5、天语惯用"TRADITIONAL2"键位，如果玩家难以适应，请从BEGINNER的几种设定中选择合适的，这时大家将通过手柄右摇杆来控制AWGS进退。

6、欢迎GG迷友信致high-macs41@sohu.com指教。也欢迎大家推荐其他重度游戏。

TRADITIONAL2型键位说明

□：点一下慢进，点两下疾进
×：点一下慢退，点两下疾退
△：ZOOM，只可静止时使用。在放大态下，再按一下△则恢复(机体走行时ZOOM自动恢复)
○：跳跃(飞行态按之则落地)
R1：射击键(点射/连射)
L1：武器切换
R2：显示战场上友军各机体血槽
L2：配合方向键使用，可令机体上半身旋回(紧急射击用)。如能结合JUMP使用，更可领悟GGB之妙(高手之道)。
十字键：1、控制准星进行瞄准。2、寻找罗盘，校准方向
右摇杆：使AWGS横向移动
左摇杆：与十字键同，基本无用

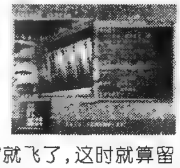
●注：在手柄键位选择中，TRADITIONAL的几种沿袭了SS版传统操作法，而BEGINNER的几种则是专为新手设立的"浅尝型"布局。

基本操作注意事项

1、AWCS动作中，有两项特殊操作，即JUMP和ZOOM。游戏中，常使用"跳跃+RP(火箭炮)"的办法来对敌"团体"进行攻击。

2、**要有针对性的使用武器**。对于较强个体敌人或某些建筑物，可直接在地面以RP轰之。但要注意，接近态下使用RP会使自机受到严重损伤，因此RP有使用距离的要求。至

●OPTIONAL PARTS & OPTIONAL WEAPON，在本期攻略的这几关任务中，无甚特殊要求。选装件的重要性将在你得到隐藏机体后彻底显露出来。高级武器及部件的使用，要特别慎重，因为战前每装备一种武器或配件，若任务失败，再攻关时则会消失。在战场上得到的那些OPTION BOX的入库，当MISSION COMPLETE后可选择数个，若任务失败则只能选择一个入库(单关作战时间连五分钟都没达到时便没有挑选OPTION BOX的权利)。另外，你达到目标分数或规定累计分数之后电脑派发奖章时也会送你选装件，只是若你的奖章总个数是奇数，则发你配件，若是偶数，则赏予武器。这是GGB这款游戏暗藏的规则。



●ZOOM的弱点。使用ZOOM时，一是要早，二是使用距离一定要远。尤其打飞行物时，距离太近，则你刚ZOOM上它，它会感知你，然后它就飞了，这时就算留出提前量去攻击也很难命中。可在空中发现一个较小的点时ZOOM，然后趁直升机悬停时使用GUN来打它(可根据不同武器间的火力特性来决定是否导入重力影响)。不单打直升机，打任何AWGS时，ZOOM也就能打上第一炮，第二炮起敌一定发现并转而攻击你，要有所准备——宁可运动起来打它们，不可静立ZOOM打之。ZOOM主要起偷袭的作用，至多配合ATM使用时，打敌静止态AWGS时多少还有些威力……

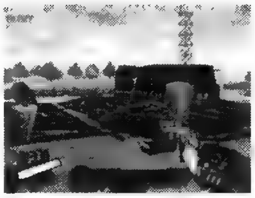
←若任务失败，则所选武器/配件会消失。

■第13枚奖章出现时我们首先会得到一台9式。此机笨极，但耐久力很强，贯通炮打得直，威力○。NIGHTMARE下，"必要加算SCORE"给得高，天语看了爆机CG和STAFF名单后，MEDAL共积得24枚，累计作战时间5小时有余……想快速获取MEDAL？当然也不是没有思路，但是……

于连射 GUN，因射程远，可结合 ZOOM 使用，需要注意的是打敌 HELICOPTER（ヘリ/直升机）时，应优先考虑 GUN 而绝非 MG。在 OPTIIONAL WEAPON 中，尚有其他大量武器可因应战况选择使用，如 SHOT GUN 等等。

3、**攻击必要性**。游戏有 6 关，随剧情不同，某些版面的敌增援是无限的。不妨对一些喽罗“视若不见”——如果它们对我难以造成大伤害的话，打主力敌人就够了。当然若你弹药 HP 充足则可随意攻之来赚分。

↑画面常会出现“敌战斗车辆，东方面（E）侵入确认”等字样，伴随着“嘀嘀”声，要说不紧张那是假的。

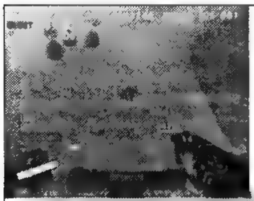


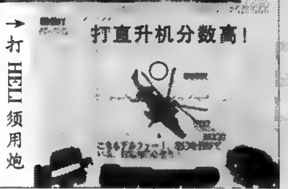
4、**补给**。弹药 ITEM——（弹箱/零散子弹）、维修（红/绿油箱，推进件）在本作中既有固定处所，也可通过击破特定敌人或特定建筑物来获得，只是后者全部随机出现。这里提两点，一是我们所补给的只是主武和副武的弹药，选装武器的弹药打一发少一发，补给不能；第二，不要无谓补给——记住补给点位置，战斗过程中随时需要，随时来取。

5、**建筑物的破坏**。如上所述，战斗中可破坏一切建筑物，需要指出的是，在激战区，不经意的击破某些建筑，往往会出现意外的 ITEM。

6、**信息的重要性**。画面下方，随战事进行经常会出现“目标击破/我方状况报告”等情报，应随时留意。万一目标机体漏网——画面也会给出“目标 1 尚未击破”的提示。等等。不要小看这些信息，它们可有力提高作战效率。

↑目标机体破坏后有提示。


←RP 可跳跃时使用



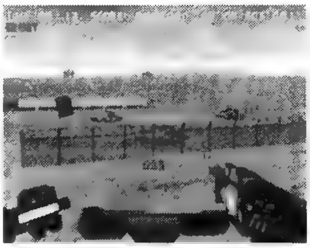
→打 HELI 须用炮

——**击落直升机的必要性**

BLAZE 版乃是重视战术运用之硬极 FPS 游戏，绝非市面泛泛庸俗之辈所能比拟。打直升飞机的必要性在于，防止其对我自身或掩护对象造成意外伤害。因此杀灭直升机一定要早，愈早愈好，应养成随时搜索空中目标的习惯，一经发现，须努力将其击破（甚至不用 ZOOM，近距直瞄打之！反正在某些难关中，编者时而会给它来个霸王硬上弓——飞起来和直升机对攻——别说，这距离一近，效果还真不错！）。本作敌 AI 较高，打直升机时，若它静止于空中亦可能上下颠簸，则炮口准星打高为妙，如左图圆圈位置。

如何瞄准

这当然重要。拿 RP 来说，切过来之后瞄准部分有三个矩型框，为火力命中有效区域，中间大框内的敌人受创最重，“+”则为核心。BLAZE 版的选装武器极多，使用方法各异，有的还挺怪……然而归根结底，游戏中的瞄准始终是动态的，特别的，在追逐高机动目标时，不能急燥，须耐心捕捉之，确认攻击机会后，全力开火……


↑到了游戏后半，MISSION 难度激增，你会发现连瞄准都变得……

GUNGRIFFON BLAZE World Guide

制压せよ！
突破せよ！！

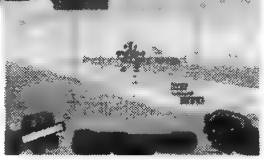
■**注意**：GUNGRIFFON BLAZE 各关卡的战法较多。这里的攻略只是最最基本的思路。高难度游戏往往需要打者有“想法”。

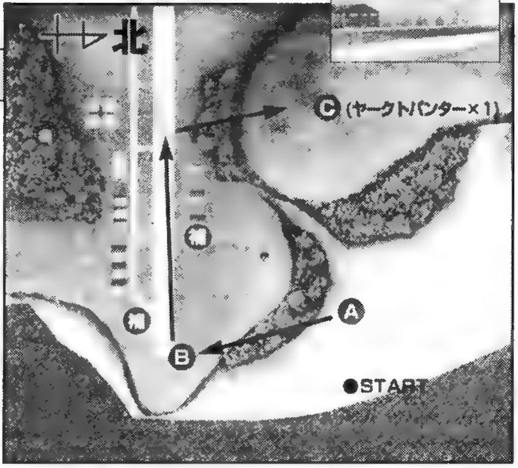
TRAINING MISSION “HOT WATER”

●目的：将作战区域内的敌人全部击破。

●要点：此关没有难度，但也不是说敌人就不开枪，其中有些敌人还隐藏在森林中，需要主动搜索。再就是本版有非常之多的回复和 OPTION BOX。总之，怎么打都行，地图上的标记只是参考路线。

←道路中大量出现的回复，需要击破建筑物来获得。


→玩家主要应适应 ZOOM 和 JUMP 飞行，为实战作准备。



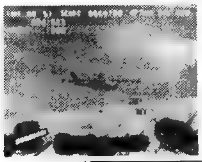
■有朋友问，就 GGB 这么一个无名游戏，也配制作成攻略让读者看？天语觉得大作无定义。说实在话，一个人在其游戏生涯中能够真正投入地去爱几款游戏？大家想想自己最珍惜的游戏，难道全是“大作”？难道只有被动地去玩那些销量大的游戏，才算是“有了品味”！？……

射击演习开始！

↑起点沙滩上有坦克。

A■消灭海岸线附近敌人

注意观察前页地图。将 START 周遭的敌人击破后，搜索南北向的广阔沙滩附近残敌。之后向南走，至 B 点附近注意敌航空兵配置。



敌直升机注意！

在地图 B 点附近有两架武装直升机。当然，它们并不总在 B 点处，因此，可提早将其击落，以减少后面跳跃时的危险。配合 ZOOM 于远方将其击落即可。

B■对建筑物内的敌人展开“不意打”

来到 B 点后，沿大道西行。但并不急于推进，路旁建筑物内多藏有敌人（画面中的敌武器库上会出现 HIGH－MACS Ⅲ 探知的敌目标黄色方框），击破建筑和里面的敌人。

↑建筑物里有敌人，图中地上是一颗雷，勿碰，击破。

C■与山丘上的教官机对决

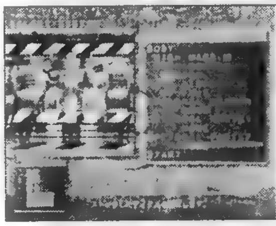
消灭道路周边的全部目标。不要忘记地图上 a 处的森林，其中藏有敌机体，灭之。然后即可来到 C 处与 JAGD PANTHER 进行对决。沿途会有回复，可在 HP＆弹药充足状态下与此强力对手小打一场。

↑C 处只此一机。通过 JUMP 来到山丘上与之作战。

←虽然游戏前三关难度都很低，大家仍可尝试控制多种武器。

画面构成

上方●罗盘。最最重要的工具，时时刻刻都要用到。
中部●照准器，它随武器不同而有异。紧挨着准星的右下是一量槽，这是 RELOAD TIME 表示——此槽积满后方可打出下一枪。武器之间的 RELOAD 时间不同，但都可通过相应 OPTION ITEM 来强化。再往右下走，则是当前武器的名称和它的残弹量（图为 GL 榴弹 1 级）。
左下●自机血槽。受超强力攻击后，HIGH－MACS Ⅲ 有一段缓冲时间，然后才掉血。此间应急寻回复补充。
右下●跳跃飞行槽。最多储三段，空则无法跳跃。
下方●敌感知装置，表明当前敌对自机的威胁程度。


↑武器/配件的选装画面。游戏打到后面，必须非常重视之。

↑每关大家可以很 HAPPY 的游戏，自由自在。

要注意敌机

ヤークトパンター

↑此机在小丘上飞行。画面显示 HIGH－MACS Ⅲ 发射一枚 ATM 后无法捕捉到它。（图片中部偏左白色物体即是 ATM 弹）

地面突进速度顶级，飞行性能特佳。好在其落地后会有站稳时机，这时可 RP 轰之（自机于空/地皆可）。它飞起来之后极难捕捉，只能通过其飞行线路判断其着地点，并令 HIGH－MACS Ⅲ 追其行踪。总之，空中极难命中（RP 几乎无效，若是单发型火箭炮，没准儿倒也能打中）必须待其落地。本关它是“教官机”，但在后面的两个援护型 MISSION 中，JAGD 及其改型就成了 HM3 的劲敌，相当难缠……烦极！

←在游戏中作为隐藏机体出现，其武器攻击力稍稍逊于第三代的 HM3。还好有选装武器可用。

■此型口碑极佳的第二代 AWGS 实力绝对不容小瞧

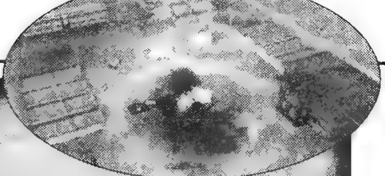
从下一页起往后，真正的任务开始了

战斗中取得的各种 OPTION ITEM，无论武器还是配件，取得即属于自己，丢不了，剩下的不过是“入库”问题——OPTION BOX 的颜色表明其罕有度，红色箱体最珍贵，其效能必强，应优先入库（蓝色其次，灰色……）。而在红色箱体中，配件反而比武器要优先些。再有，玩家在同一关内多次游戏，喽罗敌机的出现位置、攻击次序都会发生微妙变化，以确保新意。当然，主要敌人的配置都是固定的，这时需用心去记忆它们出现的大致时间段和活动范围。

此型机名称：BMX－30

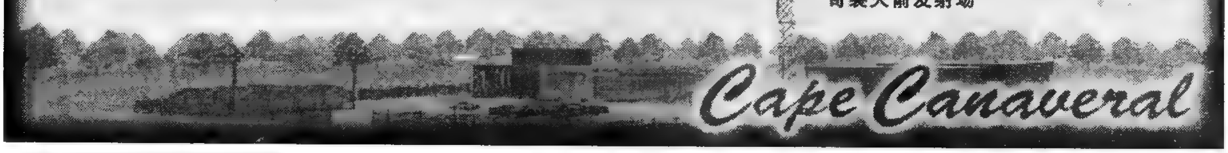
练习关里都是初代机体，作为射击训练时的靶子。

选装武器/选装配件■在 GGB 这款高难度游戏中，如何确实地将任务完成，与玩家是否能“正确、巧妙地配置选装件”关系密切。确实地装备上好物件，则可以确实地增强 CLEAR 高难度版面的信心。本期这三关，即可作为我们获取宝贵 ITEM 的最佳场所。

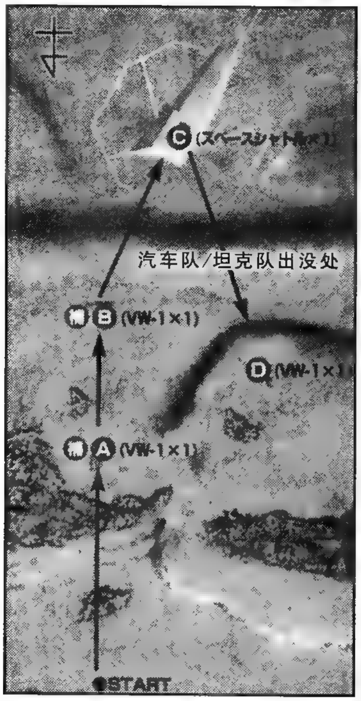


●目的：将三个据点配置的 VW－1(代号：NIGHT)击破。破坏航天飞机发射架。
●要点：低难度的实战，但此关有相当多的 OPTION ITEM 藏于目标周围的建筑物中，集之即可有效攻关，提高作战效率，并为后面难关做准备。注意，必须将三架敌 AWGS 和航天器全部击破后才算过关。地图上的标记是参考路线。

一星难度关卡：
奇袭火箭发射场



MISSION LEVEL 1 "DUCK HUNT"



A、B■请使用 RP

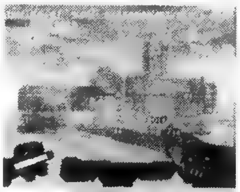
起点处的喽罗击破后，A、B 点的 VW－1 及其护卫机体会有密集火力袭来，RP 有效。记着要夷平附近所有(!)物体，以回收 OPTION BOX。亦可回来取。

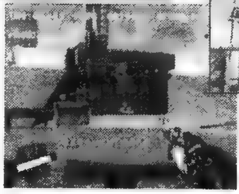
C■猛击附近可能存有 ITEM 的处所

前面两架 VW－1 破坏后，可去 C 发射台。此时的敌增援陆续有来，将其初期布署逐个击破。发射台附近的支架、基座等，宜片甲不留，必有大量 ITEM——此亦为先打 C 区的理由。

D■反过头来再打 VW－1

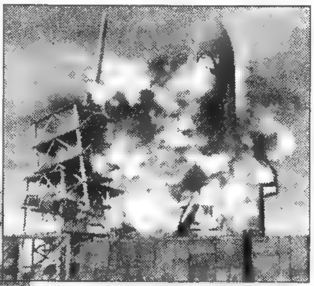
打此处 VW－1 时若恐弹药不足，可回 A/B 区补给再战。其间可尽情杀灭一切敌人赚分，但需主动搜索才行。注意四辆一组的汽车队(或坦克队)可能会送 ITEM。





↑→炮击此处，会出现一个奖分。

↑敌我乃是类似机体。我为 M16，他为 VW－1。远非 HM3 对手。



↑攻击此物时，应小心敌增援背后袭击。此关须杀灭一切敌人，因为击破愈多，赚分愈多。

要注意敌机

VW－1(CODE NAME：ナイト)

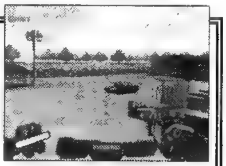
上图为本关味方协力机 HM2 在 DASH 时的勇姿，其超大翼展、超重装甲、超高造价，HM3 亦望尘莫及。

右图即为 VW1，其行动迅速，于运动中较难捕捉，但它常莫名其妙地突然站立住，这时可 RP 轰之。但要注意，在其周围常有喽罗存在。速战速决。

——作战小技巧——

●敌战车相对于 AWGS 来讲，轻且小，它们嘀溜乱转首先令我们无法瞄准，且冷枪不断，令人防不胜防。对付它们一要早发现早击破，二可借 ZOOM 远距狙击。

●如何对待敌增援的问题。敌增援一般较弱，但其一旦对我方行动造成障碍，必须坚决放下手中工作击破之，绝不能留情。右图即是本关发射台附近的敌增援(多脚 AWGS)，有必要对它进行攻击。



←一勿小看敌喽罗，二勿小看敌增援。

↑自机速度 0，敌坦克距我炮口 54 米，显示此画面乃是 ZOOM 态。似乎没有必要取消 REPLAY——哪怕只有游戏时的主观视点也行。

●日本 SCORE ATACK 中，也设有不少低难版面，像本页这关，单比谁打的分低，结果出现好几个 0 分选手。低难度下，你可有心观赏画面美景？

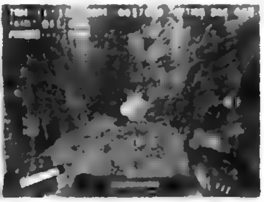
●目的：多脚型 AWGS 四机（代号ビショップ）、13 式装甲步行战斗车四机（代号ナイト）、炮台三座，以上全部击破。（注意：于 GG 系列中极有名气的初代机体“TYPE 13”出现！）

●要点：与前两关不同，此关视界不良，补给点少，但有集中补给。引人高低差概念，打者必须相当重视自机位置对战斗的影响。中途有超级大炮台 N 座，但无须过份在意，取而代之的是拼命寻找对自机有利的位置，以躲闪其火力线，并顺势狙击后方敌人。一定注意地形。

新手遇到的第一个难关

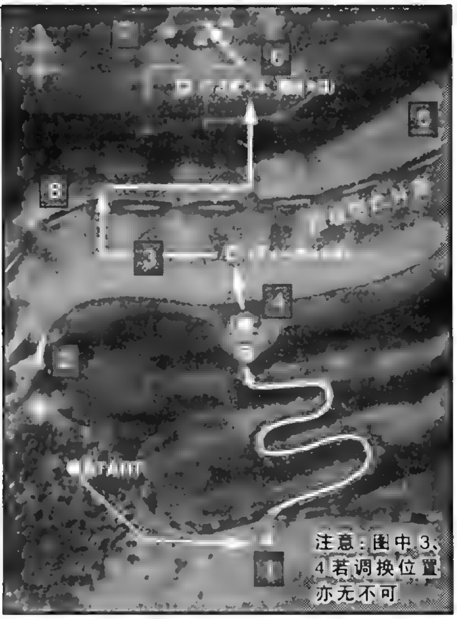
二星难度关卡：
雾天山岳战

MISSION LEVEL 2 “HAMMER OF THE GODS”



A、B■这是普通路线

如右面地图。按顺序找寻目标敌机并击破之即可。全程的技巧点下面会分述。左面两张图为地图 A 点（三机）以及曲折山道的画面。

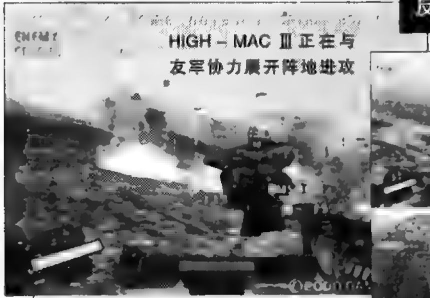


注意：图中 3、4 若调换位置亦无不可

注意：本关最大补给点在 B 处

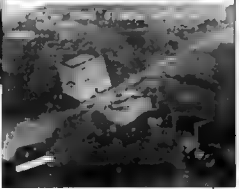
到了这关就有一点点难度了。在 BLAZE 版中，见到补给就如同见到亲人一样。由于存在 N 座超级炮台，当你与 C 处的目标机体作战时，势必掉血不少。可随时来 B 处补给。但要注意，将 B 处的建筑物彻底击破，才会出现更多的补给。ITEM 不少，全吃也吃不下，吃一点后先去打多脚 AWG，打完之后回来再补。

本关天师推荐选装武器：ATM 反坦克导弹（Anti Tank Missile）



HIGH－MAC Ⅲ正在与友军协力展开阵地进攻

↓敌ナイト二机



↑这是目标炮台。将这片区域整个夷为平地，有补给 ITEM。

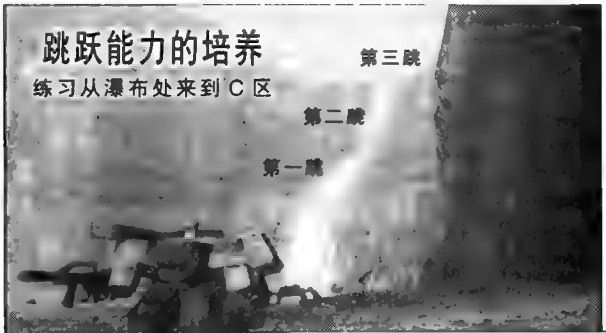
——武装天师的战术提示

在 N 座超级炮台以北，除四机人型 AWGS 外，尚有武装直升机和大量坦克，以及我们要击破的目标炮台三座。不知大家怎样打，天语用的是 ZOOM 狙击、打冷枪的办法，战法见本页右下。

ATM 使用法：瞄住敌人后，照准中央会出现一白色菱型小框，是为锁定，迅速按动扳击键发射导弹。ATM 打静不打动，适于狙击。其强化版为 HHM（双弹，提高了对动态目标制导精度），战场上通过 OPTION BOX 的取得概率仅0.2%。

跳跃能力的培养

练习从瀑布处来到 C 区



←在 C 处打多脚时，可跳到巨型炮台上方狙击，相对安全些。

↓击破炮台有 ITEM。

请见地图，天语另有战法如下（本关战术性很强，打法千差万别）——

从起点行至 1 处，击破 A 处三机，然后原路返回→中途即应跳跃 RP 击破上面大图中的机体和小河对岸的坦克两辆，然后击破多脚，再试射 ATM 攻击瀑布上的 AWG。加足此间出现的 ITEM→在 2 处跳过瀑布来到 3，强行击破 C 区目标多脚机体至少 3 架（因为最西边那架多脚有 AWG 护卫，而那里的炮台火力又猛，打不过的话可以先放其一马）→在 4 处补给后，来到最东面炮台后方寻找制高点，于 5 处静立→在 5 处附近适度移动机体，用 ZOOM 捕捉敌空中力量，可击落至少一架 HELI。之后于 ZOOM 态下以 ATM 击破敌目标机体两架（或四架全灭！更能以 ATM 狙击目标小型圆炮台！！）→飞至 6 点，沿途空中 RP 猛击目标炮台和地面支援火力，击破建筑有补给→于 7 处，击破南面漏网的目标 AWG→运动到 N 座炮台背面的水泥战壕中，沿渠搜索之前漏掉的敌目标多脚，送其 ATM 则此关告破！

要注意敌机

5 式战场防空车辆

C 区存在的高攻击力战车。其实就是一辆自带雷达的反坦克导弹发射车。由于它体积小而机动性强，所以是个相当不好惹的角色。不宜恋战，RP 猛轰（若其双联导弹已朝我发射过来，应及时跳跃避开）。如果错过战机，可于 N 座巨型炮台附近设法狙击之。

■入门攻略到此结束。今后对 GGB 多方面的深入思考，将以纯文字为主。打着灯笼都找不到的超级作品，现已近在眼前，编者强烈推荐。这是不折不扣的重度游戏，为此付出代价，必将获得丰厚回报。天语认为值得。

超级马里奥 Advance2

S U P E R M A R I O A D V A N C E 2

这次的《玛莉A2》移植自超任的《超级玛莉世界》，也是恐龙耀奇初登场的作品。它和玛莉真是一对绝配，有了耀奇的冒险旅程充满了欢乐轻松的气氛。还有就是本作追加了"成绩画面"，用来检讨你的过关水准，而本期刊出的攻略文章将是你最好的向导。

GBA	厂商:NINTENDO	类型:ACT
	发售日:2001.12.14	售价:4800日元

编者按："玛莉A2"是玛莉所有作品中结构最为庞大的一款，平衡感、娱乐性超过本系列包括"玛莉64"在内的任何版本(风林君，don't cry)。今回玛莉的冒险舞台共分9大世界，其中有些版面包含两条过关路线，第二条比较隐蔽(这是重点)，由它进入一些分支。全部合计共有96关，想要达成全破，本文不可不读！我们将在含有隐藏关的版面名称前注明Ⓓ字符号，方便读者识别。如果大家对游戏性这个词还不是特别理解的话，请在这盘卡里找。

基本操作指南

A键:跳跃 游泳

B键:加速 火球 抖动披风 拿起物件 吐舌头(恐龙)

R键:旋转跳 跳下恐龙 更换角色(地图画面)

选择键:1(地图画面)叫出成绩单

2(动作画面)落下备用道具

开始键:暂停 记录菜单(第2项为存盘并继续)

二段跳:骑恐龙耀奇时先按A键跳起再按B键，可以跳得更高。

钻上方水管:在水管入口正下方跳起按方向键——上

飞行:(很重要)吃到羽毛后，按住加速不放，助跑一段距离待角色双手展开再按A键起飞到空中后松开(B键不放)，再断续地按方向键，这样就会在空中呈曲线飞行。虽然没有时间限制，但碰到障碍或敌人则会停止飞行。

关于成绩画面

在地图模式中按选择叫出成绩画面，成绩表示主要的三项：

1 救出碧奇公主的最快时间

2 通关的数量

3 收集恐龙金币的情况

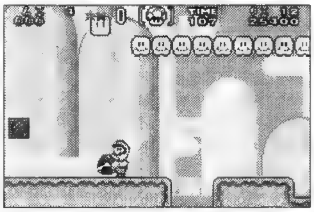
本攻略针对第二项作详细说明

有M或L表示是用玛莉或路易来通的关，虚线框表示还未完成，"-"则表示没有。大家可以按左右键查看各大世界的通关情况，完成该世界全关后，成绩单的颜色会发生变化。

彻底挑战全96关的流程实录

第一世界 WORLD1

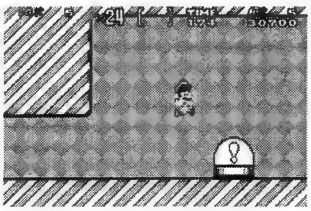
ヨースターとう コース1



↑拿起龟壳按方向键上松开B键

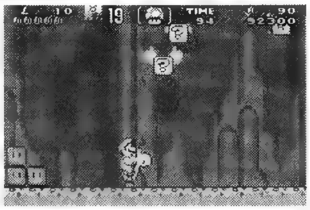
开始有一些地面上的小怪物，很容易对付(用R键能1次干掉，但没有用A键踩两次得分多)。巨型炮弹看样子挺吓人，其实也能踩。有1处被黄色方块挡住入口的蓝色水管可以进，用旋转跳钻碎方块(小玛莉和小路易做不到)，里面有一恐龙金币。关尾的橄榄球员(其实也是乌龟)要踩多次才能干掉，有火球较方便。直接过关最干脆。

かっぱやま きいろスイッチ



踩动P字开关按钮，出现大量金币。本关没有敌人，最后是黄色封印开关，启动后所有版面中有黄色虚框的地方都被填实。另外还有绿色、红色、蓝色的开关在其它地方。

ヨースターとう コース2

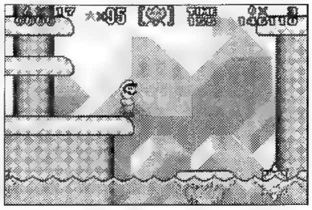


开始时抱起龟壳跳上平台松手，冲倒所有乌龟可得1UP。顶出恐龙耀奇，骑着它感觉挺威风？受到攻击耀奇会逃跑，行动快的话可以追回它。顶出树藤按R键从恐龙背上跳下，耀奇会乖乖地等着你回来。进入蓝色水管看到空中有漂浮的问号砖块，使用二段跳轻松顶出1UP。没有恐龙的话用蓝色砖块一样能打出加命蘑菇。

ヨースターとう コース3

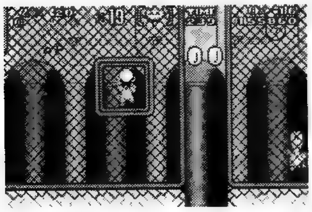
考验空中跳跃的一关，注意掌握跳跃的时机，善用加速键可以跳的更高更远。蓝天白云，典型的卡通世界。在中途记录点前有一处转台下方的黄色水管可以进，里面有恐龙金币。

ヨースターとう コース4



水上的浮台不能呆太久，游动的刺球很讨厌，尽量避开。这关难度虽不高，但需耐心攻克。中途有个P钮，踩下去在一段时间内，金币会变成石块，便于通过。另外，水管里的仙人球可以用耀奇吃掉。

ヨースターとう コース5



在铁网上攀行，用脚踏乌龟的脑袋，可以踩掉它。铁网背面的乌龟可按 B 键攻击，而且在活动门窗处按 B 键还能爬到背面（有恐龙金币）。再往里是强制卷轴画面，注意上方的巨型石柱，看准时机通过。打 BOSS 时不要一味来回踩踏，应活用斜台朝一个方向踩它出局。

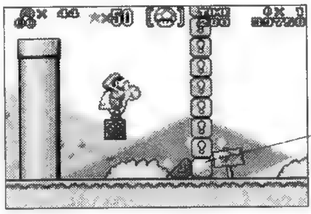
第二世界 WORLD2

D ドーナツへいや コース1

路径 1

踩下闪光翅膀的飞鸟，得到羽毛就能使用披风飞行了。中途有处入口朝下的水管，进去是加命小游戏，每顶对 3 个圆圈可得 1UP，出来后左边下方水管中有大量金币，可练习飞行技巧。按住 B 键不放可以侧立着跑上水管（恐龙不能上）。从最右边的水管出来再一直右行，即可到达终点。

路径 2



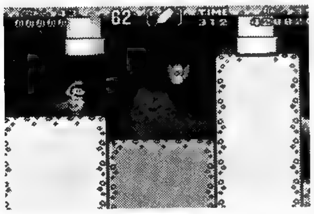
终点前的上空有隐藏入口，需到其它版面启动绿色开关，填实绿色虚框后使用侧立跑爬上（其实也可以直接飞到上面或利用地上的粉红弹性三角骑恐龙二段跳上去），拿起钥匙开门打出隐藏关。

D ドーナツへいや コース2

路径 1

这是强制卷轴的版面，虽然速度不快，但还要看准时机及时通过，否则将被挤死。墙上的鸟的飞行路径呈弧线，注意躲避。

路径 2

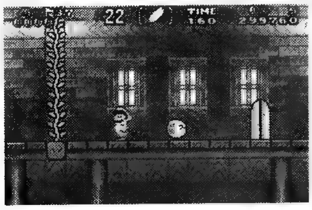


在一处绿色虚框的右边，跳到上下浮动的平台，钻进上方的绿色水管，里面有 4 块停在空中的方块，呈阶梯状。去顶最高的那块。有恐龙的话很方便，没有也无妨。看到旁边那个被封锁的龟壳了吗？使用旋转跳进去拿起它（注意别踩碎），站在方块下面向上扔，撞出树藤再依次跳上方块爬上树藤拿钥匙开门。

ドーナツへいや みどりスイッチ

先抱起龟壳再去踩 P 字开关，抛出龟壳跟着跑，击倒乌龟会加 N 条命。然后启动绿色开关，这样虚框被填实，可以顶出羽毛。

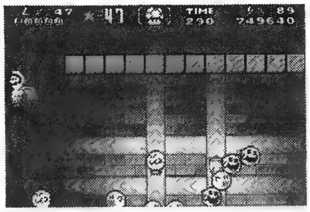
D ドーナツへいやのオバケやしき



路径 1

阴森恐怖的鬼屋内有很多白色小幽灵（特莱萨），千万不要碰它们。进了两次门后，感觉这里很容易迷路，去顶方块出现 P 字开关，然后从楼梯跳上去踏 P 字开关，这时左边的平台上现出一扇蓝门（里面有恐龙金币和小游戏），但这不是出口，所以继续进黄门，再顶方块直到出现树藤就能过关了。

路径 2



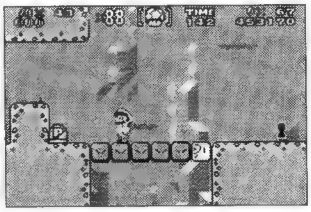
必须有羽毛才能完成。进入鬼屋大门，贴着最左边向上飞，千万要避开幽灵。上来后一直奔右去，到头向下跳，看见一扇黄门，还有 4 个方块，均有加命蘑菇可以吃。

D ドーナツへいや ひみつのコース1

路径 1

在水中行动比较迟缓，而且一些爱打盹的小怪物更难缠，最好使用火球来闯关（用好披风亦无敌）。另外，如果抱着蓝色石块会游得更快些。在这里好好熟悉水里的操作，今后还有许多水中作业。

路径 2



还记得刚才看见的 P 字开关和钥匙孔吗？好了，现在就抱着 P 开关游到钥匙孔附近，踏动开关，这时砖块变成金币，可以下去顶问号得到钥匙完成。

ドーナツへいや ひみつのコース2

通过地图上的水管，来到这个冰的世界。由于地面很滑所以不太好控制。在连续 3 个水管的右上方，有个绿色水管可以进。里面顶出变身道具 P，能够在一定时间内于空中漂浮。返回冰天雪地已经快接近终点，踏上一串竖排的乌龟时需按方向键前，以免掉落丢命。

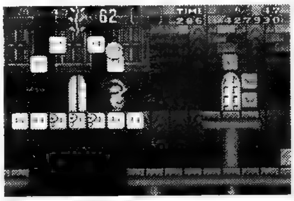
D ドーナツへいやのかくれやしき

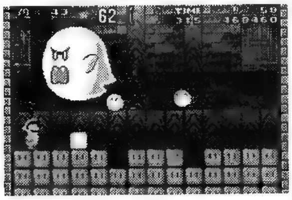
路径 1

耐心闯过小幽灵组成的转转圈，又会撞见面目狰狞的大怪物，真是危险重重。来到有 5 个金币组成的门形处，吃掉金币后继续左行发现 P 字开关，踩动后返回刚才 5 个金币的地方现出一扇蓝门，进去后过关（如果刚才不吃金币的话，将有砖墙挡住蓝门使你无法进入）。

路径 2

再次来到鬼屋深处，同样踩动 P 字开关，黄门下面出现可以落脚的问号砖，站在门中央，去顶头上的方块，中间那块会长出树藤，迅速攀上进蓝门。捡起石块抛掷 BOSS，击中 3 次即可过关（然后就可以去星星世界了）。

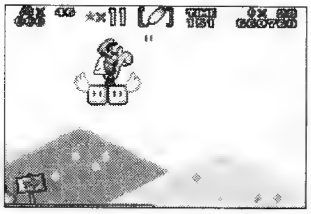




ドーナツへいや コース3

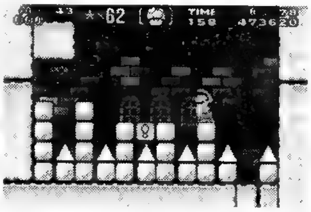
这个版面有一定难度，特别是在转台上应看准时机和立足点再进行跳跃。跳上有运动轨迹显示的平台时要及时触动 ON 和 OFF 开关，以免线路中断掉落。

ドーナツへいや コース4



这里的绿色水管能够上下伸缩，踏上可以到更高处，不过好象没什么用。开始有个闪光的龟壳虽然很讨厌，但是恐龙耀奇吃下后居然能够长出翅膀在空中飞翔，有时间限制。顶下乘飞行砖块掷锤子的家伙，你就能上去跳到高处。

ドーナツへいやのしろ



小心躲过跳跃的鬼石和看守自动梯的大链锤，进门后当心上方砸下的巨型鬼岩，不能接触它的任何部位。另外如果踩骷髅龟的话，过一会它就会复活，最好用披风可一次灭掉。再向里走会看见左右伸缩的岩石，借助岩石能够上到最高处。有些地方要快速通过，别被挤死。本关 BOSS 并不难对付，只要踩中它头部 3 次就可圆满。但要注意它从上方落下时地面震动会使你短时间内无法动弹（僵直），所以最好等它坠落地面之前的瞬间跳起，就不会受影响。

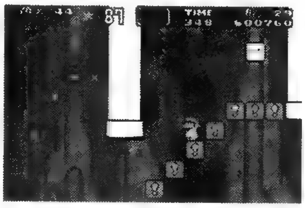
第 三 世 界　WORLD3

D バニラドーム コース1

路径 1

顺台阶下来，会遇到一些飞鸟。前方有黄方块架起的高台，抱起龟壳向前冲，及时松手放开才能畅通无阻。但要注意龟壳反弹回来伤到自己。在两根水管之间发现红色线框，开关在哪里呢？蹦跳之间来到熔岩洞里，顶出无敌星星，然后快速跳上缓缓下坠的长台一路狂奔，不要耽搁冲向对岸。

路径 2



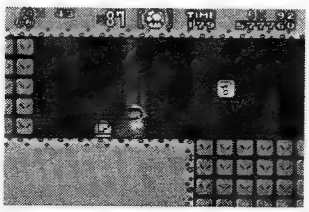
（注：启动红色开关后再回来这里。但是骑着恐龙的话……）跳上填实的红色问号砖，顶出树藤，爬上即看到钥匙，真是易如反掌。下一关是不是也很好过呢？

D バニラドーム コース2

路径 1

又是需要游水的版面。在并排 3 个问号处的平行最左边，可以顶出隐藏蘑菇 1UP。前行跳上单独的问号砖上斜坡，过了中途标志杆，会有个橄榄球员冲过来撞碎挡路的多个方块，为你铺平了道路(谢了)。终点前的橄榄龟居然分身出 3 个球员，一挑三如何？

路径 2

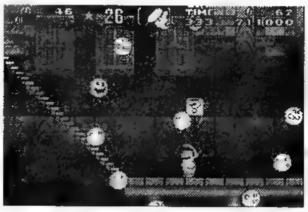


还能得隐藏蘑菇，再跳上那个孤独的问号，但是这次要往左行。一上来看到 P 开关，先不要启动，拿住它继续奔左。到砖墙挡路处踩 P，穿过砖墙变成的金币，前面有两个缺口，从 9 个金币的缺口跳下，在里边找到钥匙拿着入水开门完成任务。

バニラドーム あかスイッチ

踏上 P 字开关后跳上砖块陪着闪光的龟壳向前冲，消灭多只乌龟，然后启动红色开关封印。（这样 W3－1 关的第二路线可轻松解决）

バニラドームのオバケやしき



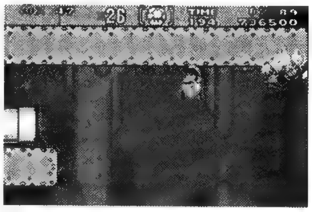
鬼屋的气氛依然，最头疼的是会有小幽灵在短小的平台附近阻碍你的跳跃，千万别着急。下斜梯进门看到一种呈曲线飞行的巨型气泡很厉害，小心避开它们。在并排 3 个方块处顶出 P 字开关，抱起跳到前面先别踩，吃掉墙边的金币再启动 P，现出蓝门即可过关。

D バニラドーム ひみつのコース1

路径 1

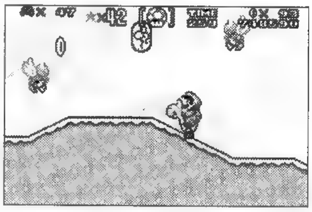
这版都是高耸的石台，向上走是正路。斜刺横出的水管无法进入。通过树藤来到高处，利用弹性踏板可以继续前进。但要从一排飞行乌龟的空隙处穿过。

路径 2



秘密就在那群飞行龟的左边，很容易被忽视。将弹性踏板放在尽量靠左的位置，全力向左跳（用路易轻松的很），别碰到那些乌龟。就能到达那个隐蔽的水管前。里面的橄榄球员已经等你半天了，干掉它！

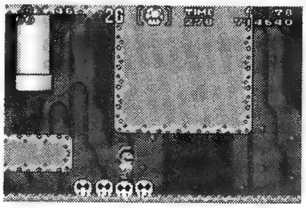
バニラだいち ひみつのコース2



通过地图上的水管来到**ひみつのコース2**。这里长着翅膀的乌龟的跳跃能力非常高，攻击性较强。过了中途点，踩掉一个水管中的“眼镜”然后钻进去，有大量金币可得。出水管自动弹出直飞终点。

バニラドーム コース3

乘坐火海熔岩上的骷髅船需小心海中的大火怪，跳起时不要慌张，以免失足离船。当第二条船从高处下落时最好别动，底下还有一小段路。上岸看到两根高耸的黄色水管，顶出隐藏的砖块，借助它就能翻越障碍了（玛莉系列的跳跃功能最经典，多多使用会有意外发现）。有的骷髅船因为地势原因，需要你在岸上与它平行移动，一定要跟上。另外有个在水管中间自娱自乐的乌龟挺限儿的，但最好别理它。乘船到达终点时要跳跃过杆。



（未完待续）

文/WXL　责编/宇部

莱因总帅的秘技天地

焦点秘技

真·三国无双 2
口袋妖怪金/银
洛克人 X6
三国战记 2

PS2 真·三国无双 2 TP=10

提升能力最佳地点:

定军山之战是所有关卡中提升能力最简单也是最快的地方。选择蜀军侧，在简单难度下就可以从张颌与夏侯渊身上得到攻击+8和防御+8的道具(需打24段,否则是+4)。而且这关增加无双与体力的道具也非常好得。两个小时就能将一名角色练满，是提升能力的最佳地点。

最强武器——倚天之奸剑入手法:

在难度为“难”时用曹操打“黄巾之乱”,先杀死张梁,然后击倒张角一次，当张角用妖术进城后再打倒他一次。接着将山上的张宝击倒(注意孙坚或刘备必须健在)。这样左上角的河边就会出现输送队伍，将队长击倒就可以得到最强武器——倚天之奸剑。这把剑可以在□□□□□△后继续连打△键，连续发动五次大范围斩属性攻击(对所有士兵一击必杀)且能给BOSS以普通攻击10倍以上的伤害(但斩属性对濒死的BOSS无效)。绝对是游戏中最强的武器。要拿这样武器最好两人同时玩,一个人去奋战,另一个守株待兔,等输送队出现后杀之可以保证100%得到这件利刃。

被称为战斗神的莱因总帅

莱因总帅:最近有了《心跳3》我已经放下屠刀友谊第一了……

PS2 罪恶工具 X PLUS TP=10

クリフ与ジャスティス出现法:

1、首先看到故事模式中的32张CG。

2、在**ギャラ-リモ-ド**回答游戏提出的问题,答对12个题**クリフ**就会出现,答对18个题**ジャスティス**就出现了。

还是觉得CAPCOM强的莱因总帅

GB 口袋妖怪金银 TP=7

最初将三个妖怪全部入手法:

先进行新游戏，选取NO.152进行游戏，到PC屋的电脑前存档。然后再开始新游戏,选取NO.155进行游戏,直到可以使用口袋妖怪球为止，捉到一只野生妖怪后把NO.155存入电脑并换箱。两次回答“是”后在“存档”两字结束前关机。开机选择继续游戏，把电脑里的NO.155取出，存档。然后再次进入游戏选取NO.158也放入电脑并换箱,两次回答“是”后在“存档”文字结束前关机。这样选择继续游戏后会发现电脑里有三只初始怪物了。

喜欢LEONA的吕济

莱因总帅:受了未来GF的“激励”而投稿,似乎动机不纯,不过秘技还是不错的。1、妖怪有病毒不用理它几天就好了:2、我最喜欢机战中的白河愁与凤;3、我对LEONA的印象就是绫波MK2;还是司马懿聪明些,就连卧龙都被他耗死了不是?

GBA 马里奥赛车 A TP=10

隐藏关:

A:取得初4个杯赛优胜,获得“金**トロフイー**”就出现SPECIAL.CUP
B:完成SPECIAL CUP看完ENDING(现在都这样,大概……传染病)在“**マリオ** GP”取得100枚以上金币,可选SFC时代的赛道(感动)
C:在所有GP MODE取得A或A以上评价,在选赛道时,按L或R,可选本作终极赛道(鼓掌)——SUPER MARID KART。 **河北省檀枫**

莱因总帅:任天堂总是鄙夷CG,凡有CG的游戏必被它贬为垃圾。没想到自己却在某个销量近90万的新作中,偷偷制作了一些冒充即时演算的CG。服了……

GB 勇者斗恶龙 I·II TP=8

巧过沼泽地(勇者斗恶龙 I):

在龙王城中经过沼泽会大量减少主角的体力,其实只要装备洛特之盔就可以不受伤害。如果有王女**のあい**则可以在东20北47处直接找到。

获得大量金钱与升级法(勇者斗恶龙 II):

找到沙玛与鲁特利亚王子后到佩达镇上时,把每个人身上的物品减少到六件,(最好把银**の**键存到武器与道具店的楼上，不然它会消失)到武器店里买东西，之后会发现那两个人都变成棺材了。只要上楼梯或出城,有一个人就会还原,之后到工具店将“艾玲”卖掉便可以得到6万多元。之后去教会将另一个人救活,不过他还是会立刻死去。再将他身上莫名其妙的“诅咒”消去。再到外面战斗，一次可以长30级。救第三个人时他身上会带有洛特之盾。不过经过以上步骤后就不能给角色再装备武器或防具了。

希望这些可以让所有读者尝试一下的 郑进华

莱因总帅:在我看来DQ中最经典的还是DQ5,这个游戏到底还是日本人的专用游戏,DQ7在美国也只卖了10万份……

PS 北欧战神传 TP=9

取得配列变换宝珠:

选择Normel或Hand进行游戏，在CHAPTER4的**レザート·ウアレスの塔**，当开启完两边的机关后，在左边机关的某一地方的墙上有魔法笔记的地方出现另一魔法阵，经传送至尽头就可找到配列变换宝珠。如何取得上级配列变换宝珠:如果以Hard进行游戏,只要在暗黑塔将BOSS击倒,便可取得奉献品之一——苏生秘法书,让主角装备上配列变换宝珠,把苏生秘法书进行两次,原子变换即可得到。如果以Normal就有点难度,先要努力卖掉贵重值钱的道具,当得到100000mp后,在道具生成的道具栏可买到**オリハルコソ**,将其用配列变换宝珠变换后即得到。

广东广州 伍文斌

《电新VOL.3》中极秘影像:在主菜单上输入“10”即可看到特殊影像,至于如何输入则因VCD机不同而有差异。

PS 洛克人 X6 TP=9

ZERO 复出：

一些报道中称 ZERO 死了，其实在本作中 ZERO 仍然会出现，只不过需要玩家寻找罢了。在 BOSS 选择画面上选第一行第三关（BOSS 是珍珠贝），来到一处需要利用激光反射平面打开通路的分支。选择向下的通道，接着调节平面镜，经过一连串激光反射，通路被打开。下去后会来到有很多钉子的地方，先不要基于前进，让 X 跳到左边，你会发现 X 并没有掉下去而是站在一块看不见的平台上。设法再往前跳（注意要跳到悬崖的中间）X 脚下会出现一块平台。此时快速跳到对岸可以得到 X 的新装甲。再回到有许多钉子的地方，走到尽头的 BOSS 房间会遇到 ZERO 的灵魂与 X 战斗。用 ZERO 的刀打倒他，胜利后，ZERO 就回来了。ZERO 不但挥刀更帅了而且一出场就有两段跳和空中回旋斩！

关于 X 的装甲：

在本作中 X 也会有两套新装甲登场。一套为光剑之甲（**ブレ－ドア－マ－**），另外一套是影之装甲（**シャドア－マ－**）。光剑装甲的特点是可以使用特殊武器蓄力，而且还能跳起后配合方向键使用二级蓄力斩。影之装甲的特点是挥刀动作变快，按↑＋×可以吸到墙壁上一定时间，可进行手里剑攻击且能通过特殊地形。

光剑装甲入手法：

●手部：第 8 个 BOSS（蜗牛状）只要顺利前进，来到一处像迷宫般的地方，手部就在中间（很容易得到）在左上方还有一颗"心"。

●脚部：第一个 BOSS（蜻蜓状），前进不久后，有条向下的通道。在下去之后，右边会出现一只打不死的螳螂。在它身后的版面中就有（很像 X4 中的入手方法）

●身体：ZERO 加入法中有提到。

●头部：第六关兵器开发所，当完成了 PART1 后来到 PART2，你可以看到空中有个像传送器一样的水晶，进入后来到一个新的版面。不要着急前进，先往左跳，头部装甲就在那里。

喜欢柯南的 ROCKMAN 狂人王承霖

PS 心跳回忆 2 TP=9

すみれ和马戏团：

游戏第二年 2 月 11 日，选择运动指令后，会在街上遇到马戏团团长的女儿**すみれ**，此后每年 2 月至 3 月中旬，就会出现新的约会场所——马戏团。

九段下舞佳：

每年 4、6、9、12 月的星期日打"□○□×××○○○○"就会出现送外卖的九段下舞佳。 **袁磊**

莱因总帅：上个月刚刚入手《心跳 3》。人设的确不理想，好在那种"心跳"的感觉依旧，EVS2 系统也非常好。难怪在日本恋爱游戏臭大街的情况下能大热卖。恋爱类游戏成功的关键还是剧情。

PS 尤多娜英雄战记 TP=9

游戏心得：

1、公主**サ－シセ**如果 L10 后转职成飞马，可多两上特技——疾风之技、素质。2、**リ－リⅠ**随着等级的上升，回复范围会扩大，回复量变大，再行动率升高。3、用某件武器杀死 50 人后，接着如再杀人，武器必杀便会依次上升，最多上升 50，然后武器图标上多出一颗蓝星，此就是所谓的百人斩。杀人时要注意武器的剩余数，随时修理。4、普通武器用完后永远消失，星级武器用完后不会消失。

云南省??

ARC 三国战记 2 TP=10

全武器取法补充：

●火龙弓：第 2 关分支线路选 A，撞曹仁五下即可。（对吕布奇效）

●猛虎开山弓：在第四关时码头上打得人够多，船上的 2 个人杀得够快，选 B，在打甘宁时，用黄忠的 2 段必杀打死即可，不过不可让左慈出现。

●毒龙铁胎弓：在打完周泰后（一定要快点解决他），如果桥没断的话，在桥上会有一个弓箭兵，用弓射掉他或用 2 段必杀干掉他就可以了。（弓系武器为黄忠专用）

●青虹剑：在长坂坡时选 A，走"孤军深入"，在桥上打的够快，可以看到刘备夫人投井，这时左上方的栅栏可以打开，里面有貂蝉的血匕首和一件霸王战甲，出来后向左走，原先三批敌兵会变成四批，最后一批敌兵铁甲用一次攻击干掉他们，就有了。（在救农民时不得死三个以上）

●倚天剑：在打完徐晃时，选 A 或 B，撞夏候渊五下即可

●玄铁锏：在打吕布前有一批五个木头人，把一进去站着的那个木头人打死，就可以了（马超专用剑系武器）

●丈八蛇矛：在救农民时（第三关）不得死 3 个以上，再选 A，走长坂桥，桥上打得够快，见到跳井的情节后，在张郃和孟获出来时，在长坂桥，就是左上角用 LV3 的必杀霞倒孟获，他就会扔下丈八逃荒而逃！?（张飞专用）

●火扇：在第三关选 B，走"去江夏"，保住刘琦后，杀掉司马懿后，刘琦就会扔下火扇。（不能与丈八，梨花枪同时存在）

●水扇：在打沙摩珂前刚进洞时会有一个持叉兵坐在上方 2 个龙头其中一个下面，打这个龙头一下，会有一个闪的过程记住它，而后走上面，会有 3 头牛冲出来，先杀蓝色的牛，会有一只木牛，而后按前面龙头闪的顺序打这里的 2 个龙头，就会有一个铁箱下来，一定要用武器打开。（扇系武器为孔明专用）

●血匕首：在第三关，农民不能死 3 个以上，走 A，见到投井剧情，把上方栅栏打开，进入密室后，在屋顶上有一个袋子，用 2 段跳将其打下即可。（貂蝉专用）

●飞天虎爪：用武器将徐晃打死即可，但不能让其逃走，（本文中武器都是特殊武器）

●吴钩：在第二关，将火箭射出令城着火（就是狂按 A）在打完第一批敌兵后，会有一个箭头提示向前，这时在第一所房子的右边一个缺口向上走，可以到屋顶上来，这时走到一个有老鹰的地方，右边屋子顶上有一个有裂缝的地方，站在上面约三秒，即可去到一个密室，令庞统开上面 2 个箱子即可。（庞统专用）

●巫刀：在第四关，条件同黄忠，选 A"追曹甲"，然后下船舱，在倒数第 2 个蜡烛（最后的地方，就是可以出去的地方），在左边跳起打，打几下记不清了，就可以下到一个密室，有 5 个箱子，2 个小箱，就开个大箱再开个不箱……，反之亦然，而后会下来一口铁箱，里面就是。（庞统专用）

●盘龙三节棍：在第四关，在打甘宁前的一个分支，就是走左走右都行的地方走右边，下船舱后，打完第一批小兵，向前走时，会有一个小兵站着，撞他一下（一定要快）会有另一个密室出现，下去后，孙权用↓↑A 对中间一个灯打，打三下即可。

●方天画戟：打吕布时，用 20 级或以上的貂蝉，杀掉吕布（不能 2 人同时死命，也不可续版）会有 2 个选项，A：武器。B：援军令。（注，这件武器张飞，关羽，赵云皆可使用）

梅江（酷拉皮卡）

Inspire the Game

龙哥热线

最强索尼迷出现!?

这里我们再来看个笑话。本部天师自从 DC 烧毁并"努力地"玩了几款 PS2 游戏后，突然对外宣称自己是"索尼迷"，随即遭到编辑部内老牌索尼迷如金腕轮、老牌 N 面派兼本当 GMAE FAN 风林的强烈抵制，并勒令不让加入，并放言"你是否永远留于 SEGA 阵营中则不关我们的事"。金腕轮说，"你我本是互相敬重的两派代表。不但你不能加入索尼，就连你的子女也不得加入"，好么!

再说天师了，莱因总帅这 PS2 正版 N 张的强人——FF 代代通、DQ 通了一至六代、机战达人、吉翁军专业机师、粗通日文。外加爆机无数的丰富游戏阅历(FC 起)，金腕轮他们不是照样不让加入么?

莱因昨天(12 月 26 日)刚花 380 买了张 PS2"心跳 3"，在金腕轮看来，也不过刚从"伪非索尼迷"(爆笑)转变为"见习索尼迷"而已——金腕轮认为，SHIN·索尼迷必须要玩足球游戏而且得是真·球迷，这点莱因不满足，所以还要无限期考查下去……

看来天师若想成为史上最强索尼迷，的确还有很长的路要走!(爆笑)但也不是没有希望哦!您没听他说吗，前段看到 SCE 丸山茂雄主持的精彩"PLAYSTATION PARTY"后，竟产生出找到组织的感觉哩……

●1、去年 6 月在杂志上邮购的 DC，一直使用到 11 月还挺好，但最近每次开机都先是黑屏一会儿，然后突然出现开机画面之后便死机。只有经过多次开关机才能恢复正常不知是怎么回事?是否与温度有关?本人室温极低。 2、我有一金手指盘但不知怎么用，可否介绍一下。(济南致远双语实验中学 郑杰)

1、估计与室温有关。上期天师的机器不也莫名其妙地死掉了吗?我认为 DC 的光头读正版很不好，但读盗版意外顺利。天师的机器完全就是被正版给害死的，说明 DC 的光头在设计上有些问题。

2、很容易，你应该能读懂菜单画面的那些英文，按提示操作就足够了。具体是哪儿不知道怎么用?

●PS2 加金手指后，机器报废的很快，真是这样吗?(大量读者)

这要看你是否买到了全新的 PS2 主机了。如果 PS2 外新内旧，加了 IC 很快就玩儿完，这倒没有什么稀奇的。可如果说一台新机器加了金手指用不了多久就读不出碟，就很难令人相信了。这绝对是被 BOSS 黑了的必然结果。龙哥身边每天玩数小时，半年内什么事都没有的 AR2 机器多得是。可见，加 IC 是小，买一台可靠的机器是大。如果大家不能保证自己的机器新旧，则宁可先不买——一定要到公认的有信服力的店中去购买机器，而一家店铺有无实力是很容易识别的，恐怕就不用龙哥多说了。

总之，掏钱买东西不是那么简单的事，大家应该多留心才是。

●天师兄:你好!在下非常欣赏你的硬派作风，希望能继续保持并发扬光大!

我有几个总是要请教你。1、天师为何只研究梦美，而不研究拉力?请具体说明两者差异。 2、甩尾与侧滑是否为同一概念?请详细分析。 3、天师玩不玩正统 RPG。

希望天师能把对应相同玩家的著名游戏进行比较，比如梦美与拉力，而不要把 GT 与梦美相提并论，GT 只能与山脊比较。

还有几点请天师转告特工黄，并与他一起商量:

1、《电玩新势力》中的"业界海盗船"(人物访谈)完全是败笔，把宝贵的容量拿去摆个人空口说白话(日语讲座?)，简直是浪

买正版游戏——带领我们通往神奇游戏世界的康庄大道

费。必须换个新栏目，叫"天师道场"什么的，专门研究硬派游戏。可以收录格斗高手之间的精彩对决，如曾把龙哥打哭的特工黄与新生代达人天师之间的对决，以及世界各重大比赛的实况。还要把梦美中各赛道完全收录，定要由天师亲自驾驶! 2、在模拟器中，请收录 MD 的幽白、各代索尼克、兰古瑞萨 2，NGP 的顶上对决，以及历代恶魔城。 3、希望开设一个栏目，收录经典 CG、经典动画、经典 BGM。

以上的问题与建设(议)，劳驾天师在"电软"中给予答复。在下感激不尽，这里先拜谢了!

樱花，在盛开时凋凝(?)，代指美丽伟大无私，曾经辉煌却不再拥有的激情岁月。谨以此纪念《电软》中已经离去或即将离去的前辈们。

祝:好好游戏，天天进步!

真·伪玩家 卢威利(湖北黄石市铁山区)

伪非索尼迷 NO.1 天语:卢读者，首先感谢您对本刊和电软兄弟杂志的支持与厚爱，很愿意有此机会能和您进行一次对话。

1、主要是因为我没有深入研究过拉力。但个人以为，梦美比拉力要硬。虽然我看到过街机高手的拉力 2 表演，但自己好像并不太适应拉力的走法，玩得比较少。DC 版梦美已酷极，但若各位有幸看到街机"梦美 2·DX"，必有所悟。 2、甩尾的过程就是侧滑。或者说甩尾是侧滑的起始动作也行。 3、两款。第一款是 N 年前的软盘版仙剑，玩这个游戏是因为看得懂中文。我记得当时为了节省上机费，还使用了 GB4 修改数据;第二款是格 2，因为也能看懂。也许是对游戏的评判有问题，对我而言除非是莎木这样的游戏，通常 RPG 已很难接受。长级、踩地雷这种东西，以及由此带来的成就感，我从未体验过，只觉得十分痛苦。玩 RPG 可比玩 GUNGRIFFON、梦美、东京巴士、VF、1945、GBA 玛莉等广义 ACT 难多了。见笑。对 RPG，我会"努力"。(泪)

我也和资深任天堂名人宇部先生讨论了这个问题，宇部说是我还没有看到强极的 RPG，他开导我说，有朝一日我总会喜欢上某款 RPG 的，是那个"她"还没有到来。我又何尝不希望如此(之前我也有接触过正统 RPG，却发现根本无法投入进去，则何必再去理会)?所以现在我每天都坚持期待 PS2 格 X，并奢望能参与攻略制作(笑)。后来我们聊到了任天堂，我说塞尔达 64 这种"RPG"尚能如何?宇部更正我说塞没有"级"的概念，像一部电影。

电新问题——

1、大家注意下期电软免费附赠光盘中的全球 NO.1 梦美达人之"旁观者必倒"型驾车手段(LIGHT USER 绝对无缘得见的超终极画面。龙谷、海边、RINK 道的三段回放。看过之后所有人将不会再有玩 GT 的热情和玩梦美的信心。而这还仅仅是李达人的较低水平展示)和 GGB 爆烈画面(注:GGB 无 REPLAY 存储，加之 PC 硬盘容量仅剩 6G，莱因命令录制时间不得超过五分钟，于是俺便很随意地收录几个镜头，绝非正式作战(省装备?(笑)……真要那样打的话恐怕……)，但游戏的残酷一面倒也能看出，特别是"猎象"时，还有精彩画面哩!)。

从今往后，电软编辑自己写的攻略，多半会在彩页中出现，因为是一边打一边录，所以会有详实的图片说明。今后我们会不断奉献出"真正好用"的名作、新作攻略的(然而，编辑的水平毕竟有限，还好有特约撰稿人以及广大读者可以依赖、信赖，所以也请大家踊跃投稿吧!若您不放心，亦可通过打电话或 OICQ 与我们即时确认看是否需要)……

2、3:请大家留意前期"电新"，不是有 DC 版"机动战士高达"的动画和莱因对此游戏的简要解说吗?类似的东西还会有的，考虑到勿施于人，没敢上太多。说到这里，不妨透露一下，天语有意与莱因总帅协力，做一个 GUNGRIFFON 与同类 GUNDAM 游戏的对比(下期电软将在黑白页与附赠的 VCD 中双管齐下!)——正如卢读者所指明的方向，不同"机师"对"机师专用游戏"的审判。另，天语现已接到资深游戏评论家 SILENCE 和人气爆发中的风林之"VF4 挑战状"，不知……呵呵，最近尽是些好东东，大家可不能手软啊。但也别太泛泛地玩(倒)。

●索尼音乐发售的"世嘉经典 BGM 合集 VOL1"获得空前成功，VOL2 提早发卖!CD 盒子里有玩家和 SEGA 音乐人的感慨!!

达人不能承受之痛

桂林 李翊丰

↑海边道 TIME ATTACK 模式,李翊丰达人勇夺世界第一!他并以此成绩的成功上传,来深切缅怀大川功先生……

大家好!首先我要向天师(帮我买到正版)和阿新(帮我注册 ID 号)致以最高的谢意!没有你们就无法上传!还有广东的许杰(在线玩飞空之舞的,ch@b:0000005000088979),谢谢你教了我很多东西,杰哥,只是这长途电话费太贵了。(倒)

这几天,那个叫 PICO 的日本玩友一直在跟我较劲儿。哎!这也难怪,因为我夺走的大部分是他的记录,他能不跟我急?(爆笑)我首先破的是三七道,并以 2 秒的优势超出,我以为世上没人能超过我了,要让日本人看看中国玩家的实力!于是就把 REPLAY 上传了。其实上传 REPLAY 是极其嚣张的行为,意思是:就算你能看到我的驾车全过程,也无法模仿,那需要极高的技术!谁知过了两天,还真被他以 1 秒的优势超过了,很明显——他是研究了我的 REPLAY 后才超过我的。我当时真有点后悔上传 REPLAY,心里真不是个滋味。这时,老大(天师)发话了:"现命你将第一名速速夺回,违令者军法处置!"急得我立即采取行动,马上掏出手柄,向"三七道"出发……经过 2 小时后,我终于又把第一名夺了回来,超出 PICO 一秒,最终以 1' 55" 343 报收,总算逃过了一劫!否则那军法……(汗)

在这 2 个小时的时间里,一种究极的、以前从未有过的感觉出现了——我无法控制自己的呼吸和心跳,就象心脏跳到嗓子眼堵住了气管,几乎窒息了!冲线时眼前一片空白,全身颤抖……之后要老半天才恢复心跳和呼吸,以至于每次玩"三七道"之前都要做深呼吸。(笑)这是因为大脑将全部的精力都集中在赛道和对车的控制上,已无法顾及心跳和呼吸系统了!这种感觉我只有在"三七道"这样驾车的情况下才出现:95%以上路段油门全开!无需刹车和降档!全程最低时速 384!脑、手、眼一刻都不闲着!(节奏快得无法想象)

很遗憾,当今天下能这样驾车的只有我和 PICO 两人,所以能有这种感觉的可能也只有我们两人。请注意:梦美与别的游戏最大的区别就在于:即使已获得世界第一,也不能肯定自己的走法是最佳的!还要继续动脑研究……这也是梦美的魅力之一。如"海边"道我已经夺得世界第一,但我的走法也不是最佳的!到现在为止,我唯一能肯定的就是只有在"三七"道我才能(敢)发挥出火箭的全部性能,并且找到了最佳走法。

我是多么衷心希望大家体会一下这种究极的感觉啊!别再犹豫了,拿上你们的手柄,装备上火箭,向"三七道"进发吧。不怕"窒息而死"的跟我走!(爆笑)它会让你明白什么是"享受游戏"和"窒息"的真正含义!!!!!别以为在争世界第一的时候会很枯燥乏味,事实正好相反!因为我至始自终都处在快乐当中,研究得越深,越快乐!当然,这需要一个过程,应循序渐进。有疑问就发 EMAIL 给我,必复。说句实话:要想驾驭火箭并不是太难,难的是怎样发挥出火箭全部的性能,这需要极度地动脑和动手。但当你一旦驾驭之后,就会欲罢不能,此后你就会不由自主地深入……当你与火箭的灵魂"融为一体"(即:人车合一)之后,极度美妙的感觉就会自然呈现!总的说来,火箭还是很难的,但它绝对能带给你常人无法享受到的快乐。试问:那些躺在床上轻轻松松就能打通的游戏又有什么乐趣呢?不瞒大家:我玩梦美是蹲着玩的,因为以前曾多次从椅子上摔下来……(倒)。

当然,玩"弱智"(绝无贬意)游戏也能获得"一些"快乐,但梦美能带给你"极度"的快乐,有多少付出就有多少回报,高难度伴随着高回报(注意:这里的"回报"是呈倍数往上翻的)!我坚信:以后会不断有人加入到"火箭车手"的行列中来的!我现在正与 PICO 拼命,打算把他的"恐龙谷"也"抢"过来(急盼炮火支援)!(龙哥号外:现已抢回!)虽然我和 PICO 素未谋面,但彼此都能读懂对方的心。我估计他现在正躲在某个角落狂练"三七"道,并咬牙切齿:这个 LYF 太可恶了,我会报仇的!

——这就是高手之间的心灵感应。

销量百万的 GT3 对我而言毫无吸引力,GT3 所追求的是"体会各种车之间细微的差异和拥有车的快乐"(请注意:你所得到的只是车的"肉体",并不能得到车的"灵魂"),这只能吸引那些所谓的"车迷"们,但当你拥有 10 辆、20 辆……100 辆车后,又有什么意思呢?我不明白山内一典为什么不干脆做出几万辆车呢?这些车也只不过是些普通货色(包括那几辆 F1 赛车在内)。梦美的火箭才是"真·梦幻赛车",当你驾驭后就会感觉到它是有生命和性格的,而且性格极其火爆!就象野马,不是什么人都能骑得上去的,要先摸清它的脾气才行(练火箭也是如此)。相对而言,GT 里的车只是些没有灵魂的躯壳!专业赛车手追求的是"人车合一"!GT 迷们从不追求"人车合一"(旧的车还没驾熟就换新车了,长此以往……唉),这本身就已经证明了 GT 不是专业的赛车游戏。"人车合一"就是专业与非专业的分水岭!因此,我一向视 GT 系列为垃圾。梦美、拉力和 F355 才是真正的专业游戏,它们也代表了当今正统 RACE 游戏的最高水准,只要用心去玩必获至高感动!

GT 迷们,来试试火箭!这才叫"车"!只是您们不一定能玩得转(对了,若 S 级驾照还没得到的话就不用试了,否则换来的只有泪水)!

还有,我们也不必费劲儿地去证明"游戏就是艺术"的说法,因为那是很幼稚的行为,游戏不是艺术,也不是鸦片,什么也不是,游戏就是游戏。玩家们心中最清楚!与其花时间去讨论"游戏到底是不是艺术?",还不如静下心来认真地去研究游戏、去享受游戏、去练火箭!!!

………差点忘了:玩火箭的推荐年龄——18 岁以上!小孩儿免玩(天才除外)。

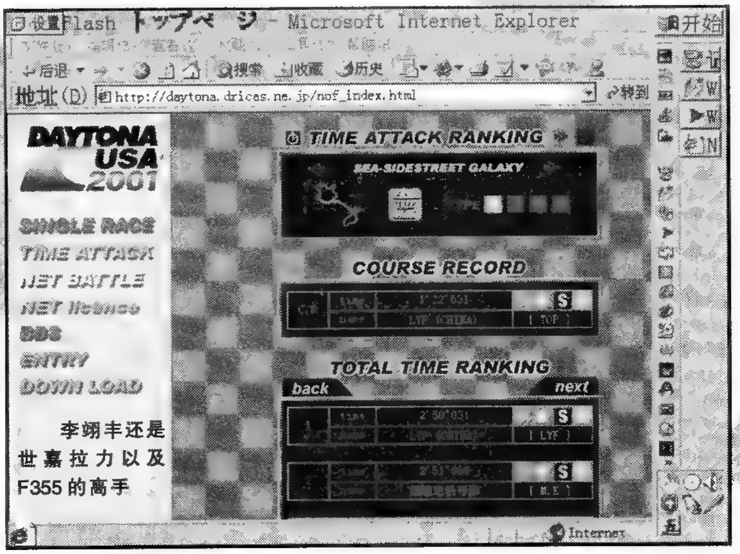
在圣诞夜还听着哥特音乐的:LYF

MAIL:lyf.chn@163.com QQ:67328274

●龙:天师看 LYF 画的图都哭了,想必那日本人 PICO 看到他的成绩也会感动地哭出声吧!好一位"头脑型"选手啊!(泪)天师并郑重提请读者注意,本期 GGB 攻略定稿之后,LYF 突然传来了本文的邮件,而天语对 GGB 的有关评价、措辞、感想等,虽暂无真情流露(倒),但仍可能与 LYF 此篇文字有个别意思上的相近。是为巧合而已!

我们一直在努力……

谨以此篇文章作为对电软几期以来梦美相关文章的终结



李翊丰还是世嘉拉力以及 F355 的高手

■在此,天师感谢所有喜爱梦美和 DC 网络对战的 FANS,没有大家的支持,本人的"炒作"就不可能取得成功。谢谢读者。

DQ,不能倒

记得某期的电软上曾经揭露过"ENIX 的土星之恋",也就是勇 7 的"变节事件"。

其实"揭露"这个词用得本不合适,因为这件事并不是什么丑闻,而是正常的到几乎司空见惯的厂商/软件争夺战罢了。

但是土星玩家的失望之情,却是难以抑制的。

因为勇斗系列,实在是更适合土星。

土星就如同她的制造者世嘉一样,不会刻意讨好什么人,而是以自己一步一个脚印的努力,来使自己身后追随的人越来越多。虽然这种方法并不讨好,而且有的时候会因此吃大亏,但是绝对不会不令人生出崇敬之情。

而 DQ 系列呢?隐藏在或雄壮激昂、或回肠荡气、或轻松诙谐、或舒缓平和的 BGM 之中的,是不变的勇者精神。这个感受,相信每一个认真玩过 DQ 的玩家都会有的。甚至我在玩 DQM 的时候,每一次走到迷宫的最底层,那熟悉的、每每震撼我心灵的低语便又次响起,再度拨动我的心弦。无论是史诗,还是小品,都值得回味。ENIX 虽然因此而吃过不少苦头,但是依然坚定不移。

这恒久的执着精神,正是世嘉和 ENIX 的共通之处,两者的绝配,自然也就成为众人的期望,只可惜造物弄人。

我无意贬损索尼,但 PS 上的垃圾作品,实在是比大作要多;单纯地依靠画面而使 LIGHT USER 们趋之若鹜的游戏,也着实不少。倘若没有了华丽绚烂的 CG、去除了五光十色的画面、抛弃掉令人目眩的多边形,很多游戏都不成游戏了。而 DQ,依然是 DQ,土星也依然是土星。这才是真正能摆脱单纯画面和音乐束缚的、能令人发自心底感动的东西。

我一直在苦苦追寻真正的"游戏性"。DQ,是我的答案么?也许罢。

记得有的人说过:世嘉不能倒。可是,世嘉已经不再是那个真正的、硬骨头的世嘉了。

这样看来,ENIX 的变节,也许为这"真的精神"找到了一条活路。尽管这变节十分苦涩、并且还有变质的可能,但是毕竟是一条活路。只要能够坚持骨子里的"勇者精神",变成什么模样,都是可以理解的。

只要有活下去的愿望,任何地方都是天堂。

所以我也要说:DQ,不能倒! (作者:北大·真草)

龙:这并不是 SEGA 遗老遗少写的追忆文,而是一位游戏爱好者发自肺腑的声音!编者深深地被"只要有活下去的愿望,任何地方都是天堂"这句话所感动。现在的游戏业界,生存是最重要的,君不见 SNK、SQUARE、HUMAN、HUDSON 等公司因为种种原因,或消声匿迹、或寄人篱下……尽管本意是好的,但各家公司在发展过程中不可避免地会走进某些误区之中。信心十足的走进一个个误区。

的确,现在的游戏商业味太浓了。在这样的大势下,一波又一波的厂商盲目而浮燥的投入到"能够大卖"的游戏中来——尽管游戏未必一定能够大卖。自然,我们看到的只是那些从玩家荷包中赚得盆满钵足的厂子,并为之"感动"、"喝彩"(如卡普空)。然而真正执着于游戏的专家级制作人们,却正在暗处用力推动游戏业的进步。

应该说类似的话题电软可没少讨论过,结果却还是湮没在所谓的"大作"光环之下。几乎没有几个人能够真正理解游戏本质为何物,包括编者在内,我们越讨论越糊涂。难得糊涂!?"也许罢"。

但这回龙哥真的想把相关问题给弄清楚。请见本页右半版。

天才游戏制作者的专家坚持之所以必要的理由

PART ONE

龙:从本期开始,我们打算利用少许版面来逐步研究游戏制作态度问题。说白了就是看看有名制作人心里是怎么想的,也就是他们为何与众不同。在讨论过程中可能也会对一些迷惑我们多时的问题进行了断。

天才游戏制作者如何制作游戏

- **●优先制作出自己的坚持**
- **●持续制作出愉悦玩家的优质游戏**
- **●自己写企划书也亲自监督**
- **●不为时局左右、不在意"什么最好卖"**
- **●受到其他游戏制作者们的尊敬**

例:

1、坚持剧本的堀井雄二先生——因为是性能受到限制的主机,他才会对文字上如此坚持。

2、铃木裕先生所考量的游戏性——一直处心积虑要让玩家们感受"游戏世界"的人。

什么是"持续制作优质游戏的天才游戏制作专家"?

不为整体的流行取向所干扰,能够制作自己真正想做的东西;不先谈"什么游戏能够卖",而优先考虑"想做出什么样的游戏",就是有这样持续制作游戏的制作者存在,才会有今天这么多有特色的高水准作品出现。他们并不是以自我陶醉式的坚持来制作,而是给予玩游戏的人各方面的好感及极高的游玩感觉。可说是拥有专家气息的游戏制作者们,他们的游戏里会清楚传达出"这是某人制作的"的讯息。如果是游戏迷,应该常常会在玩游戏时产生"这个好耶"的感动。在专家的坚持下产生出来的游戏,多半能够让我们有这种感受。

当然,把游戏当作一种商业,进而引导作品迈向成功之路,像这类型的企划型游戏制作者也很重要……

编者话:由于话题的深奥性,我们只能在今后慢慢讨论,文字量还很大,勿急。继上期稻船敬二达人的发言之后,这回我们再来看看三上真司先生对于 GC 版"生化全系"所灌注的坚持。正文的剩余部分下次刊登,这里先谢谢大家了,多谢大家给龙哥面子。

生化系列在 GC 这个平台上独占,以如此方式制作 BIOHAZARD 的三上真司先生,对于自己的坚持点,做了以下说明:

"游戏是嗜好。既然是嗜好,那就只有自己喜欢不喜欢的问题了。我还是想要制作出纯粹让自己满意,并可推荐给他人的东西。之后,就看会说出'我喜欢这个'、对于我的坚持有共鸣的人到底有多少了。这不是无视于玩家们的感觉,而是因为我的想法所传达到的地方,就一定会有玩家的支持"

专家型的游戏制作者,究竟以何种心情制作游戏,可以从这些话语中看出端倪。三上自初代 BIO 以来,今日首次监督 GC 版,究竟可以看到其人多少坚持,不禁让龙哥非常期待。那您呢?后面还有若干超级制作人的想法,敬请期待!

上海 UBI 总裁 戈翎女士采访

2001 年 12 月 6 号上午，笔者来到了上海时代广场——育碧软件(上海)有限公司办公地点，采访了上海 UBI 总裁 Corinne Le Roy——一位平易近人，很有风度法国女士。

戈翎女士(以下简称戈)：我们在中国设立分公司，主要有两个目标。首先，是向国内引进和汉化世界级的游戏，为中国玩家带来世界一流的游戏作品；其次，就是在中国成立由中国人构成的游戏制作室，为世界主流游戏市场提供一流的产品。

记者(以下简称记)：上海 UBI 成立后制作推出的第一款作品是什么呢？

戈翎女士(以下简称戈)：大概是在上海 UBI 成立一个月后，我们推出了第一件作品——《雷曼》。同年，我们总公司在法国上市，而上海 UBI 也成为公司全球十一个制作室的成员中。(笔者注：其他分公司分别设立在日本、西班牙、罗马尼亚、意大利等国家)

记：请问当初是什么使您决定来到中国，来到上海的呢？

戈：在我来上海前，有过很多海外工作的经验，这可能是总公司决定派我到中国来开拓业务的主要原因。我个人对这个任命很高兴，因为这个机会可以让我来到中国。后来经过多方调查，我们最终觉得还是上海作为分公司的驻地条件最好。

记：您觉得上海 UBI 和您旗下员工的水平如何呢？

戈：经过几年来的发展，在 UBI 全球十一个制作室中，规模上除了法国本部和加拿大分部外，上海 UBI 是最大的。而我们的员工也同样出色。从目前中国游戏产业的实际情况看，上海 UBI 的中国员工是这个领域中水平最高的人才。

UBI 的宗旨，是开发世界上最好的游戏。但游戏软硬件技术发展相当迅速，这要求我们必须对人才的选拔和要求非常严格。当然，公司肯定会尽量为员工创造一个好的，有发展前途的环境，以便让他们能安心的工作，并不断提高自己。这也是使我们可以保持领先地位的重要措施。

记：上海 UBI 在国内代理游戏业务的成绩大家有目共睹，那是什么原因使 UBI 在 5 年前就开始重视中国市场的呢？经过 5 年的时间，现在的育碧又是怎么看待中国游戏市场的呢？

戈：我认为在上海 UBI 成立前，总公司对中国市场就比较有好感，这主要是因为中国市场潜力非常大。当时，日本、北美和欧洲的游戏市场已经非常成熟和稳定，要想开辟更大的市场空间，那就绝对不能错过中国发展的快车。虽然现在电视游戏市场还远不成熟，但至少 PC 游戏可以短期内形成气候。总公司对中国消费能力的增长趋势非常有信心，这使我们决定在这个市场还没有完全启动之前，就要抢先进入的主要原因。而经过 5 年的经营发展，中国市场的销售情况总是呈现一个稳步上升的趋势，这种消息反馈回总公司，也加强了总公司对中国市场的信心，同时也给予了上海 UBI 更多的支持。

记：上海 UBI 的市场策略是怎么指定的呢？

戈：为中国市场和中国玩家提供合适的产品是最根本的。我们在欧洲和美洲的运作模式虽然成熟，但对中国不一定合适，但可以在这些经验基础上不断改造出适合中国的策略。所以我们要一边从全球最好的游戏产品中挑选出适合中国人口味的优秀作品，一边进行国内最高水平的游戏汉化，以此来满足市场的需求，并不断促进这个市场的发展。毕竟只有整个市场容量扩大了，我们的机会才会更多。

记：UBI 总部和戈翎女士对中国市场的信心让我感触很大，但在现实中，上海 UBI 感觉中国游戏市场的困难有哪些？(提到这个问题，戈翎女士讲起来可是滔滔不绝)

戈：要说困难，主要有三条。第一，是中国出版审批手续比较烦琐，很容易影响游戏推出的最佳档期。第二，盗版情况仍旧严重，虽然政府打击力度在不断加大，但由于问题由来以久，所以人们消费盗版的习惯很难在短期内彻底纠正过来，这还需要更多更久的综合治理。第三，由于目前网络的普及和传媒的发达，国内玩家能很快接触到海外最新游戏产品的信息，这使国内玩家对代理正版游戏的希望越来越高，而要在有限成本下尽量满足玩家的要求，将是我们未来最最重要的课题。

当然，即使有困难，我本人还是对未来解决这些困难很有信心的。首先，中国入世后，出版、发行方面肯定会逐步放开；其次，随着中国人生活水平的提高，以及入世后更严格的知识产权要求，肯定会使盗版受到更严厉的打击；至于自身的经营，我想未来的竞争肯定会在更多海外公司的进入下越发激烈，但我们毕竟已经有了 5、6 年中国市场摸爬滚打的经验，基础非常好，而且我们也在不断和国内一些制作室进行接触，帮助他们增加自己的实力，逐渐成为合作伙伴，使我们能有更多更好的产品向市场提供。

记：谢谢您接受我的采访，希望上海 UBI 能在中国市场有更大的作为。

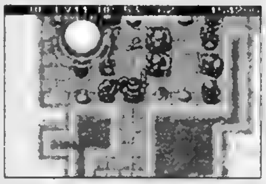
戈：谢谢。

●后记：在上海 UBI，总裁的办公条件和普通员工几乎一样，没有专门的办公室，只是用的桌子稍微大些，这可能也是法国自由民主风格的一种体现吧。(记者王紫烁)

●龙哥：风物长宜放眼量，咱可不能光闷头玩游戏，更有必要对国际电子游戏产业的动态进行"跟踪"。今后本栏争取每期都能来一篇国际名厂"大腕"访谈录什么的，以利读者思考。

不思议迷宫～特鲁内克大冒险 2A

机种:GBA　厂商:CHUNSOFT　类型:ARPG　媒体:卡带



迷宫＋DQ＝特鲁内克大冒险，对于我这样疯狂的 DQ 迷和迷宫来说，这是绝对不能错过的大作。

本作移植自 99 年时的 PS 版，移植度可以说是非常之高，画质表现几乎与 PS 版毫无区别，可见 GBA 实力之强。每次开机时都会出现一幅随机的精美 CG 图片，迷宫中的怪物也更加美丽了，真是视觉的享受。

综合了 DQ 和迷宫两大卖点，强。DQ 迷对本作一定会倍感亲切，熟悉的鸟山明画风，熟悉的怪物，熟悉的咒文，圆滚滚的特鲁内克更是 FC 时的老朋友了，还能看到怪物们活生生的动作，完全可以当做是 DQ 的 ARPG 版(笑)。系统则与西林是基本相同的，偶然与运气，判断与战略，变化无穷的迷宫有着难以形容的魅力，真是玩上 1000 次也不会重复。迷宫比之前的《风来 GB2》要多(第一次通关就有八个)，此外还有新的玩点：勇者的特色转职，通关后可以转职为战士和魔法师去挑战特殊迷宫，绝对新奇的感觉！

与西林相比可以说是有易有难。购买铁之金库使得更容易攒钱，合成屋相当于无限的合成之壶，锻冶屋也可以免费利用，而且装备都没有上限的限制，作出强力的装备轻而易举。难的方面，进入迷宫有带入道具的限制令我很不爽，而通关后的迷宫都极富挑战，其中的试练之间、もっと不思议のダンジョン等更是变态的难，可以用恐怖来形容。

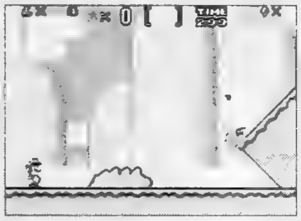
12 月强劲的圣诞礼物！玩了本作，真是非常的期待 GBA 上勇者和风来西林的新作了，期待那一天的早日到来。

——北京　罗剑锋

角　色: 10	操作性: 9
画　面: 10	创　意: 8.5
音　乐: 8.5	移植度: 9.5
情　节: 8	总评价: 9
游戏时间:攻略中	

超级马里奥 A2(SUPER MARIO ADVANCE 2)

机种:GBA　厂商:NINTENDO　类型:ACT　媒体:卡带



马里奥在 GBA 上再次出击！！不过令人遗憾的是这仍然是复刻的作品，对于从超任过来的本人而言不能不说少了些许的诱惑力。

容量是 64M，比起超任时代足足大了八倍（赶上马里奥 64 的容量了），但画面却还是超任时的水准，没有退步也没有进步(当然超任时的画面就已经很漂亮了)，没能用 GBA 的强劲机能加以提升可能是制作者图省事而有意为之吧。个人估计多出的那些容量都用在高素质的人语配音上了，但好像又是照搬《马里奥 A》的。唉，老山内的"骗钱"手段真是高啊。

情节上还是营救"万年被绑架女"碧奇公主，有超过 70 个的关卡(吐血)，与之前一代拔萝卜外传性质相比，还是本作跳起踩敌人更加正统一些，玩起来味道更"纯正"，手感也更是亲切。人气角色小恐龙耀奇在本作中初次登场，而马里奥兄弟们有了更神奇的本领，新形态披风马里奥尤其好玩，可以自由自在地在空中飞翔。游戏的难度不是很高，能很容易地加上几十条命，而贴心的随时记录更方便了闯关。此外游戏中的秘密多得数不胜数，隐藏水管、钥匙、关卡，都会让你完全投入到这个充满童真幻想的奇妙世界。估计会与前作一样破关有隐藏模式吧，目前还没有穿机不敢断言。

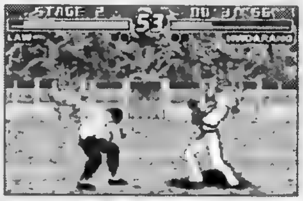
角　色: 8.5	操作性: 9
画　面: 8.5	创　意: 8
音　乐: 8.5	移植度: 10
情　节: ——	总评价: 8.7
游戏时间:N 小时	

虽然玩时仍有那份独特的感动，但在耀奇、卡比、瓦里奥等新人辈出的时代，马里奥这个大胡子水管工确实显得有些老气了，我其实更期望在 GBA 上看到《超级大金刚》或者《耀奇岛》。

——秋水

铁拳 A(TEKKEN ADVANCE)

机种:GBA　厂商:NAMCO　类型:FTG　媒体:卡带



南梦宫起初宣布要在 GBA 上制作《铁拳》时，真的险些把人吓死。毕竟一介掌机再强也得有个度吧(笑)。要在 GBA 上做顶级 3DFTG，岂是一句"过分"能形容之。但过分也好，夸张也罢，还真的硬生生的发售了。南梦宫做到了。虽说不是纯 3D 的，但操作性满点，震撼依旧。

本作显然把 GBA 强大的旋转缩放机能真正用活的 NO.1 之作。特别是在投技发动时可谓魄力十足。除了人物建模不及 PS 版外(毕竟机能有限)，人物动作流畅的没话说。而在系统上，显然也是南梦宫下了功夫的。其中 3 对 3 组队战是本作一大亮点。而不同于 KOF 组队战的是，战斗中可以随时换人，而场下的人可以借机恢复体力，但其中一人被 KO 为败，战略性极高。玩此模式要是碰上对手的话经常是鏖战甚久，最后不得不以 TIME OVER 定胜负。

在年末的数款 GBA 格斗大作里，《铁拳 A》是非常让人满意的。很奇怪的是和《KOF EX》被大骂相比之下，其实本作也缩水的面目全非，但似乎没人有一点意见，一致通过。其实真的还是玩家的心态问题，期待或怀疑所得到的结果往往是两个极端。相信有铁拳成功转职在前，指不定哪天美少女御用厂商(笑)就携《生与死 A》到 GBA 上大捞一笔。

——江西南昌　严俊

角　色: 9	操作性: 9
画　面: 8	创　意: 8
音　乐: 9	移植度: 8
情　节: ——	总评价: 8.5
游戏时间:2 小时	

格斗之王 EX～新血(THE KING OF FIGHT EX～NEO BLOOD)

机种:GBA　厂商:MMV　类型:FTG　媒体:卡带

记得笔者当年与"黑砖头"一并购入的第一盘卡就是《热斗'95》。真的没想到时过境迁，竟能在掌机上玩到近乎完美（？）的 KOF。而且真的可能是由森气楼大师操刀人设的绝唱了。当我看到森大师为本作打造的新血"叶花萌"和海报时，那种只一眼就能品出是森氏人设的阔别已久之感，真的令人为之甚感良久。

其他的一切都好。残念的关键就是本作并不是 SNK 所做。而是由 ARTOON 完成移植工作，MMV 发行的。SNK 只不过……（真的不忍写下去)。人物方面加上隐藏的基斯和八神也只有 26 人，而且有 6 人是只能做援护的。动作也是删节的比较严重，就连系列招牌"最后的闪光"到了本作也不了了之了。要命的是平衡性也是没有捏拿准，敌 AI 极底，不够严谨。出现了不少让人啼笑皆非的 BUG。音效也做的平庸了些。这都是本作一度被人骂成垃圾的关键所在啊。笔者至今没想通本作为什么不用足 256M 卡带。但客观的说，真的不应该拿掌机和街机比。敬请所有抱有"期待"的人，不要碰本作，更无需骂街。

日刊《FAMI》通则给了本作 27 分。看来 SNK 毕竟是死掉了的。其实，能在 GBA 上玩到 KOF 已是很令人欣慰的了。我也绝对相信，如果让 KOF 原班人马用心打造，使足 256M 顶级容量，会让人更加惋惜 SNK 的死去。

——江西南昌　严俊

角　色: 10	操作性: 6
画　面: 7	创　意: ——
音　乐: 7	移植度: 6
情　节: 6	总评价: 7
游戏时间:2 小时	

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

闲话之二：分合大势

文/SILENCE

1980年7月，索尼在纽约与东京两地召开了新产品发布会，精致小巧的8毫米摄像机向世人展现了索尼卓越的技术力，同时即将产生在人们面前的却是一场极大的波动。

这场发布会固然如以往一样，是勇为业界之先的索尼借助又一个精心研制的成果向世人演述着自己的开拓力，而对于索尼本身而言，这场发布会还有一个重要的目的：即努力将他们磁录像带格式BETAMAX推举为世界统一的规格。

1976年越战战火方熄，而在日本的家电市场上，正是索尼全力推动家庭用VTR(简而言之即录像机)的时候。为了表示索尼对一个新电器时代的到来，盛田宣称这一年将成为家电历史上的“录像机元年”。当时日本国内VTR的需求量不足十万台，人们对于索尼将这一年称呼为“录像机元年”的自信感到愕然，然而，借助于优异科技力和敏锐的市场直觉，索尼的预测通常没有太多失之偏颇的地方。当年9月，日本VICTOR向业界公布了与索尼“β制式”(即BETAMAX)相抗衡的“VHS制式”。“VHS制式”录像带的记录时间为BETAMAX的两倍，即2个小时，VICTOR正是依靠这点优势而向索尼发起了挑战。有意思的是，“VHS制式”的技术基础完全来自于索尼开发BETAMAX时公开的VTR技术和知识，对索尼而言，颇有些挑战自身的意味。一场制式的统一战立即打响，经过1976年的短兵相接，盛田和“索尼技术学校”校长木原一起，拜访了大阪松下电器总公司的松下幸之助顾问，希望松下能够成为支持BETAMAX的强力盟友，然而松下的回答却是虽然他们并不想放弃BETAMAX这种优秀的规格，然而VICTOR的产品却因为零部件相对较少，而能使松下电器降低制造的成本。就这样，东芝、三洋电器、日本电气、爱华、先锋加盟“β制式”，而松下电器、日立制作所、三菱电机、夏普、赤井电机则采用了“VHS制式”，形成了日本家电业两种制式对峙的局面。在两种制式的竞争期间，家庭用VTR生产规模也从当初微乎其微的十万台上升到了二百二十万台。产业规模的形成，促使索尼下了必须尽快统一规格的决心，因此80年摄像机的发布会才会显得如此的重要。

然而，商业势随人变的法则对于任何人都是永远不能解脱的樊笼。虽然索尼不断推出新产品，不断在性能上显示“β制式”的优越性，但VHS阵营的巩固战线的手法却更为巧妙，他们在向欧美大型厂商提供VHS技术时默许以对方的品牌来开发产品，由此使“VHS制式”得到了迅速普及的机会，“β制式”阵营节节败退，东芝、三洋和日本电器在对外出口产品时采取了兼售VHS产品的折衷方式。于是从1984年1月25日起在日本主要报纸上出现的索尼连续广告令人大吃一惊：“BETAMAX将要消失了吗？”“购买BETAMAX产品到底值不值？”“BETAMAX今后该怎么办？”，连续三天的疑问后打出了“越来越有趣的BETAMAX”这一口号。如此奇异的宣传方式(令人联想起世嘉也有过类似的电视广告，抬高对手、贬低自己而获得额外的宣传效果)自然在当年造成了一个话题，然而当1988年索尼自己也开始兼营两种制式的时候，副社长盛田正明对公司职员说的一番话却可以视作索尼在这一场制式大战中学到的东西：“如果有可能，我们是不想做VHS相关的业务的，但是商业不能意气用事，我们必须面对现实。”

VHS的标志开始贴上几乎全部的家用录像机，索尼这一次失败也俨然成为了过去，但是让我们看到的却是唯市场走向为考量的神圣法则。商业的基本目的是赢利，竞争只是其下产生的附加物，如果可能，一个成熟的厂商必定会走入世界相同的步调里，和“竞争对手”一起将市场这个蛋糕做大，而不是愚昧的急于瓜分。在每个领域，成功的商家都用自己的实际工作佐证着这条法则，它是使自己获利的保证，也是具体竞争的前提，没有这个前提在，任何一个刀兵杂乱的行业必然会使自己形成混乱，甚至崩溃。

←集结日本著名制作人的PS2阵营，无人敢去怀疑其在今后游戏市场的霸主地位……

游戏业似乎是一个例外。从我们接触游戏开始，就发现主机的竞争从来没有停止过，好像在这个行业里，唯有拚杀倾轧才能促进活力一样。确实，2001年因为新世代主机竞争的开始，激活了萎靡不振的市场，甚而至于成为世界经济现象的一个活跃点。在三方君主的脸上，我们看不到有妥协的表情，windowsCE和LINUX的正面对峙(其实微软步入游戏业除了看到这个行业广阔的前景外，也是出于直接打击采用LINUX系统的索尼的目的)更是加升了这场战火的温度。但我们同时看到的，却又是软件厂商之间积极的合作，各大厂商纷纷走出自己的傲气和圈地，彼此如水流一样的来来往往，而软件跨平台的大势所趋除了市场萎缩影响的原因外，更重要的是将自己的产品和产品风格在每一个平台上统一。很早以前，似乎有人预测过游戏平台何时会走向规格统一，也许这只是身为消费者单纯的希望。依靠权利金收益的硬件厂商心里明白游戏机这种电器不同于一般的电器，还无法达到可以公开环境的市场规模和气候，所以当XBOX产生之后，索尼会声称“由于XBOX的出现，将使游戏主机的寿命普遍降低”，似乎表明了勇于接受竞争的气势，然而索尼永远不是以垄断为基本目的的微软，也不会变为专制的任天堂，允许自己大额参股的SQUARE跨平台就是索尼风范的最大展现。“追逐市场规律而不是追逐敌人行动”，哪怕面对微软和任天堂的双面加击，作为流行名词的索尼，作为流行名词的PS系主机，一直都不会过时。

影子传说

机种/FC
文/SILENCE

光色浓淡不一的树林，飞奔的身影，手里剑掠过的寒光，染满杀气的眼神……

忍者是悲哀的武士，并不如我们在某些电影里看到的那么奇诡浪漫。随着这两年在娱乐杂志上市场接触到有关忍者的内容，我们对于这种磨灭自身存在价值的古老职业也有了一定认识，如此想来，若干年前这款简单的过关游戏似乎早就以一种轻松的方式把这一点告诉了我们。

这款1986年TAITO的作品基本保持了当时横版过关游戏的特征，简单的场景设置、方便操作的角色动作、虽有变化但种类不多的敌人、总体适中(这款有些偏易了)的难度、会提高难度的循环复关，在当时看来，这款游戏并不华丽，也不像“魂斗罗”和“古巴英雄”那样的具有爽快感，但一些综合要素的设置却让这款游戏有了很高的重复可玩性。有意思的是，以今天的目光看来，这个简单的8位机游戏与时下一些ACT大作(尤其是真三国无双)，有颇多相同之处。

一骑当千？

个人英雄主义的表现在ACT游戏里是一个常识化的思想，有时一款过关ACT是否优秀的评判标准，很有可能便是看其在斩杀敌人扫除障碍时，是否具有更多的让玩家自主变化的地方，也即游戏中的细节互动。很遗憾，时代和机能的限制，使我们这位勇救公主的武士没有太多的本领，基本只是依靠他的短剑和飞镖来杀敌(念咒另当别论)，因此如何体现所向披靡的爽快及成就感就必须有所

变通。

很简单，《影子传说》采取了画面两侧出现敌人的处理方法，而且和后来一些徒手格斗的横版过关游戏不同，这个游戏里敌人的攻击方式是长短结合的，可能会笨到跑到你剑下送死，也擅长在你面前出现时急放一镖而让你猝手不及，难于躲闪。规则的限定，逼使玩家控制角色在关卡里上下腾挪，时而前进，时而后退，时而攀爬，时而跳跃。由于敌人是随机出现在画面两侧的，造成的结果便是敌人的攻击可能会来自任何一个方位，而且基本没有固定的出现模式，如此便让你有身陷重围的感觉。

相对于敌人单调而“阴险”的招式，武士同样的攻击方式就显得有些单薄了。因为挥剑的时候带有一点防御的效果，这使得玩家控制角色前进时通常会连打着“B”，一旦遇上从身后飞来的红衣忍者，就难免发生拚剑的场合，铮铮作响的刀剑相交声加上简单重复而节奏突出的旋律，很有过瘾的感觉。我们知道，电脑生成的角色无论 AI 有多高，毕竟都有其固定的思考模式存在，敌人的强度不过借助于数值的修正来体现，不然，即便有再霸道的攻击方式，面对“永远不死”的游戏主人公，都会显得弱不禁风。这个时候一旦产生“对峙”的情况，无疑会大大的提高玩家斗志。《影子传说》里的拚剑就是如此，不敢说它启蒙了以后各种武器格斗游戏的拚剑系统，但至少在原理上已经给后来的游戏做出了先例。

在《影子传说》里，恐怕最有“无双乱舞”感觉的便是念咒了，武士双掌合十，身周忍者们纷纷坠下，但和“真·三国无双”不同，在这里念咒的作用并不是为了保命，也不为了过关（当然你也可以用念咒的方式来杀死法师），仅仅是为了追求高得分以及“杀人如麻”的爽快感罢了。一般玩家在玩这款游戏时都不肯漏掉那个亮点，就是为了得到这种满足，而第三关只出现一次的黑衣忍者更摆明了让玩家过一过这个瘾。

角色育成？

育成作为山内提出的游戏四大要素，已经被无数的游戏证明。有时一款较为一般的游戏因为加入了育成要素，会使游戏性陡然飞升一个台阶，“真·三国无双 2”的成功，除了淋漓尽致的表现出了 ACT 的爽快感之外，诸多角色育成要素的渗透也是原因之一。

在《影子传说》里，武士会因为夺得敌人死后留下的灵魂光球而获得一次保命的机会。这道保险是以换装的方式来表现的，由一开始的红衣到绿衣，又逐渐变枯黄，武士在一步步强化的感觉便跃然而出了。虽然不同颜色的服装效果都是给与武士一次“身代”的机会，但我们仍然可以发现画面上出现的“咒术点”，其颜色是根据武士的服色来变化的，而且念咒时间的长短也决定于武士的护身服是几级，飞镖的强化程度更是直观的随护身服变化。但是，这款游戏设置尤其之好的地方在于，不管你护身服是几级，一旦被法师的火云击中，立即陨命，如此一来，身着深色服装的武士一旦遇见法师，紧张感可想而知了。在空中长期停留会有奖分道具飞过，这也保证了玩家寻觅隐藏物品的乐趣。

关卡变化？

和一些成功的 ACT 一样，《影子传说》每一个关卡的设置都尽量体现出卷轴不同的感觉，而且不同的过关条件和卷轴方式相配合，也有了变化多端的效果。第二关可说是最简单的一关了，在水中游泳前进，只要斩杀十名敌人便能过关，但为了吃到加命道具，玩家不得不控制武士从水里跳出冒险；第三关如前所述，主要的乐趣在于击落黑衣忍者获得“咒术点”，不停跳跃在上也有了身轻如燕的豪快感觉；关底只有击落空中飞翔的羽毛方能击杀，加上严冬枯林的背景，肃杀之感完全凸现；而不同的复关以季节变化的方式来表现，也比一般 ACT 游戏简单增加难度的手段来得高明。

总而言之，在游戏内容上《影子传说》尚且乏善可陈，但由于安排合理的游戏架构，以及巧妙设置的细节变化，可以使这款 15 年前的作品成为现在许多 ACT 作品的良师。

开启潘多拉的宝盒

神话，在每个孩子的心目中永远是一个谜，孩提时代那神充满童贞的幻想，对未知世界的无尽渴求，天马行空般的猜测和那永远洋溢着幸福甜蜜的笑脸，使我们仿佛每一刻都置身于绚丽缤纷的神话世界里快乐翱游。潘多拉的宝盒，一个古老而又神奇的传说，它的开启给世界带来了无穷尽的精灵与梦魇－游戏界，在这个寒冷的冬季，同样走到了如同即将开启潘多拉宝盒的时候……是颠覆？还是幸福？是灭顶之灾？还是凤凰涅槃？那么，让我们走进神话，仔细看看藏在宝盒中的秘密吧！

山西/风云清

任天堂，伊甸园的智慧果？

上帝创造了人，亚当和夏娃在伊甸园里无忧无虑的生活。然而，倘若没有智慧果，那么相信人类不会有今天如此幸福多彩的生活。

任天堂，一个早年的日本纸牌小厂。在家业传到山内溥之后，不但建立起了称霸全球的“家用电子游戏机”公司，更创造了一种永远令人琢磨不透的生财之道！家长制的管理模式，封闭的授权制度，高额的权利金，以及独断专行的营销渠道。一切似乎有背于当今经济发展趋势的东西结合在一起的时候，却能玩转日本，玩转欧美，玩转世界！在一个瘦弱孤僻而又倔强的老头子背后，永远存在着一种制霸全球的霸气！“时者势也！”一时间，任天堂成为游戏界最有资格的王者。小小的 Game boy 创下了世界电器业的销售记录。在年初的二十世纪最有实用价值的发明评比中，位居第二，仅落后于“方便面”。而 GBA 的横空出世，半年近千万台的销量足以傲视群雄！（小数字：索尼引以为豪的电器 WALKMAN 销量平均每年四百万台）最让人值得钦佩的是

↑正是凭借着其“不靠别人靠自己”的固执作风，任天堂钞票入帐笑傲业界。

在任天堂的高层，有着山内溥、宫本茂那种对于游戏有独特认识与见解的人。纯粹的游戏理念，精明的商业眼光，舍我其谁的霸气。这一切，足以使任天堂在未来错乱纷争的游戏界分得一杯美羹。今天的任天堂，励精图治，喊出了：“Nintendo difference！”的口号，任天堂要找回昔日雄风！不论怎样，我们有理由相信，在未来几年中，任氏必将继续抢占中低端娱乐平台，扩大和调整玩家年龄结构。将其信奉推崇的纯粹游戏理念精神，进行到底！

微软，永远的美杜莎？

很久很久以前，世界上出现了一个魔女！她有一双可怕的眼睛。任何人只要一看到她那双眼睛，就会立刻变成石头！

微软，是由一个酷爱编程并为其辍学的比尔创建的。比尔是一个奇迹。而微软是更大的一个奇迹。在 IT 界，如果那家公司敢与微软叫板，那无疑是在敲死神的门，曾有这样一个笑话：微软让某公司十二点钟死掉，阎王不敢让他们留过十一点五十九分。谁让有钱能使鬼推磨呢？当然，这只是玩笑，可是当财大气粗的微软携着 XBOX 问鼎游戏业的时候，谁又能阻止它的步伐呢？两亿美元的广告费！这些钱相当于中央电视台一套黄金时段全部广告时间每秒中不停的闪烁 XBOX 广告，而整整播放一年。也许我们很难理解做宣传与广告的作用有多大的效果，但是在我们眼前确有着许多活生生的例子！当年“洋人”的一句“用汰渍！”就恶杀了国产的“1：4”活力 28 沙市日化！联合利华、德国汉堡、可口可乐等一大批外国公司用广告这块敲门砖，轻松的打开了拥有十三亿人口的中国市场，并很快

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

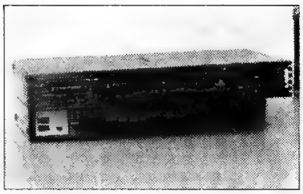
←「大」，并不代表『差』。关键还是看是否有合自己胃口的软件。

形成垄断。如今，微软同样以前期强大的宣传优势，企图雄霸北美，以至日本、西欧。同时微软仍然凭借雄厚财力，向第二方、第三方的软件商抛出"金"绣球。简单灵活的认证，低廉优惠的权利金，良好稳定的开发环境，这些足以使 XBOX 的软件支持立于不败之地。退一步去想，即使 XBOX 在这场主机大战中不幸失利，那么对于微软来说，无非损失了百八十个亿，搞不好再杀出个 XBOX2 来！那么对于其它公司无疑是杀无赦了。微软，在这场主机大战中，路绝不那么好走，但从长远来看，倘若比尔有心拿下游戏界的王冠，那么相信无论从人力、物力还是财力上实现梦想只是迟早的事。

索尼，新世纪的诺亚方舟？

上帝告诉贤者，为了惩罚人类，将出现一场巨大的洪水，而让他打造一条大船，把世界上每一样生物都成双的放在里面……

索尼，由井深大于 1946 年在东京创建。前身是东京通讯工业公司。现今，不但位居世界 500 强，更是栖身于前 30 名的大公司。它不仅是传统家电企业的缩影，更是全世界高技术公司的代言人。它会把家庭娱乐终端的市场拱手让人吗？在 IT 界，后 PC 时代要到来，那么娱乐界的后 TV－Game 时代呢？做为"技术的索尼"，"It's sony"绝不是一句空话！近些日子以来，索尼在外部经济环境困窘的情况下走上了联盟的道路。我们目不暇接的看到：Sony＋Ericsson，Sony＋Aol………联盟是技术优势的互补，是原始成本的下降，是营销渠道的拓展，更是新利润的增长点。早在井深大、盛田昭夫的时代，索尼就确定了其出产高科技、高品质、高技术、高层次产品的定位和思想理念。这样也就决定了索尼不同于三井、三菱那样，在传统工业领域一手遮天，不思进取，躺在家族财产上大睡；也不同于松下那样，多少年固守松下幸之助的"自来水法则"做一个"营销高手"而绝不是"创新先锋"。索尼它独有的创新意识，敏锐的观察角度，大胆的市场运营，使索尼无疑是一家极具生命力的公司。从其 1950 年第一部磁带机诞生至今，Sony 无时无刻不在给人们带来欢乐！"人无我有，人有我优，人优我新！"的创新态度令人钦佩，而其自身的发展：从收音机到 Walkman，从显像管到特丽珑，从 Sony 音像到 SCEI。每一步都印证着自己的成功与辉煌。PS2，一部平成十二年三月四日发售的主机，也一定会在新的世纪创下家用游戏机的发售奇迹。



←每家电视柜里都摆上 PS 系列主机，是 SCE 的理想！

任天堂：游戏业里的不死鸟?！世界上许多事情就是这样。也许是上帝在眷顾任氏。有人在骂："上帝是 X 卢他爸爸！"那么上帝又何尝不是任天堂他"爸爸"呢？

微软：IT 界的巨鳄，比尔三美元是一个永真式，在任何时候，你可以用它来做公理去论证任何问题！在娱乐界也一样！

索尼："It's sony！"这就够吗？这不够吗？

伊甸园里幸福的人们在无忧无虑的生活，而潘多拉宝盒的开启会使世界变成什么样子？会出现恶魔美杜莎吗？那谁又会是这场浩劫的"诺亚方舟"呢？

……

now loading……

欧美风

每期为您报道最新的欧美游戏，时刻关注！

特约情报员：严俊

马克斯·佩恩(MAX PAYNE)

PS2、Remedy、ACT、2001.12

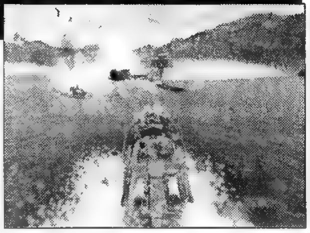
严俊：本作为 PC、XBOX、PS2 三栖登陆。而据称本作用到了《毁灭公爵》的 3D 技术，只是改成了第三人称。但看上去感觉更象美式化的《生化危机》(笑)。故事背景是主角在新泽西的家人被不明组织杀害……又是复仇。本作大量采用电影化手法，且厂商反复提到"好莱坞电影艺术"这一词，看来不容小视。战斗场景包括有：摩天楼顶、餐厅、电梯，并追求大魄力的视觉冲击。

风林：超出色的动作游戏啊，据称，该游戏动作部分是由吴宇森参与监制的，玩起来真是爽快至极啊。由于游戏事先已经十分吸引我，所以就勉强试了试 PC 版，用滑鼠与键盘配合操作还是比较顺手的，但没想到用 PS2 的 DS2 居然感到极不适应！！不知道 XBOX 版会不会有改进，也许本作在操作上的缺陷将使其很难赢得亚洲玩家的欢迎。不过，游戏本身的出色程度是毋庸置疑的。攻略将随后奉上。

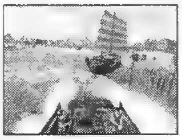
↑←游戏过程紧张刺激，枪战场面十分精彩，保你玩后大呼过瘾！

血腥警戒(BLOOD WAKE)

XBOX、MS、STG、2002.1



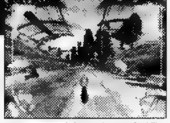
严俊：XBOX 上的游戏是最纯正的美式风格。水、鱼雷、重炮、装甲。与其说是武装快艇，倒不如说是小型战舰来的地道。微软为之大力标榜的是：极上的光源特效、丰富的武器和异国情调的场景。这点从那艘老式帆船上到可以看的出(笑)。



风林：美式游戏的特点总的来说是在最短的时间内给予游戏者最直接、迅速的快乐，就像本作，一看就很爽快，火暴充斥整个游戏。值得向大家推荐的是 XBOX 对水面的描绘。

究极—G3(EXTREME —G3)

GC、ACCLAIM、RAC、2001.11.28



严俊：喷射机车＋野性女郎＝……NGC 上的又一款竞速类游戏，名厂打造，在欧美很得人气。毕竟北美是任天堂的必争之地，美厂还是很给面子的。有《水上摩托》在前，相信玩家对 NGC 的同类型游戏是较有信心的。本作的舞台搬到了幻想未来都市，更具有魄力。

风林：感觉很像 N64《F－ZERO》。

我要做的是真正的中文游戏——制作人叶伟谈《夏日彩虹》

记：据我所知，你最后一次放情地投入游戏大概还是1998年打FF8吧，好象有过三天不眠不休的经历。而现在有了真正属于自己的游戏计划后，脑子里装的最多的可能就是你自己的作品了吧。现在你做《我为歌狂——夏日彩虹》，受到国内不少新老玩家的关注，我们都很想知道这个游戏的灵感从何而来，而这个计划在你心中已经存在多久了呢？

叶：我觉得每一个游戏设计师——无论是刚出道的还是已经在大公司里工作多年的——此生最大的愿望就是能够按照他的意愿做一个他真正喜欢、他真正想做的游戏，我也不例外。所以我现在有了这样的机会，真的感到非常非常幸运。

尽管以前我很久都没有定下来自己要做什么类型的东西，但却一直在心中不断完善着那个属于自己的游戏的想法和构思。我看过很多中文的游戏，发现他们中的绝大多数都有一个相似的问题－－只满足于让玩家看懂文字，却没有想到中文游戏最大的作用并不单单仅是如此。如果只是为了看懂，语言本身并不是一个障碍，我们也不必强调游戏的中文化。因为现在懂英语、而且水平很高的玩家大有人在，而且也有很多人为了玩日文游戏而去学日语。所以我认为，如果只做到让人看懂是远远不够的。既然选择了最易于表达的母语中文，那么就要把制作人的思想和制作人对这个世界的思考和理解，通过这个母语，通过游戏来传达给玩家。

在我看来，游戏其实和小说电影一样，只有对真实的社会现实和真实的人性做出思考和反映，才会有生命力。而游戏制作的过程，就是把你对社会、对人性的理解、认识以及对生命价值的思考，通过游戏这种媒体传递给玩家的过程。可惜的是，现在差不多所有的国产游戏，都还只满足于用中文告诉受众这个故事是什么，而往往忽略了游戏最重要的部分——故事的内涵。想想为何AKIRA、人狼、幽灵公主、EVA等动画作品能够得到如此高的评价，除了技术上的出色之外，更重要的还是故事本身的内涵。当然，不是说我多么有水平、能揭示多么深刻的东西，我只是想把自己对这个社会和生存价值的理解，通过游戏这种方式与大家交流一下。

我从很早以前就开始动笔，构思我认为的一份"大作"。并为其描绘了一段很长、很广的历史与环境设定，当然在过程中也受到了很多游戏、电影和动画的影响，比如像樱大战、FF、AVALON等等很多的日本与欧美的作品。大概是在97、98年间，我有了个机会去写一部电视剧的本子，当时的想法就是做一个机械时代科幻背景下的青春爱情悲剧，有点MACROSS感觉的那种东西。后来这部电视剧因为某个原因流产了，但那个梗概和主题保留了下来，成了现在"夏日彩虹"的蓝本，而我一直也在不断利用空余时间完善着这个梗概和前后漫长的历史观。直到前年，公司市场部和上影厂开始谈《我为歌狂》游戏版权事宜的时候，我突然觉得这两者之间显然有某种可以互通的地方，于是便比较投入地开始做起来……

（本访谈的全部精彩内容将在14辑《游戏批评》上详尽刊登）

白夜

文/叶伟

（接上期）

——第二章——

"晚上？为什么是在晚上？"

国王的脸转了过来，虽然离得很远，可是仲仍然能够感觉到那针刺一般的目光向他身上扎来。

王家的威仪，果然不同凡响。

仲有意回避着国王的眼睛，他把头压得很低，仍然坚持道："卜盘上显示的神迹指示，说的正是后天半夜时分。"

"哦？"国王从鼻子里轻轻地哼了一下，"拿过来我看看。"

仲小心翼翼地从怀里拿出一卷东西，轻轻地放到身边侍从的托盘上："这是我照沙盘原样描下的花纹，决不会有错。"

国王接过侍从递上的纸卷，打开瞧了瞧，闭上眼睛又想了想，然后顺手把纸卷交给身后的一个人："你瞧瞧吧。"

那是一个全身都隐藏在深深暗色中的影子。黑色的斗蓬与国王身后的阴翳浑然一体，只有一双碧蓝的眼睛星星般闪烁着、向众人告示着他的存在。

那人接过纸卷，却并没有打开。他把纸卷随随便便地往空中一放，就好像那里有一个透明的托架似的，纸卷稳稳地停在了半空中。

影子中的黑衣人伸出右手的姆指和中指，轻轻地弹了弹，刹那间，一条青色的火舌扑地闪起，转眼便把空中浮游的纸卷吞得一干二净。

"你……你在干什么啊？！"仲被那个人的举动吓坏了，慌乱间也顾不得什么礼仪节制，他跳起来就向国王身后扑去，可还没等他能够腾起身子，一股巨大的力量就把他重新推回到地上！

阴影中的人双手一拍，悬浮在空中的青色火焰爆裂开来，烟花般消失了。地上干干净净的，什么东西也没有，仲那卷精心描绘的图纸就此无影无踪，似乎从来也没存在过一样。

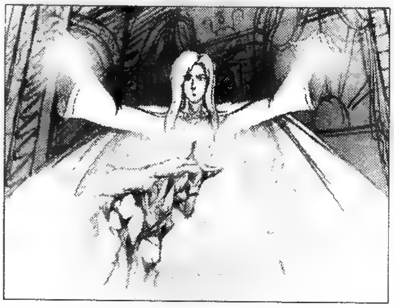
"你……你……你在干什么？！"仲惊慌地望着阴影中的人，又望望旁边无动于衷的国王，"你……你为什么要毁了它……？"

"哦？你凭什么说我毁了它？"阴影里传来一个男人的声音。坚定、浑厚而沉稳，带有不容置疑的威严和无限的诱惑力。

"你……你……你……刚才你明明把它烧了……"

"烧了？我烧了什么？"那人的声音显出一付无辜的样子。

"你……！"仲被那人的无赖激怒了，"你……还抵赖！你刚才烧的是神示！就是



刚才我敬给国王、国王又给了你的神示！那……那是个关系到天堂岛最大秘密的神示！！"

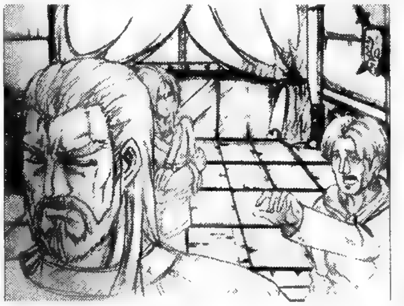
"哦……"那人忽然笑了一声，伸出手来在空中划了几下，道，"你说的，是这个么？"

仲抬起头，他惊讶地发现，随着那人手指的划动，空中竟出现了一条绿色的幽幽荧光。那条光带像是在笔端自由挥洒的墨汁，只是寥寥数笔，便在空中写意地画出了仲那卷纸上的内容！

“这……这……”仲有点不敢相信自己的眼睛。五年了，他身为皇家的祭师，看遍了宫内珍藏的各种书籍，熟悉其中每一种咒语，却从来也没见到过这样的魔法。

“你……你……你究竟是谁？”

“他就是宫里新来的法师。”国王冷冷地，身边的荧光闪烁不定，“大祭师，从今天开始，占卜、预测、施术、祭祀那些事情，就都交给法师去做吧。你只管把那些传下来的魔法书籍看懂读透、找几个有潜力的孩子传给他们就可以了。”



“法师？”仲一下子摸不着头脑，怎么忽然冒出个法师来？岛上哪来这么一个人？难道说……？

王命难违。仲知道现在不是说话的时候，他只是深深地向国王鞠了一躬，静静地站到一边去了。

国王转向阴影中的人：“法师，你看这神示究竟是什么意思？”

法师从阴影里往外走了一步，微微一躬身，象是对国王施了个礼，又象是对一个看不见的神明做了个祈祷，然后才慢慢道：“照大祭师的解法，神示确实指的是后天半夜时分。”

仲在鼻子里轻轻地哼了一声：“本来就不错，你得意什么……！”

法师似乎笑了笑，又接着道：“不过，大祭师似乎忘记了一件事情，那就是神示终究不是凡夫俗子能够轻易猜透的。如果都这么简单的话，卜算这活也未免太容易做了些。”

仲又哼了一下：“我到是很有兴趣听听法师的高见。”

“其实大祭师只要看得仔细些，也不难猜出其中的哑谜。”法师用手挥了挥，眼前那块不停跳动的荧光一下子暴涨数倍，清晰得仲甚至能感到鼻尖逼来的一股寒意。

冷冷的绿光把整个宫殿照得如同一块巨大的透明的翡翠。

“神示出现的时候很突然，而且它的形状和样子看上去都不太稳定，大祭师怕沙盘上的痕迹很快就会消失，所以只能把神示另外画下来保存。我说的对不对？”

仲虽然有点不愿意，但不得不承认：“以往的卜算结果都能固定在沙盘上，但这次确实不能。沙子一直在流动着，就象有生命的东西一样。”

“所以我猜这是大祭师第一次占卜到这样的神示，是么？”

法师的语气很平淡，但对仲来说却无疑半空劈响了的一个炸雷：一个御用五年的皇室大祭师、一个号称精通上古魔法的卜算师，居然从没看到过神示的样子，无论如何这都丢脸极了，国王的脸色难看，恐怕也是这个原因。

仲把牙根咬得紧紧的，尽量不把自己的怒火表现在脸上、表现给法师看。不过他并没有把握能够将自己控制好，他右脸颊的肌肉因为激动和愤怒，已开始一丝丝抽动。

法师倒是不象有存心让仲难堪的意思。他并没有逼着仲回答，而是自顾自地接着说了下去。

“那真是可喜可贺了。神示不是随随便便就显出来让人看的东西，能活着亲眼看到神示，本身就是一种极大的缘分。天堂岛从始祖到现在的三千多年里，有记载的神示一共只出现了三次，算上今天的，我也只看到过其中的两次。所以……”法师说到这里略略顿了顿，“所以这本不是大祭师的错。”

看到过两次？怎么可能？仲怀疑自己听错了。他阅遍古籍，也知道神示是每千年才出现一回的东西，而眼前这个被国王称为法师的人，虽然不知道来历，虽然他全身都裹在黑暗当中，但从声音和步态来看绝不可能超过三十岁。

仲对神示或许没什么经验，但对判断人的年龄却有绝对的把握。要说自己看到过两次神示，这只能是在吹牛。

“年轻人的通病。狂妄、无知。”仲在心里恨恨道。然而也就在这一瞬间，他的心忽然抖了一下，就好像劲风中的纸鹞挣断了丝线，一下子荡开了。

仲打了个冷战，这是一种可怕的预感。他抬起头，法师那碧蓝通透的目光象利剑一样，从宝座的方向劈过来，象一桶凉水，从头到脚把仲浇了个透。

仲整个人几乎已完全麻木。他有点明白了，但却不敢再想，也不再做声。

“这图既然是大祭师亲手从沙盘上描下来的，我相信他绝不会描错。”法师身形未动，但却轻轻地飘了过来，站到了仲的身边。仲还是没有抬头，他只觉得法师的阴影象一座巨山压着他，使他透不过气来，自己的手心潮湿而冰凉，心慌的感觉也愈发厉害了。

“不过大祭师还是疏忽了一点。沙盘上的神示不但在流动，而且有高有低、有浅有深、有阴有阳，可是画到了纸上之后，这些高低深浅阴阳就全都不见了－纸上留下的只是一些死气沉沉、毫无生气的线条，虽然大祭师画得很仔细，但神示是活的。而光靠这些死了的线条是根本解不出真正的神示的。”

“哦？那么照法师的看来，真正的神示该是怎么样的呢？”国王问道。

“真正的神示，应该是这样的。”

法师伸出右手的食指，轻轻地在眼前巨大的荧光中间点了一下。象石子投入水池中似的，整个图形都荡起了漪涟，绿光波浪般拍打着宫殿的高墙。

那悬浮在半空的图形原本平整如镜，现在则象是忽然有了生命，转瞬间便长出了高山峡谷、阴阳明暗，绝美的图像折射着荧光，如同映着点点阳光的小溪般在空中流淌着，时刻变化着形状和方向。

王宫内外被这奇异的景象照得通亮。众人骚动起来，大家都被眼前的东西惊呆了，仲也不例外。

事到如今，哪怕他心里有一千一万个不愿意，他也不能不承认这个法师力量的神奇。

法师似乎有意要众人欣赏他的精湛魔力。他等了好一会，待到惊叹声稍稍平复了一些后，才转过身来对着仲道：“不知这个东西与大祭师当初所看到的神示，是否有几分相似？”

仲没有立即回答，他绕着荧光仔细地看了又看，象是非要找出一点毛病来不可，但最后依旧无奈地点点头：“是。完全一模一样。”

宫中又是一阵喧哗，连国王也不禁失色。

“那么，法师现在可以为我们解释一下神示的秘密了？”

☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆

“这个混蛋！哪来的什么狗屁法师！”

仲狠狠踹了一脚，眼前的青石小几远远地飞了出去，在墙上砸得粉碎。

他的两个学生站在一边，垂着手不敢吭声，也不知是该劝劝自己的老师，还是让他发泄。从大殿回来之后，仲的怒火就再也

无法忍耐，布置简单的房间里已经被砸的一片狼藉，地上、墙上甚至天花上，到处是破碎和冲击的痕迹。

仲再扔出一个花瓶，心里才感到稍稍平复了些。他做了个手势，一个学生识趣地拿过一盆水，仲抹了把脸，喘了口气，这才扶住墙，慢慢地坐倒在石砾堆里。

"你们……你们都回去吧……"仲无力地挥了挥手。两个学生答应了一声，却没有动。

"你们去吧……老师这里……已经没什么可留你们的了……"

"我们……我们……"一个学生踌躇着走上来，似乎想说什么。

"唉……不管怎么样，我总算还有你们这两个学生。只要记住以后不给老师丢脸，就行了……"

"我们……老师……"

仲回过头："你们……你们……还有什么事么？"

那两个学生涨红着脸，互相对看了一眼。其中年长的那个吞吞吐吐道："我们……我们……我们本来就想来向老师辞行的……"

"哦……？"

"是这样……我们……我们……"

"哥哥，你就别再犹豫了。"年幼的学生走上来，干脆地说，"老师，您不是总希望学生比您更有出息么？我们想换个师傅，今天来就是想和您告辞的。"

"呵呵……"仲忽然笑了起来，他回过头，目光紧紧盯住两个年轻人。"你们……你们是要去找大法师吧？"

"是的。"

"今天在大殿里的事，你们大概也已经知道了吧？"

"是。"

"呵呵……丢脸的事从来都传得特别快……"仲又冷笑了几声，"你们去吧……去找个让你们更有出息的老师，我不会拦你们的……"

"可是……老师……您……"

"还叫我什么老师？！"仲忽然提高了嗓门，他挥起手来，厉声道，"去吧！快去找法师吧！三天以后他就要行祭祀礼，想拜他的人一定更多！你们现在不去，哪里还有机会！不过，我只想告诉你们一件事：从今天开始，你们已不是我的学生，你们也不必再认我为老师！你们给我走！出去！！"

两个学生没有再说话，他们只是静静地等仲咆哮完，这才深深地向仲鞠了一躬，道："老师可以不认学生，但学生却万万不能忘记老师。无论如何，老师的教诲，我们将永生不忘！"

两人又默默地鞠了一躬，这才悄悄地退出门去。

仲不做声了。他坐在那里一动不动，就象一尊亘古不变的石像。阳光透过窗缝把影子投在仲的身上，又慢慢从他肩上爬走，慢慢消失在渐渐变浓的夜色中。

月升起来了，很清很澈的天，月色无垠。

又过了很久，仲才深深透了一口气。他站了起来，激动而愤怒的红晕已完全不见，脸上又恢复成以前的那种冷漠无情。

仲又拍了拍手，那些被打破的瓶瓶罐罐自动跳了起来，摇摇摆摆地重新拼拢在一起，回到了原来的样子，墙壁四周的撞痕也已不见，整间屋子就象什么都没发生过一样干净清爽。

仲站在原地想了想，又仔细地四下里看了看，然后对着面前的角落招了招手，一个深色的影子倏地一下跳入了他的掌中。

那是一只石杯，一只用整块上好青石雕成的石杯，温润而腻滑，就象少女的肌肤。杯身上顺着石纹刻着一簇栩栩如生的杜鹃花，骄傲地怒放着。

"法师……？祭祀礼……？神示……？天堂岛最大的秘密……？哼哼……好戏才刚刚开场而已……"

仲一边沉思，一边慢慢摩梭着。他轻轻地把杯底转过来，就在那里，一轮新月，正对着他微笑。

"宇，你快回来了吧？"

☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆

月觉得自己是一条鱼，自在地游进了一条无边的大河里。天很黑，但河水很亮、很清，闪着点点的星光，河边的老树垂藤，藤条上不知是露水还是雨水，晶莹剔透的，丝一般闪亮迷人。月有点恍惚了，自己究竟是游进了天上的银河，还是天上的银河落入了人间？她不知道，也不想知道。她只盼在这里多呆一会，能多听一些天籁之音。

有人在唱歌？是仙女的声音么？月迷醉了，她探出水面，甩甩头，她不再是鱼了，她又恢复了原来的样子，却仍然轻松而愉快。天上有一轮新月，地上也有一轮新月。天上有一颗流星划过，河中的倒影里也倏地一道闪亮。

月游到河边，她爬上岸，坐在一块大青石上。她把头发散开，星光映在她黝黑的长发上，发出朦朦胧胧的光。

月楞楞地望着星空，望着天上的月亮。那歌声仍在，时轻时响，时有时无。一会在她耳边响起，一会又象是发自内心。"星星是月的饰品……星星是月的衣裳……"奶奶在世的时候，常抱着她这样念叨着。

月眼光迷离，她伸出手来，伸向天上的星光。

"采一颗下来送给你，好么？"

那熟悉的声音传来的时候，月吓了一跳。她刚一扭回头，就看见了那双眼睛……那双让她无助、让她失措、让她无法自己的通透澈明的眼睛……

"是……是……你……"

那双眼睛似乎笑了笑，没有回答。

一阵夜风吹过，月不由得打了个寒噤，这才发现自己单薄的纱衣已经湿透了。她双手抱肩，用齐腰的长发掩住自己玲珑浮凸的曲线，脸涨得通红，却不敢再看那双眼睛。

那人从黑暗中走出来，他摘下身上披着的斗篷，把它紧紧裹到月的身上。

月的心中涌起一团暖意，她似乎又回到了奶奶的身边，这是一种月已几乎不敢奢望的感觉，一种难以言明的奇特滋味，在月的心里翻腾起来，她紧紧地拉住斗篷的前襟，人却不由自主地颤抖起来。

一点透明的星光，从月的眼角涌出，慢慢地、慢慢地从她脸颊上划过……

那人伸出手，这点星光就滑落在他的掌中。一滴，又一滴，整齐地排列着，就象荷叶上的露珠，滚动着，纯纯地射出冷冷的光。

手掌似乎轻轻抖了抖，又好像没动。也不知怎的，这几点露珠竟被他用一根看不见的丝线串了起来，项链般闪亮。

"星是月的饰品，星是月的衣裳。"他轻轻地说，捧着那串项链。

月惊讶地望着他，碧蓝的眼底下是无限的怜爱和柔情。

"闭上眼睛，跟我来。"

月听话地闭上了眼睛，她感到有一双手小心翼翼地把项链挂在了自己的脖子上，然后她的手被拉起，整个人似乎已在天空中飞翔。

"帮我一个忙，好吗？"

处在无限幸福中的月，轻轻地点了点头。 **（未完待续）**

插图作者：章程　特别感谢：杜潇卿

2月号

编辑点评

电软游戏四人鉴定团

风林话：编辑点评终于迎来了2月号，本期主打的是PS2以及GBA游戏，由于本栏目每期评论游戏的数量有限（10款），所以不可能面面俱到，如有游戏错漏还请大家多包含。说话就春节了，为大家推荐游戏是历年都要做的事情，不过今年特别的不同，就连风林自己都有些挠头呢！不知道玩什么好，除了PS2夸张得可怕的软件阵容外，XBOX的发售以及GC数款大作都难以说『不』，以至于自己都有点手忙脚乱，而购买计划也三番五次的修改，希望到时候不要冲昏了头脑而一无所得……

■ 下期焦点游戏

马克西莫

总分：31分

机种：PS2
类型：ACT
媒体：CD
厂商：CAPCOM

风林

CAPCOM到底是动作游戏的专家，拿出手的作品就是让人心服口服。虽说本作有“魔界村”的影子，但却并非续作。游戏的进行方式类似“古惑狼”，是非常正统的动作游戏。另外进程中的气氛营造得非常棒，视点的拿捏也看得出制作人的用心。无论如何，本作都是不能错过的。

天师

这款ACT似乎有些强差人意，虽然画面看上去很靓，虽然卡普空努力地去为游戏注入一些新意，但真3D化的同时换来的却是操作手感的钝化。没有什么太值得一提的地方，感觉似乎不如那种“伪3D真2D”的游戏来得爽快——如果一款ACT游戏不能给玩家带来极富连贯性的动作挑战，可谓失败。

莱因总帅

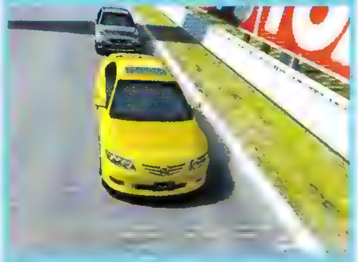
第一印象就是“3D版超魔界村”。许多游戏被3D化之后并没有原来2D时的感觉好，之前的恶魔城64就是这样。整个游戏被3D化后自由度并没有增加，仍然要按照一条既定的行动路线来进行，缺乏变化是这个游戏的一大败笔。好在角色设定还算比较令人满意，有一种迪斯尼的风格，游戏氛围还是不错的。

斋藤

角色个性鲜明，操作爽快，视点切替流畅自然，玩起来绝无眩晕感，即便很少接触3D动作游戏的玩家也可以很快入手。作为《魔界村》的续作，游戏的难度依然很高，尤其是在3D的世界里，跳跃变得更具挑战性。在纯动作游戏逐渐没落的今天，还能玩到这样鲜活的作品，单凭这一点就应该好好感谢CAPCOM。

GT赛车概念版

总分：30分



机种：PS2
类型：RAC
媒体：DVD
厂商：SCEI

风林

如果你把它当作GT的续作来玩的话，未必满意；而你若仅仅把它当作小品的话，又未免有点对不起制作人的精心制作。与“GT3”比较，本作的确简化了很多，就连考取驾照也简单了。抛开原作的影子单看本作的话，仅仅那些概念车款就足够吸引人了，绝对是值得再度体验的好游戏。

天师

让这样一款“变戏法”型的游戏上市，不知其意义何在。想让车迷利用PS2来加深对汽车的理解？也不至于把概念车都搬出来吧？以公正客观的态度审视任何一款RAC，我们要从速度感及对单一车体的操纵性出发。但对GT赛车人们却总是喜欢评价画面及其车库如何庞大，天语不得不对此打一个比较大的问号。

莱因总帅

画面与GT3如出一辙，全屏AA抗锯外加实时环境反射贴图,赛道气氛营造逼真传神。画面上依然令人满意，作为一个炒冷饭的作品，新增了概念车不假,但许多GT3原有的内容被删掉，感觉就是一款GT3的资料篇。本人对“运转”不感兴趣，所以速度感与操作性究竟比前作有没有进步，就不妄加评论了。

斋藤

完成度极高且非常苛求细节的赛车游戏。虽然画面质量较“GT3”没有提高，但加入了一些新赛道，赛道背景的丰富而细致，光源柔和，气氛出众，当然这也是GT系列的一贯特征。由于游戏中增加了大量概念车，再加上价格只有2900日元，相信该作的销量会有所保障。

MOTO GP2

总分：30分

机种：PS2
类型：RAC
媒体：CD
厂商：NAMCO

非常出色的摩托游戏，即使评为目前最出色的同类作品也并不为过。画面比较于前作有了相当的提升，干净细腻，尤其新增加的雨天赛事效果非常逼真。不过，这游戏对于一般玩家而言始终单调了些，而且难度也依旧不善。仅推荐给乐于此道的玩家。

画面干净，速度感高，赛道多且真实。一开始玩的时候感觉拐弯别扭，易出弯，但想来拐弯时车手必须非常提前地竭全身之力使车体倾向一侧，为表达出真实感觉，NAMCO也只能这样，只是委屈了用手柄游戏的玩家——MOTO GP的大型筐体还是很不错的体感游戏的。

作为PS2上的摩托游戏，画面上就有些逊了，游戏场地单一缺乏变化。速度感极高算是游戏唯一的卖点，且制作的比较贴近现实。不过在操作性上就有很大问题了，在主观视点下很难控制摩托，也许必须要有筐体对应才会有所改观吧？！

作为PS2推出近两年后发售的游戏，再挂上NAMCO的金字招牌，《MOTO GP2》仍然无法给玩家一个满意的答复。游戏背景和车身的设定显然过于简单，赛道也仅局限于公路赛，没有加入越野赛道。但游戏强调速度，雨天的主视点极具临场感。

零式枪手2

总分：33分

机种：DC
类型：STG
媒体：GD
厂商：彩京

对于喜爱射击游戏的玩家而言，很难对彩京的作品说个“不”字。如果有玩过前作就一定会发现本次续作的变化之大。极具特色360度转向的移动方式依旧继承，游戏废除了保险的设定，同时爽快感丝毫没有降低。敌人设计极其出色，这些一直是彩京的强项，不容错过。

街机只追求单纯的爽快。系统上有所变更，取消了“保”，反以辅助攻击替代。配合十字键而单设一攻击方向控制键，且在很多情况下都要用到，射击时的紧张感、爽快感同步增长。BOSS设定多属ROBOT型，魄力大，各版面的镜头运用比较讲究。彩京。

彩京的射击游戏一直突出一个爽快感，本作更是将这一主题体现的淋漓尽致。画面全3D如何华丽不说，单讲操作感就非常优秀了。加入射击方向控制键后，战斗更富有变化，每种机体的风格都更突出。是DC上少见的射击佳作。

一直很欣赏彩京的射击作品，除了游戏中惊心动魄的躲闪和绝妙的射击快感外，还喜欢彩京游戏那种独有的世界观设定。不过本作由于是多边形制作，气氛不如“太阳表决”等2D游戏，但是操作感一如既往，尤其是加入了360度的转向，使游戏趣味性提升不少。

饿狼传说狼之印记

总分：27分

机种：DC
类型：FTG
媒体：GD
厂商：SNK

移植度虽然没有完全达到MVS的水准，但是就SNK在DC上推出的几部游戏而言，可玩程度却是最高的。本作的人设风格与以前有了很大的不同。虽然游戏画面并没有多少提高，但操作方面却把握的极佳，连续技深入浅出总能给人带来些新的亮点。算是不过不失吧。

饿狼最后一作，SNK的DC最后一作。看高手表演天语当真心花怒放，不知实战中是否能如此痛快地将对手作掉？个人较难适应其操作以及攻击判定，相信一般层KOF爱好者亦需好好练习一番，但对狼迷来说，本作意义之重大毋需多言。

SNK在DC上游戏有一个致命的缺点“读盘不止”，且解析度极低，就算用电视接S端子玩都惨不忍睹。比起代表作KOF系列来差的太远了，完全是16位机发展中期的感觉。角色之间的平衡性也很差，瞬间防御系统与街霸3的BLOCKING系统简直是天壤之别。

DC上最后的SNK作品。除了变换造型的特瑞外，登场的全部是新角色，但无论外型和招式都不如先辈们那样引人注目。操作感轻盈而爽快，笔者非常欣赏的“饿狼”特有的拳、拳、脚、脚接超杀的连击模式依然健在，火爆程度不及RB系列。

铁拳A

总分：28分

机种：GBA
类型：FTG
媒体：卡带
厂商：NAMCO

除了人物不是多边形外，GBA版实在是有够忠实了。键位变化很大，非常适合掌机，十连技的使用也简化了不少，而且很多原作的连续技照样可以使出，快感不减。另外，线移动也使本作揉入了很多3D的战术，值得一赞！游戏运行起来还算流畅，值得一试。

没想到在GBA上也能打出各种连技，NAMCO棋高一着啊？在这样的设定下，天语常莫名其妙地发出怪招，可过后再想发却死也发不出来了，一头雾水。感觉还是个联机游戏，与好友对战时，一旦有浮空技莫名发动，可不要错过机会啊。听说GBA版里面N连技健在？

这次的铁拳A加入了放缩机能与线移动后还真有那么点3D的感觉，可以说除了人物不是3D的外与PS版也没有太大的区别，毕竟是掌机游戏也不能强求了。操作上由于GBA键位不足，许多必杀技都简化操作了，现在要打出一套养眼的十连击到是很轻松。

加入放缩、十连击、360度移动的超强的掌机游戏，角色动作的移植度也很高，效果很令人振奋，但是感觉铁拳系列以往的华丽和流畅度有所下降。与搓招的2D游戏相比，3D格斗游戏的招式输入方法显然更加适于手掌机。

●杂志改版后来信也如雪花般飞来，风林一一看后，基本上是好坏参半，而对于本栏目在信中却很少被提及，也许是刚开张不久吧。总的感觉问题不少，需要改进的地方很多。不过风林已经有了很多的想法，希望在近期能够让大家看到变化。

总分：34分

超级马里奥A2

机种：GBA
类型：ACT
媒体：卡带
厂商：NINTENDO

虽然是移植作，但游戏仍旧是那么好玩，不知道是我太喜欢怀旧还是任天堂的游戏果真经久不衰……增添了同胞路易，游戏的玩法更为多样，其他方面倒是没发现什么变化。任天堂的动作游戏好像永远是这样子，简单直接，但玩起来绝对需要费一番脑筋，

平面正统ACT最高境界。角色动作丰富可爱，背景风格简明清新。游戏手感连贯，体现任对“操作感”的独特理解和娴熟应用技巧。多版面画面杂而不乱，有解谜要素，除对“跳跃”的重视远不如前作之外，其他各方面皆远胜前作。身披金蓬胯下骑龙的MARIO。

GBA近来移植SFC之风刮的很猛烈，尤其是任天堂自家的游戏更为甚。这款马里奥A2也是当年的SFC复刻版本，而且还分毫不差。对于从SFC时代过来的玩家来说只能算怀旧作，新鲜感全无。加入耀奇后游戏乐趣有所增加。个人感觉这个系列已不如瓦里奥了。

完成度极高的冷饭作品，与超任版本几乎完全一样，追加了新角色路易、小恐龙耀奇和成绩画面，完整爆机时间不逊于RPG游戏。无论内容、画面、操作都非常适于掌机游戏。与其说这款游戏的移植度高，倒不如说马里奥的号召力大、任天堂的策略高明。

总分：25分

格斗之王EX

机种：GBA
类型：FTG
媒体：卡带
厂商：MMV

很难想象即便是PS移植起来也十分困难的游戏，居然在这么个小东西上实现了。当然，碍于机能在系统上难免缩水，做出一些改变也是没办法的事。人物的动作显得十分僵硬，打斗起来的感觉也远没有街机爽快，尽管键位全部保留，但毕竟不是原厂的作品，凑合吧。

到了GBA上，KOF成为一款奇怪的游戏。人物巨大，画面背景却极其单调，令人不快。好在能使的招尚有不少，也很容易CANCEL形成连技，倒落得个爽快。毕竟不是原厂移植，毕竟GBA不是MVS，要求不能太高。想想以前GB上的N款KOF……

SNK的最后一部作品，以KOF99为蓝本所制作。出场人物减少到30人（其中还有6人只能作为援护角色）新人的出现也没引起多大的话题。在画面方面并没有比家用机版逊色很多，角色动作有部分缩水。但操作感似乎相差甚远，而且略有延迟的感觉。

人物比例大，发色数高，超杀完全继承街机版，但背景显得呆板，动作略显僵硬，玩起来的感觉和街机无法相提并论，这也是手掌机格斗游戏的一大通病（受限于硬件本身）——只能看看热闹，不强调技巧性和手感。不过相信KOF迷还是能够对这款GBA拳皇满意的。

总分：32分

机动战士高达联邦对吉翁DX

机种：PS2
类型：ACT
媒体：DVD
厂商：CAPCOM

尽管没有移植给DC让我实在郁闷了一阵，但不得不承认，给了PS2的本作实在是够出色，现在我的心情已经变成了“幸亏没有给DC”。街机游戏移植到家用机通常要加入很多新要素，在本作中也不例外，丰富的游戏模式让高达迷大呼过瘾。太空是最吸引我的场景，实在是太爽了！

一度成为街机榜领头羊，移植至PS2后画面更加出色，游戏模式亦由单纯而变丰富。打关时任务明确，作战氛围佳，实不容高达迷错过。可惜天语并非阿姆罗（天语是第501对战车中队的机师:P），赌气与GUNDAM达人莱因总帅对战的结果，彼竟满血而胜！

雄距街机排行榜前三位的大作，无论是操作性还是游戏整体平衡性都可称的上是上乘之作。与朋友一起联合作战的那种友情+热血的感觉真是久违了，只是对于不熟悉高达作品的玩家来讲，最初一定是不太适应这种与众不同战斗环境与独特的游戏规则。

尽管笔者早就厌倦了BANDAI的高达系列，但是仍不得不承认这款“联邦对吉翁DX”的出色。尤其在宇宙中的VS模式，空间的纵深感极强，机体描绘得非常细致，而且分屏后界面与各菜单的安排也很合理，看起来毫无拥挤和不适的感觉。任务模式同样紧张激烈。

总分：32分

特鲁内克大冒险2A

机种：GBA
类型：ARPG
媒体：卡带
厂商：CHUNSOFT

从PS移植到掌机的作品，单从画面上讲很难看出有什么区别，可以说是掌机上最出色迷宫系列作品了。既然是进化版，必然要有所强化，除了迷宫外，道具种类更多。目前还不清楚是否可以利用通信功能来创造出什么新的乐趣，不过即便是单人游戏也趣味性十足。

都说这游戏画面如何如何好，看了卡带版之后方有所悟，发色佳。但要真说游戏内容，这种在N个迷宫内反复战斗、收集的乐趣，恐非一般人能消受。不过游戏操作感还真是不赖，CHUNSOFT还是有实力的，不然他怎敢打出这是“可以玩一千遍”的游戏呢？

完全是风来西林的特鲁内克版，只不过发色似乎更加艳丽。应当说已经超越了SFC的水平。在迷宫内收集陷阱解除机关。一个人慢慢玩是非常有意思的，加之掌机的便携性。是一款非常适合用掌机来玩的游戏。只不过对于一般玩家来讲上手还是非常困难的。

尽管笔者对“不思议迷宫”不感冒，但是初看到本作的时候还是觉得很振奋，画面干净，颜色柔和，可见GBA底力非同凡响。作为PS版的移植作，迷宫和道具的数量有所增加，但是该系列过于烦琐的弊病依旧存在，以至于绝大多数玩家都对其近敬而远之。

●下期的重点是PS2版的“VF4”，风林个人是极为期待的。虽然北京已经有了街机版，不过目前的打算是先买下PS2版以及专用摇杆，在家苦修，以免被别人打得找不到自己的牙齿。这个假期大家也要努力啊！

电软特别策划6

最终幻想

系列小议

FINAL FANTASY 系列（上）

随着 FINAL FANTASY X（简称为 FF）的发售成功和 FFXI 加入网上兵团的消息传开，FF 系列游戏又再度刮起了一片狂潮，当年 FFI 发售时，让当时还在创业阶段的 SQUARE 有了成功的机会，有些飞黄腾达的感觉，而现在的 FF 系列不但已经成为了 SQUARE 的镇社之宝，也是动辄发售量超过两百万套的超级大作，到底 FF 系列的游戏拥有什么魔力，能够让众多的玩家肯为之“赴汤蹈火”呢？而从 FFI 到 FFX，又发生过什么样的变化，使得 FF 系列作的生命能够不断延续呢？这 2 期我们将对该系列进行一次较彻底的分析。1999 和 2000 年的电软有过一个连载了 8 回的“FF －未知的世界”的栏目。其中将许多 FF 中不为人知的秘密告诉大家，不知大家有印象吗？第一回是在 99 年的第 9 期哦（卖广告？）……

幻想传奇的开始・最终传说的始动

最终幻想（FFI）1987

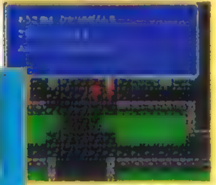
←FFI 的开场画面。

↓ WSC 新加的剧情画面。

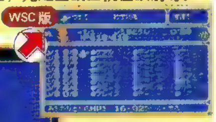
STORY 剧 情 介 绍

这款最初的 FF 系列游戏，其实是没有主角的，或者说人人都是主角。玩家控制的四位光之战士，在游戏中不会展现出自身的背景与个性，当玩家与人交谈时，也不知道到底是哪位角色在说话，于是这四位主角的名字、背景、个性，都全部由玩家们来想像、创造。这种「带入型主角」在 FF 系列中是比较少见的作法，以后的系列作品大部分都让主角拥有自己的个性，玩家不再是 FFI 这样子的第一人称视角带入游戏，而是以类似欣赏一部戏剧、一本小说的方法进行游戏。言归正传，FFI 的故事描写的是一种巨大而邪恶的力量，夺走了四个水晶的力量，四个水晶的力量就是维持并推动世界和平、丰饶的力量。四位光之战士为了夺回水晶之光，踏上了旅程…，他们打倒各种的妖魔，并且在各地帮助了许多人，最后回到了过去的卡欧斯神殿，打倒一切邪恶的元凶－魔王卡欧斯。水晶也从此之后与 FF 系列结下了不解之缘，在 FFVI 之前几乎都在剧情中占有非常重要的地位，在后来的作品中也不断地作各种转化。其它像飞空艇等各式各样的交通工具也是在 FFI 就奠定了基础。

↑←一开始的任务是接受国王的托付前去营救公主。



↑这位小兵也真是有眼不识泰山，光之四战士就在眼前呀。

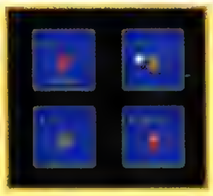


←玩家一开始的所在地。

↑←进武器店买点装备吧。

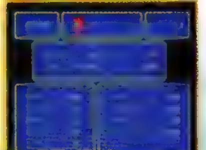
SYSTEM 系 统 介 绍

FF 系列的第一款作品，就已经奠定了 FF 系统独特风味的基础，在玩家一开始可以选择的职业里面，战士、修行僧、黑魔导士、白魔导士、红魔导士、盗贼，几乎就已经构成 FFVI 以前的主要职业成员。值得注意的是，FFI 是历代中上级职业这种概念最明显的一款作品，以后的作品基本上所有的职业都是一视同仁的，FFIII 虽然也有上级职业的存在，不过职业阶层间的比较不如 FFI 明显。举例来说，FFI 中战士的上级职业是骑士，修行僧的上级职业是超级修行僧，在 FFI 的上级职业中出现了像忍者这样的职业，也预示了 FF 系列未来的方向。战士、盗贼等都从奇幻传统一路走来的职业，也是构成 FF 系列职业系统的要素。但是忍者却是日本独有的文化，不论忍者这个职业本身，还是配合忍者的装备、忍术都是与 RPG 传统完全不同的，而忍者这职业也成为了 FF 职业系统中一个要素，就是这种「融合」的精神一直贯穿在 FF 系列的系统里，使得 FF 系列的系统技能既能包罗万象，也能够表现出自身独特的风味。这也是为什么 FF 系列的风格不断转变的原因，FF 系列基本上包括了奇幻、魔法、科幻、机械、日本风格等要素，它们所各占的成分比例不同，就构成了每款系列作品不同的风格。

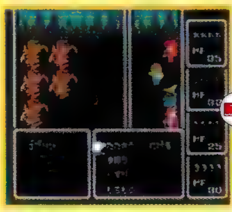


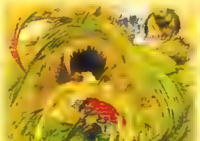
←玩家一开始就要打名字选择职业。

状态画面。

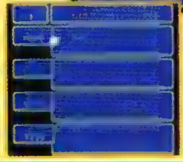


↑←八级魔法表，随着玩家等级提升次数也会变多。





↑←战斗画面。



←装备画面。

FINAL FANTASY Ⅰ～Ⅴ 发售列表

■FINAL FANTASY	1987.12.18	FC、WSC
■FINAL FANTASY Ⅱ	1988.12.17	FC、WSC
■FINAL FANTASY Ⅲ	1990.4.27	FC、WSC
■FINAL FANTASY Ⅳ	1991.7.19	SFC、PS
■FINAL FANTASY Ⅴ	1992.12.6	SFC、PS

独特的故事与系统再创高潮

(FFII) 1988

STORY 剧情介绍

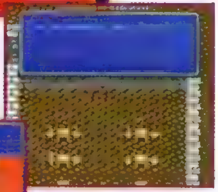
→FFII的开场画面。

←拯救了主角一行人的希尔达公主同时也是反抗军的指导者。

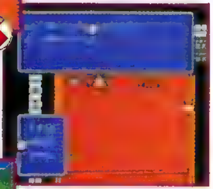
与FFI相比，FFII的「DRAMA性」加强，剧情中有好几位伙伴都为了队伍而牺牲，他们的遗志由主角们所继承，这也正是主角他们奋战不懈的原因。在故事之初，主角一行人就被帝国军追杀，后来他们被反抗军所救。为了报答救命之恩，他们决定加入反抗军的阵营对抗帝国军对全世界的侵略，于是主角们开始前往各地替反抗军执行任务。为了替反抗军寻找适合作为武器的米斯里鲁金属，主角们找到了武斗家约瑟夫一起前去寻找女神之铃，虽然成功寻找到了铃铛，但是约瑟夫也为了保护主角们而被坏人偷袭而死。为了寻找究极破坏术，敏乌法师牺牲性命解开封印，将希望留给了主角们，龙骑士理查德也为了抵挡复活的帝国皇帝的偷袭而战死。对这些伙伴的牺牲说难听一点是无所谓，不过如果玩家有融入其中的话，这些伙伴的牺牲就成了玩家们非努力不可的动力。复活的帝国皇帝就躲在异次元的万魔殿中，主角们当然不能饶过这扰乱世界和平的元凶，在万魔殿中与其展开最后决战。最后附带一提，FF系列代代登场的席德，就是从FFII开始登场的。

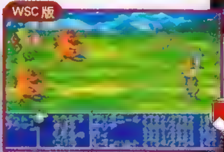
WSC版

↑→主角等人一开始就被帝国军追杀。


→主角等人被救到反抗军的基地

WSC版


→↑有没有记住关键字将会影响剧情的进行。



SYSTEM 系统介绍

WSC版

↓←FFII的战斗画面。

在FF系列中，FF II的系统算是非常特殊的，与整个系列的基调完全不同。队伍中的角色能使用的武器、能使用的魔法、HP、MP、能力等全都和职业无关。看起来像是战士的大叔也可以锻练成大魔法师，看起来弱不禁风的女孩子也可以被练得铁拳无敌。不论玩家使用何种武器的攻击方式，还是使用魔法，甚至用盾防御，都会增加熟练度。熟练度如果到了一定高度，就有更好的效果，比如攻击力更强，防御力更强之类的，魔法MP的消耗也会变大，而各种能力也可以随着多次“使用”而提升。以HP、MP为例，如果玩家在战斗中受到相当程度的损伤，HP最大数值就会增加。玩家在战斗中大量使用魔法消耗MP，玩家的MP最大值就会上升。事实上这个系统并未在历代的FF系列中继承下去，反倒在“浪漫沙加”系列游戏中得以继承，而这个熟练度系统在FF系列中则作了一番转化。与FF V代以后的职业等系统息息相关。对话也有个非常特殊的“关键字”系统，玩家可以在对话中记住一些必要的类似通关密语的话，对特定人物说出这个关键字，就会产生特定的效果。比如对反抗军的某位卧底成员说出“野玫瑰”这句话，那位成员就会带主角们到密道入口，剧情才能继续进行下去。

↑→在玩家可以调整队伍前后排以应付当时战斗的情况。

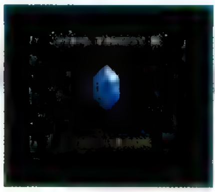
WSC版

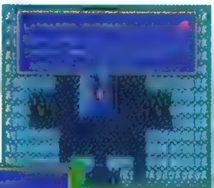
↑←在状态画面可以看见每个武器的熟练度。

天外有天的故事引人入胜

(FFIII) 1990

STORY 剧情介绍


←FFIII的「开场画面」。

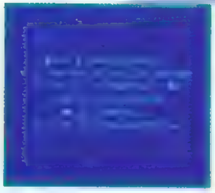

→主角们获得了水晶的力量。

FF Ⅲ继承了FF Ⅰ“带入型主角”的模式。四位光之战士都没有自己的姓名、背景、个性，而且转职之后全都长得一模一样。不过FF Ⅲ除了四位光之战士外，会随着剧情而加入一些NPC伙伴，他们虽然无法战斗，不过却可以提供玩家一些建议，而且他们也是剧情中的重要人物，甚至是情节转换上的重要关键。故事的最初，是从四位少年进入一个洞窟开始的，在洞窟中，四位少年感觉到了水晶的指引，为了寻回水晶的光辉，开始了他们的冒险旅程。他们曾误入巴哈姆特的巢穴，为了保命只得匆匆逃亡，他们也用魔法缩小身体进入过小人国拖萨斯村，甚至为了夺回被老鼠抢走的龙的眼睛，而缩小钻到地道里大战老鼠；更令人惊讶的是，当光之四战士改造完成飞空艇企业号之后，终于发现他们之

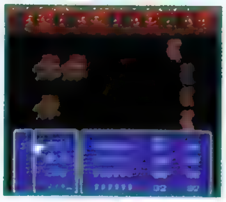
←有时村人也会提供一些线索。

持续的演进，不断的进化！永远在追求真正FINAL的系列作

前所经历的冒险故事其实全都发生在一座小小的浮游岛上，而真正的大地其实还淹没在汪洋之中！真正的世界因为某种原因而淹没在大水中这样的架构，其实就是FF系列多重世界构造最明显的展现。从FFI开始玩家们就常来往于各种时空甚至异世界中，但是FFIII第一次在剧情中明显的表达出这种多重世界构造；而后来的系列作品中，这种构造也屡有发挥。在浮游岛上这个真正的世界中，光之四战士们继续他们的冒险，解开了世界何以水漫不止的谜团，并且打倒了想把一切归回于无的暗黑云，重建光之四水晶与黑暗四水晶的平衡。

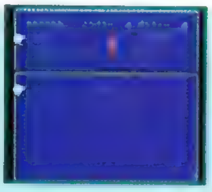


↑游戏开场的背景介绍。



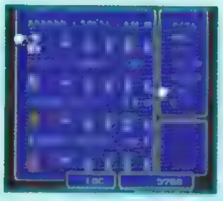
↓FFIII一开始主角们就陷入与怪物的战斗中。

SYSTEM 系统介绍

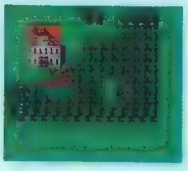


←FFIII的装备画面。

↑FFIII的转职画面。

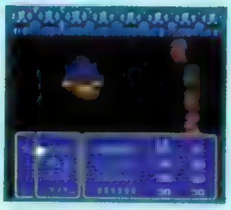


←FFIII的队伍状态画面。



↑在FFVII之前秘道一直是FF系列迷宫中玩家注意的焦点，猜猜看四战士在画面中的什么地方？

FFIII的系统也大致上继承了FFI，随着剧情中不断的获得新的水晶，玩家也会不断的获得新的职业，而且玩家可以随着情况的不同来改变队伍的职业构成，随时转职以应付不同的敌人。FF III的魔法系统也与FF I类似，都是“次数使用魔法系统”，这种系统的构成基础是八个等级的魔法，玩家的等级越高，使用的各级魔法的次数就越高，但是这种系统有一个比不上MP制的缺失，玩家无法将下级魔法的次数换成上级魔法，也无法将上级魔法的次数换成下级魔法，不像MP魔法使用制可以让玩家自由决定MP要分配在使用哪些魔法上。FF III还有一点值得注意之处，那就是召唤兽在FF III正式登场，虽然在FF III中召唤兽还有点类似是魔法的一种，但是随着系列游戏的”进化“，召唤兽在FF系列作中占的地位也越来越高，每次召唤兽的出场动画都要让制作小组绞尽脑汁，希望不辱召唤兽的威名，”召唤士“这个职业也越来越具有神秘、独特的色彩，比如FF IX中的召唤士之村，对一般人来说是一群拥有神秘的力量的人，而FF X中的召唤士甚至更进而成为拯救世界不可获缺的一种职业。

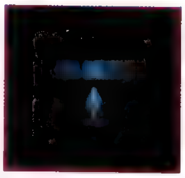


←比起前两作，本作很快就必须打魔王。

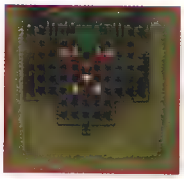
角色的心路历程感人肺腑

FINAL FANTASY IV（FFIV）1991

STORY 剧情介绍

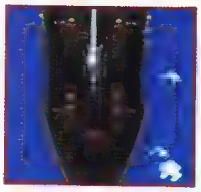


→FFIV的开场剧情。



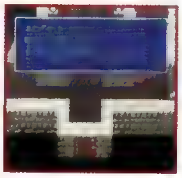
←为了国家，主角百般不愿地抢夺水晶。

FFIV的剧情与FFII类似，也很重视伙伴间的聚散离合、互助或争执，不过FFIV的伙伴不像FFII那般牺牲惨重，大部分的伙伴在最后决战前都会回来相聚。FFIV的冒险故事非常壮丽开阔，冒险地点从地上一直跨越到地下世界、幻兽界等，甚至还进入月球，对FF系列的多重构造世界观有相当的发挥。FFIV故事是由巴隆王国最强的飞空艇军团赤翼开始的，刚刚凯旋回国的团长赛西鲁，却马上被国王夺走兵权，并且命令他到密司特村去执行任务，毫不怀疑的赛西鲁到达目的地后才发现，他其实是被国王利用了，接着他又看见祖国巴隆发动的战争，他开始怀疑自己先前的所作所为，并且决定挺身而出对抗巴隆国的侵略与对水晶的抢夺，他获得了很多伙伴的帮助，并且和柯尔贝札及其手下四天王对抗着。故事中期，赛西鲁为了彻底的“洗心革面”，于是前往圣山与自己内心的黑暗面决斗，当他彻底粉碎了自己内心的软弱与邪恶后，成功的转职为圣骑士，从此以后的FF系列将更为注重主角与自身软弱的对抗……随着冒险的进行，赛西鲁与伙伴们渐渐的明白了，这一切都是在月球想毁灭一切的杰姆斯的阴谋，就连之前数次交手的柯尔贝札也是被他所操控的，为了世界的和平，为了牺牲的伙伴，赛西鲁等人搭乘魔导船进入月之溪谷……



↑主角赛西鲁一开始是巴隆飞空艇军团的团长。

→赛西鲁与好友龙骑士凯因，两人与罗莎的三角恋情是FFIV的剧情重点之一。



←爱慕塞西鲁的罗莎。

SYSTEM 系统介绍

FFIV的系统相当特殊，通常在FF系列中，所有的伙伴往往都会有些共通能力，FFI、FFIII、FFIV是可以任意选择职业，FFII是所有伙伴能力都可以练的一样，但是FFIV中，所有的职业、能力、魔法都不能随意的交换，某个伙伴有什么能力，就是只有那个伙伴有，在这种情况下，FFIV的每位伙伴在战斗时都有其独特的地位，而且，职业不再只是战斗时的一个要素了。职业这种要素也成为了塑造每个伙伴人物特质时的一种方法，比如FF IV的主角赛西鲁，一开始的职业是暗黑剑士，但是当他克服了内心的黑暗面之后，他就成为了正义凛然的圣士；另外一位伙伴凯因也有类似的情节，他

←主角身为暗黑剑士的特技。

ANOTHER SIDE OF FINAL FANTASY.....

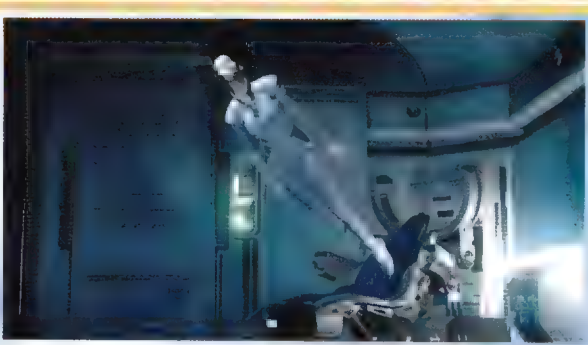
MOVIE ………………………… FINAL FANTASY

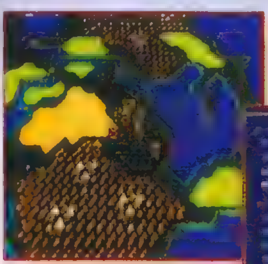
■2001年7月14日于美国首映

■导演：坂口博信

■斥资：1亿2千万美元

■故事内容与玩家们心目中的FF大相径庭，当然也没有玩家期待的召唤兽出现了…，另外由于故事是以生死为中心，因此在美国上映时被列为PG-13（13禁）的作品。





←FFIV 中有飞空艇军团的对决。

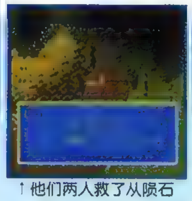
→FFIV 的装备画面。

在剧情中因为嫉妒好友赛西鲁得到了罗莎的芳心，而曾经被黑暗操控过，在破关之后的剧情中，我们就可以看到他突破自己内心嫉妒的束缚，脱下代表了黑暗的龙骑士的头盔，这是FF系列作中第一款将职业、能力作为人物塑造方法的作品。另外，“ATB”这种随着时间的推移进行战斗的即时战斗系统也是在FFIV中第一次采用，从此FF系列就扬弃了传统的回合制，而以自豪的ATB作为战斗中的计时系统，这系统也一路沿用到FFIX。

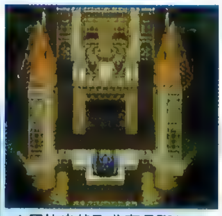
世代交替的保卫和平之战

FINAL FANTASY V (FFV) 1992

←F F V 的开场画面。



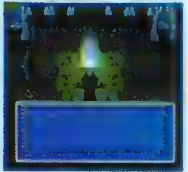
↑他们两人救了从陨石中逃出来的卡拉夫。



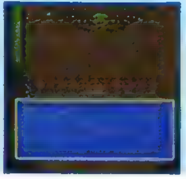
↑图片中的飞龙在FFV中戏份可是很重要的。

STORY 剧情介绍

F F V 的剧情仍然围绕着水晶打转…，而F F V 发挥得更为极致的是F F 系列的多重世界构造，在F F V中世界会有两次巨大的变化，玩家们将在产生巨大变化的世界里进行冒险。F F V 的一切故事，都得从一颗突然落下的陨石开始说起，主角巴兹在陨石里找到一个失去记忆的中年男子卡拉夫，并且与旅行的伙伴蕾娜、法利斯相遇，四人为了阻止水晶的被滥用而四处旅行着。然而事与愿违，水晶终究还是一个个的破碎了，但是四人也成为了继承水晶之心的光之四战士，与此同时，被封印的魔王艾克斯德斯也得以复活，他复活之后决定前往异世界报复封印他的人，于是主角等人也跟着前往异世界。为了打倒艾克斯德斯甚至牺牲了卡拉夫的性命，但是仍然未能阻止他的阴谋，艾克斯德斯终于把巴兹的世界与卡拉夫的异世界合而为一，而他就是为了夺取被封印在两个世界的次元隙缝中的“无”的力量，来用以毁灭世界，但是四个光之战士是不可能让他横行的，于是巴兹、蕾娜、法利斯、库露露这四位继承了亲人使命和水晶之心的光之四战士，勇敢地踏入次元城与艾克斯德斯进行最后决战，在世界构成的不断变化中，上演着F F V里人与人的相遇和离别。

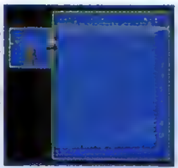


↑故事开头泰昆王发现了水晶的异变，并尝试阻止…。

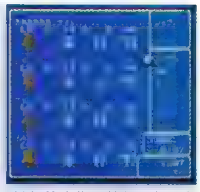


←巴兹与蕾娜的相遇。

SYSTEM 系统介绍

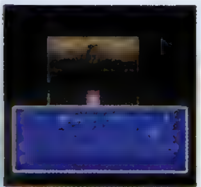


↑玩家一开始要替主角打名字。



↑不同的人物就算转成相同的职业，样子也会不一样，所以FFV的人物画像非常的丰富。

F F V 继续将转职系统加以进化，并且将特殊能力从职业中分离，奠定了FFVI以后的基础，值得注意的是，FFIV时为了塑造伙伴而大量增加的特殊能力，其实就已经替FF V的来到预先铺路了。在FFV以前，职业与特殊能力是分不开的，比如黑魔法这个特殊能力，就是黑魔导士专用的特殊能力，保护这个特殊能力，就是骑士专用的，采取了“ABP”的模式，就算玩家转职，如果获得的ABP够多，就能够习得先前职业的特殊能力，在转职后依然可以选择先前的特殊能力来使用，于是就藉着这个系统，玩家可以造出“可以使用黑魔法的骑士”或者“可以用剑的黑魔导士”这一类的伙伴。如此一来，战斗系统的自由度大幅提升，玩家可以随自己的喜好组合出自己欣赏的职业能力组合，并且用以战斗，而且每个职业又具有其独特个性和独特能力，特定职业组合上特定能力将发挥玩家想像以上的效果，这种非常富变化性的系统，虽然以后并未再采用，但其实以后的每一款FF系列作品都有这个系统的影子，正因如此，FFV的系统也成为许多老玩家缅怀的对象。



FFIV 开始迷宫内有纪录点给玩家纪录及恢复，FFV更是一开始的迷宫就有纪录点。

↑FFV 转职的画面。

→相当有传统风味的回复之泉水。

这里我们回顾了一下已经有相当年纪的FF Ⅰ到FF V系列，下期中我们将开始注意与FF X比较接近的FF VI以至现在的FF X，从FF … FF VII、FF系列游戏产生了一次非常大的转变，使得一些玩家产生了一种断层似的感觉，这种感觉是如何产生的?而变化的现象又表现在哪些方面，将是我们下期的重点

GUNDAM HERO BIOGRAPHY 英雄高达传 第十二卷

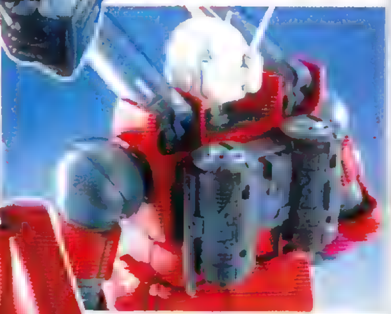
联邦军中的钢铁巨炮RX-77-2钢加农

■肩部加农炮是脱着式，可换成飞弹发射器。

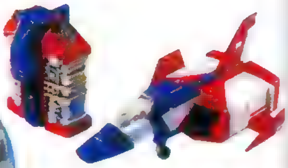
■腿侧部可收纳手榴弹。

■驾舱内部再现。

■脚部装甲可取出。
■腿部装备隐藏装甲。



■背包的外壳可取下，内部机械再现。



■可变形的核战机，和引擎机器一同传送。

1/100 MG NEW
RX-77-2 钢加农
2001年12月发售 3000日元

战火纷飞的沙场，并肩作战的勇士，无所畏惧！

令MG力量大增的新武装

A款
高达用机器取景头
×
联邦军用手部

B款
扎古用机器取景头
×
吉翁公国军用手部

C款
高达专用光线步枪

D款
扎古用机关枪

作为联邦RX计划的先行实作机，RX-77属于偏重于火力与远程攻击的支援形机体。由于采用了类似RX-78的三体架构，拥有超越吉翁主力MS-扎古 II 的运动性。在装甲方面要比RX-75甚至RX-78都厚重的多，这也体现了RX-77的设计思路。在武器配备方面钢加农除了拥有两门肩部加农炮与头部六十毫米巴尔甘炮外，还拥有专用光线步枪和手榴弹。没有近身格斗武器是钢加农在武器配备上致命的缺点。随着吉翁后期MS突飞猛进的发展，钢加农很快就与钢坦克一道推出了主战场，成为了在二线活跃的支援机。

RX-77-2 GUNCANNON

E.F.S.F. PROTOTYPE MIDDLE-RANGE SUPPORT MOBILE SUIT

大墙画廊

彩版vol.59

《最爱的人·雪》 淄博 周磊

原稿是4本杂志这么大的啊，使用缩小光线了！

《萤火虫的季节》四川达县 青空鹞

正在大感冒的SP好期待夏日夜晚那徐徐的凉风和星星点点飞舞的萤火虫们……

《桔右京》成都 小寒

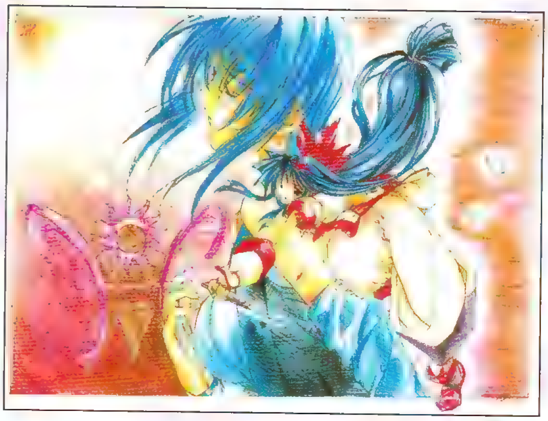
看过曾经手缠纱布上机厅的你笔下的右京，让我想起当年长发飘飘的同仁king了。

《无题》乌鲁木齐 东西

摸着自己脑袋的八神对着小树要干什么啊！

《为和平·干杯！》深圳 二弟画郎

世界真的和平了，他们也就不会再在一起(打)了，就这样天天狂欢吗？



《阿修罗斩魔传》山东 邵帅

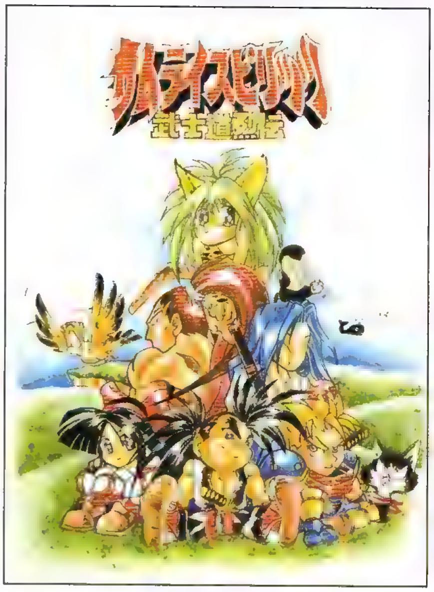
尽管看过此画的日本原版，但你临摹得还是颇具一定实力的。

终于还是没能抵抗过病毒的来袭，在新年之际中了“大感冒BEAM”(某国语)，真的要开始许久未有的锻炼了。看网上痛骂“电软”的文章比比皆是，我觉得是在所难免的，一本杂志可以屹立七年不倒，而且又是在中国这样的环境中、又是一本连家长都十分反感的娱乐杂志，已经是很不容易的事情了，读者在慢慢地成长、流失、加入、离开...作为杂志的同龄编辑看着身边往日的战友只剩下自己孑然一身，有时也心灰意冷，但想起曾经豪情万丈的日子、曾经万千读者的拥戴，不由又……但真的有种江郎才尽(其实是“黔驴技穷”)的空洞感觉，特别是最近一张画稿都没有“入手”……

——Shadow Phoenix

《高达》 杭州 毛云

98年的作品了，不知道当初和龙哥熟识的你现在何处啊？

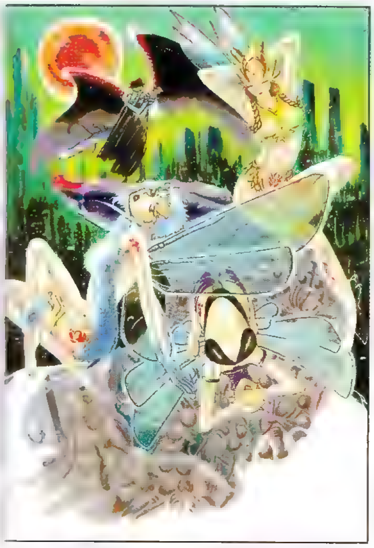


《Q武士烈传》 广西 忻县 卢凯

武士们的小时候是否也是像长大以后那样总打打杀杀呢？

《牧场物语》 内蒙古 巴特尔

虽然本人没有玩过此款PS游戏，但良好的口碑已经让我对之刮目相看了。



《B&B》 贵州都匀 王平涛

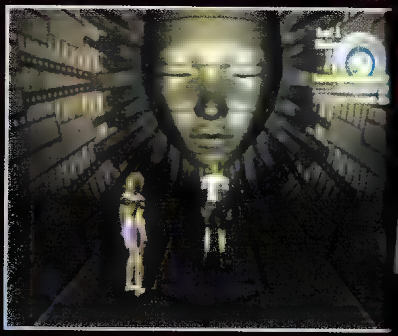
这3个精灵是谁呢？我可是好几年不看漫画的啦，请指教！

《无题》 武汉 熊静茹

典型的少女＋BT＋美形＋呕像，他们的形象真的好…好…好…………啊…………

《罗将神·血雨腥风》 宜宾 邓元媛

碰巧发行部的一位大姐走过身旁，感觉相貌与水姬真的好像啊，恐怖...



PS2

厂商:ENTERBRAIN 类型:科幻ACT

媒体:DVD-ROM 发售日:预定2002年4月

卡莱里安:灰

超能力者

以超能力者们之间的激烈战斗为主题，99年在PS上发售就造成轰动的“卡莱里安”，其续篇“灰”终于在众多玩家的期盼下即将登场了！主人公里欧是制作出主机“桃乐丝”与超能力者卡莱里安战斗的角色。本作是以前作数年后的世界为舞台的。角色设定呢，依然是由漫画家田岛昭宇老师所担任，故事剧情也依然是由诗人康珍化老师所负责，创造出人气前作的原团队，会再带给我们怎样的惊奇异色故事呢？真是令人想不期待也难啊～！

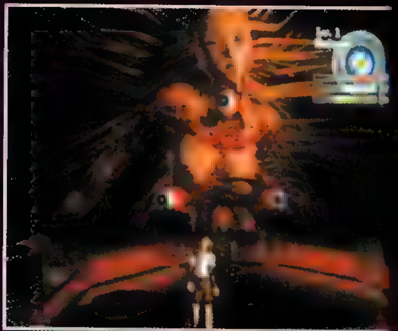
在数年前打倒桃乐丝的里欧及莉莉亚他们的命运又会是如何呢……!?

公元2522年，用来管理运营的[illegible]“桃乐丝”，因为对人类不满而暗中进行基因实验，后来桃乐丝创造出绝对服从的士兵“卡莱里安”。能阻止它们的，就只有拥有病毒程式的少女—莉莉亚及启动程式的少年—里欧而已！打倒4个电子人种并破坏桃乐丝的莉莉亚与里欧，等待在他们前方的命运又是…!?(好象“卡莱里安”是指一种电子人类)

↑因为害怕被消灭，因此桃乐丝创造了4个■■去袭击里欧和莉莉亚。

打倒4个卡莱里安的里欧

更加美轮美奂的画面!



↑既然平台转移到了PS2，这一点小小的强化是势必要有的。不仅动画而已，游戏画面也是美丽十足呦。

破坏桃乐丝!!

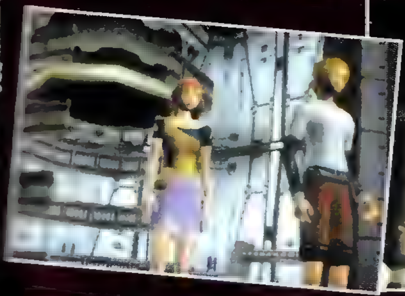
■■有一切的■■，就是这个■乐丝！

—由卡因口■■知自己身份的■欧，竟开始产生了异变。

卡因遗留下的话……

新系统！以“锁定”狙击敌人！

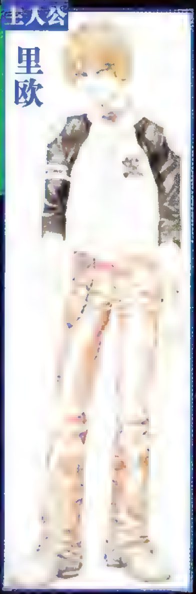
本作中，里欧可以锁定一个敌人，只要该敌人被锁定了，里欧就能随时瞬间以正面面对他，也就是说，要绕到敌人背后攻击，是变得更加容易了。



主人公

里欧

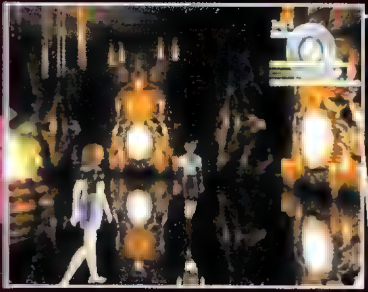
开发出桃乐丝的修泰那博士的儿子。脑中被输入了“启动程式”，从卡因口中得知自己也是卡莱里安…



莉莉亚

拥有感应系能力的女主角。脑中被输入了能破坏桃乐丝的“病毒程式”，与里欧是青梅竹马。

者们的全新战斗！！



比前作更加柔顺的操作性！

↑→虽然说前作很好玩，但其独特的操纵性，却是常常难倒许多人。但是在本作中，不但让你能够轻易地把握周围状况，操纵也更简单明了。

驱使无尽的超能力来与邪恶战斗吧！

在游戏中，玩家就是里欧，并能使用3种类的超能力来战斗。但要注意，每次发动超能力，都需要使用到“抑制药”；而且超能力如果使用过度的话，里欧还会“短路（暴走）”，最后陷入在HP慢慢减少的情况下进行无差别攻击的状态…！

超能力 音波冲

超能力 U飞龙

在自己的四周制造反重力场，使敌人都浮在空中，[illegible]，也可以将敌人[illegible]在地上。

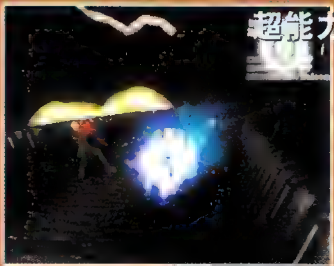
超能力 红焰

前作

↑一前作中像是木偶的桃乐丝，这次居然动了！而且还动得恶心十足呢……

迫力十足的战斗!!

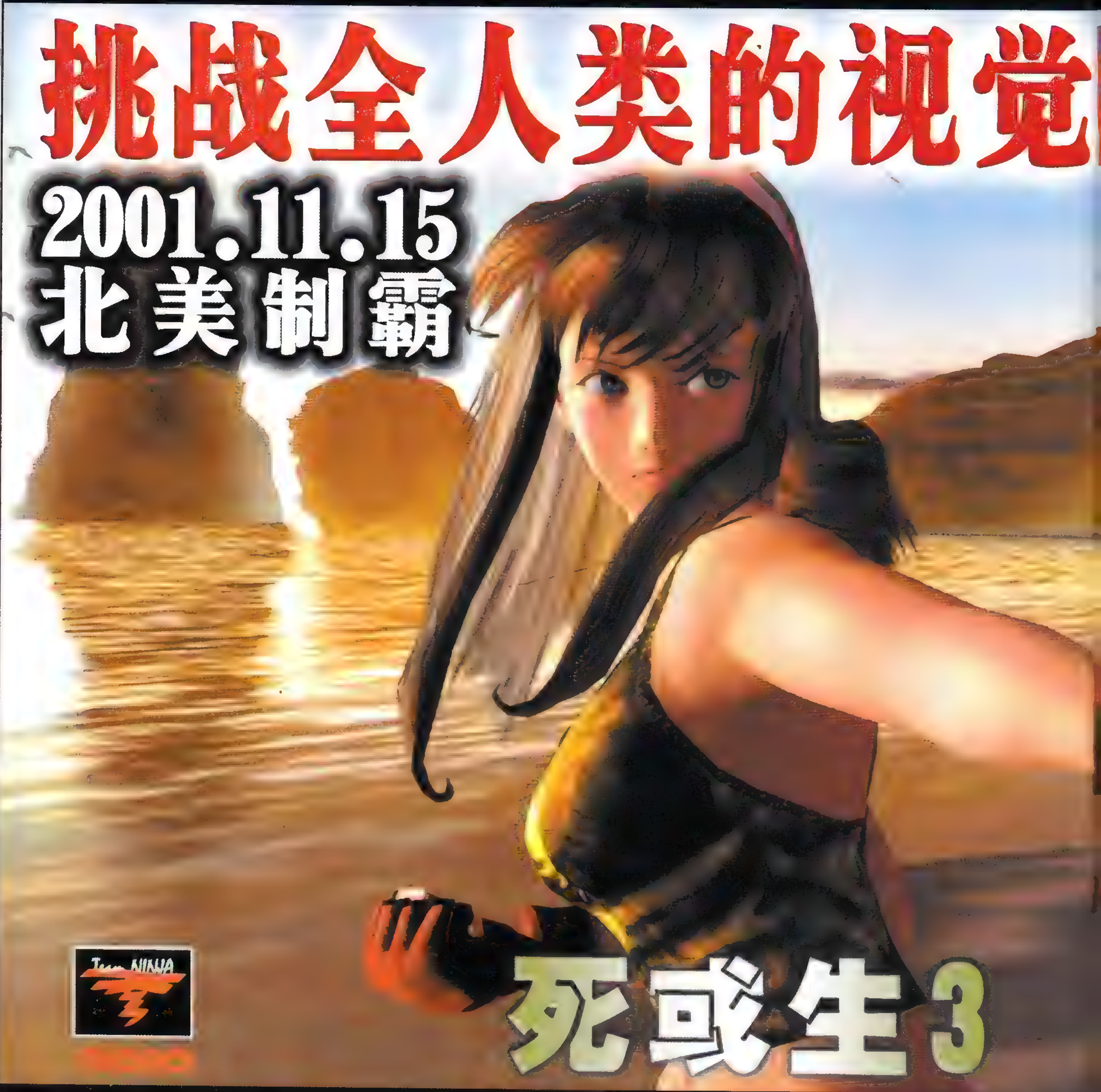
超能力的隐藏危险“短路”！

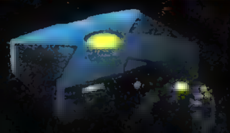


若在使用超能力时，AP（中毒度）达到最大值的话，里欧就会短路。一旦进入这个状态，里欧便会无法使用超能力，而且会进行无差别攻击

抑制不了，超能力暴走了！

Microsoft





XB

厂商:TECMO　类型:3D格斗FTG

媒体:DVD-ROM　发售日:2001.1.15(美) 2002.2.22(日)

極限
期待中...
DEAD OR ALIVE 3
XBOX
Xbox.jp

挥舞你的铁拳吧!!

PS2	厂商:NAMCO　类型:格斗FTG
	媒体:DVD-ROM　发售日:预定2002年3月下旬

小心啊!!

钢铁神拳的势力即将入侵PS2领域。

在街机上颇受好评的格斗游戏『铁拳4』终于决定在PS2上登场了，这对格斗迷来说无疑是个喜讯。由公布的画面看来PS2版不管在画面或是内容方面都不比街机版逊色，看来会有不少玩家期待PS2版的早日登场吧。以NAMCO最新的大型业务用基板“246系统”所表现出来的画面也好，音响、音乐也好，甚至是演出的效果，PS2版都将这些特色完全重现不说，以往NAMCO在家用版游戏的移植上所增添的新要素与新模式也向来是颇受好评的地方。要在家里享受痛快的对战，这款游戏当然就不能错过了!

[一时间和体力槽都没有被表示出，厉害啊!

丝毫不比街机逊色的画质

登场 角色大公开

此次登场的角色除了去年本刊9月号介绍的12人外，还有风间仁和作为BOSS角色君临天下般的三岛平八，这次我们在它马上发售的前夕再次重温一下3名新角色的威力吧!

Christie Monteiro 克莉斯蒂·蒙提罗

……偕作艾迪的技巧登场的……，为了搜寻下落不明的艾迪，……后她决定参加这次的大会，看看……可以找到和艾迪有关的……

国籍：巴西
年龄：18岁
格斗类型：闪拳

The King of Iron Fist Tournament 4 STORY

2年前，平八捕捉斗神计划失败。仅得到斗神基因的平八准备以此设计新的生命体。然而实验进行得很不顺利，要将斗神的基因成功移植到体内就必须找到……恶魔化的基因，研发部最终结论是，要得到恶魔化的基因就必须找到风间仁。在第三届THE KING OF IRON FIST TOURNAMENT上风间仁曾经击倒三岛平八并飞走，此后不知去向。无法找到仁的平八突然想到了20年前被他亲手扔进火山中的儿子也就是仁的父亲三岛一八。之后平八开始全力寻找一八的遗体。同时在遗传科学领域活跃的新企业“G”入手新的实验体并开发出人工生命的消息被平八的谍报网所捕获。12月25日圣诞节，G社的最高机密研究所遭到了数位“铁拳”人物的偷袭，随着直升机群上别动队奈普拉斯卡的大量降下，平八更加确信胜利即将到来。就在别动队接近存放一八遗体的研究大楼时，先头部队被强力的攻击打得四散奔逃。平八从屏幕上看到了复活的一八。通过G社的技术将自身人格与恶魔人格统合为一体的一八，准备向平八复仇。一八的怒火首先发泄在奈普拉斯卡别动队身上，别动队全灭后一八也在火中消失。愤怒的平八决定再度召开THE KING OF IRON FIST TOURNAMENT，这次的获胜者可以得到三岛财阀的主宰位置。平八不惜一切代价想得到一八，不过平八真的会老老实实地将三岛家总帅的位子让给胜利者吗？一切都是未知数

游戏新要素的导入

这次的新要素有哪些呢？每次推出新作品的游戏都少不了这些因素，『铁拳4』自然也不例外。以在系列所承袭的基本操作与“10连”连续技之外，这次的新因素还追加了开始前的位置变换或是架势准备，『墙壁』概念的导入废除了以往『无限舞台』的设计等等，这些之前系列所没有的变更点在PS2版中自然会完全收录，游戏是否还会有街机版所没有的新要素呢？

Craig Marduk 克雷格·玛杜克

国籍：不明
年龄：28岁
格斗类型：无规则格斗技

ICO

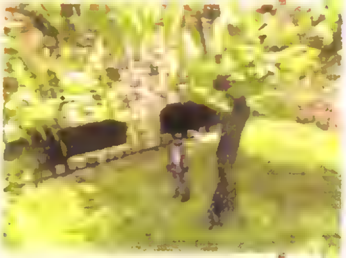
文/天·风二人撰

年内SCE力推的作品，游戏情节曲折感人，主人公的命运之旅充满了神秘色彩。

操作系统

由于是单纯的动作解谜游戏，所以本作屏弃了其他游戏中复杂的系统，转而利用简单的按键来解决游戏中的一切困难。

- 十字键：移动
- X：松手
- O：行动
- R2：拉进视点
- START：暂停游戏
- □：攻击
- △：跳跃
- R1：呼叫、拉手
- R3：移动视点



游戏在真三维的超大场景中进行，但操作起来并不复杂，画面的靓丽也难得一见。

存储

在游戏中，会出现发光的双人沙发，这时只要带领少女一起坐下就可以进入存储画面。需要注意的是，启动存储功能一定要两个人一起坐下才可以，如果发现少女并没有跟随时，只要用R1键来呼叫就可以引导少女坐到沙发上。

协力

尽管玩家主要控制的对象是ICO，但并不是说所有的问题都要由ICO一人来解决，许多地方不仅需要少女特殊能力的帮助，而且有时候还要两人共同努力才可以化解难题。

死亡

与其他游戏不同的是，本作是没有体力显示的，也就是说在一般状态下ICO是不会因体力问题而导致游戏OVER的。当然，并不是说主角是不死身，从高处落下、跌入深渊、少女被抓这些都是致使游戏终止的关键所在。

消灭

ICO共有三种将敌人消灭的方式，一种是空手状态下的肩撞，另一种是取得木棒或铁剑等武器后进行攻击，最后一种则是可以将敌人一击必杀的方法——解开封印（在许多地方，如果封印还没有解开而敌人众多的时候，只需带领少女跑至门前即可将其全部消灭）。

执着又颇显无奈的眼神，面对比自己强大的魔物，少年的命运将会如何?

拯救

当少女被黑怪抓入黑洞后，少女会挣扎一段时间，此时主角需要快速来到黑洞口按R1键将少女救出来才可以保全。另外在游戏中需要远距离跳跃的山崖少女自己是无法跳过的，这时主角必须站在对面的崖边按R1键呼唤少女并帮助其爬上悬崖才可以通过。

美版与日版：本篇攻略是按照美版游戏的流程来写的，而后推出的日版与美版相比增加了许多隐藏要素，例如结局的变化、隐藏的武器、对白的变更、完全不同的场景等等，总的来说变化点还是相当多的。另外，本作是PS2上第一款中文版游戏，而中文版除了文字以外，内容与日版是完全一样的，在下期，我们将会在黑白页上为大家进行两版本的比较以及隐藏要素的补完。

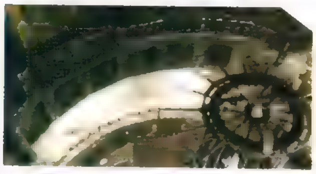
一切，只因为头上的角……

凡是头上有角的人，都将被送入魔城祭奠那里的主人，而年龄尚小的ICO也难逃此劫。也许是上帝有意，也许是命中注定，尽管已经被关入石牢但犹如神助的地震，却将主人公从厄运的枷锁中解救出来。

初　会

ICO从昏迷中清醒过来。走上长长的楼梯，将正面墙上的机关拉动（按○键），即可从下面的铁门进入一间阴暗的房间，再利用铁链跳上石台（当背朝石台时按△键），就可以从窗户跳出了。

出来后爬上左面的梯子，沿环行楼梯一路向上，发现空中大铁笼内竟囚有一白衣瘦弱女孩。一番询问后，ICO欲将其解救，但却发现前面路断开。此时可从旁边墙上的窗口翻出去，继续前行直至越过断路部分，再从窗口翻进来即可找到机关。


空中巨大的吊笼。

开动后原路折回至底层，然后爬上梯子去接近悬在空中的铁笼，再用力跳上笼子，即令铁链断开，ICO和女孩双双落地。二人正说话间，突然出现黑怪将女孩掳走，ICO迅速上前将其解救。一番言谈发现两人因语言不同而无法沟通，ICO只能拉上女孩来到一封印之门（此门始终只能由女孩靠灵力来打开，作为游戏中各场景的出口存在）。出门之后来到沙发前记忆进度（OLD BRIDGE）。

封印之门只有少女可以开启，另外，开启的时候还可以将所有敌人一击全灭。

艰　行

通过长桥后桥会断裂，再进入一封印之门，遇到黑怪，ICO抡动木棒杀灭它们后欲从正前方的门通过，但桥是断的。回屋推动楼梯旁的石块，则有台阶升起，上行来到二层，却发现前方铁门无法打开，ICO一人跳到一层，顺着石阶来到一墙角处，拉动开关则有门会开启，女孩即可通过。来到一空中悬下的铁链前，因女孩始终无法爬铁链，ICO只得一人爬上去到二层——可此时黑怪却再度出现，ICO返身回来灭之，再爬上去将一木箱推下，之后在二层木箱上方按R1键，可通过箱子将女孩拉上来。

出门后上行，又有敌人出现——此时敌人已会飞行并十分难缠，女孩很容易被敌人掳走，因此出现后必须尽快将其杀灭。平台上有记录（TROLLEY1）

随后二人经平台另一个梯子下行，来到铁轨处，ICO一直向右可找到一矿车，将车开动，带上女孩后一直来到铁路尽头，会发现记录点（TROLLEY 2）。

前方是断路，ICO先跳过，然后按R1键招呼女孩也跳过来。继续前行发现无路可走，此时ICO利用墙上的铁管一人攀行至对面，拉动起重机的机关，将大铁箱移到女孩身边，ICO返回将女孩拉上箱子后，再去拉动开关——起重机会将女孩降到圆型平台处，而ICO则应从机关室右方的墙爬上起重机顶部，顺着吊臂滑下铁链。ICO将女孩拉到圆型平台后，记录（CRANE）。

足见制作人心思的谜题，设计绝妙。

正　门

进入大堂，ICO独自利用对面墙上的窗户登上房梁，于中间大吊灯的上方跳下，踩落吊灯，然后与女孩原路回到圆型平台处，沿楼梯下行来到一层，在门口发现石雷。ICO搬起一颗石雷来到里面，将雷放在已断裂的桥墩下，利用吊灯上的蜡烛点燃手中木棍（站在蜡烛旁按○，墙边也有木棍），再去点燃石雷。

随后石桥塌落，二人返回大堂二层。通过断桥下到一层，即有黑怪出现，ICO可将其消灭，或直接带女孩将前方封印之门打开也可避免战斗。

出大堂后，来到城堡的庭院内，敌人再度出现，此战必打，而且敌人较多、较强，稍有不留神就会被敌人击倒掳走女孩。所以ICO的行动一定要迅速。

战斗结束后打开庭院前方的封印之门，女孩急切地跑了进去，发现两扇敞开的巨门正在关闭，二人急忙奔向大门，但女孩中途绊倒而大门还是关闭了。正在这时，女孩的母亲，也是魔城的主人现身，并告戒ICO不要插手魔城的家事。随后记录（MAIN GATE正门）。

接下来根据女孩的提示，将此处的八个火台拉动，火会自动点燃（此事也可最后再做）。然后返回庭院，将二层左方角落处的石雷搬到右方被木头堵死的出口，并引火点燃，即可炸开门进去。记录（GRAVEYARD）。

利用石雷将封锁的木条炸开即可通过。

▶▶ 风车

往下走，遇到大小黑怪数个，将其全部打死直至地面黑洞消失。继续向下层走，来到一墓地，将此处唯一一个木箱压到地面上的一个机关，再将女孩引到附近另一机关，铁门打开，ICO进入。

进入后先爬上旁边的楼梯，然后再跳上悬空的锁链，爬上后从二楼的门来到外面的天台，将此处的石块经天台推下（这时，若会有黑怪袭击女孩，ICO应迅速下来解救），再将其放到刚才女孩踩的机关上，二人即可一同进入室内。

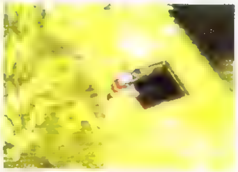
ICO应先让女孩下到最底层，然后自己沿原路回到二楼天台，经画面左边的门进入室内二层，先沿着墙壁上的边缘爬至墙上的铁梯上，再跳到空中锁链即可令地面升起（这时可能会有黑怪出现），而后ICO可在铁链上按住○键令铁链荡起来,顺势即可跳到升起的地面上,然后将女孩拉上来解开封印之门。

出来后来到一大风车处（大家可欣赏风车边上那一池水的效果），ICO应爬到风车最高处，用尽全力跳至风车扇叶上（因叶片在不停转动，所以ICO应向右移动扒住叶片的顶端才行，否则会从叶片上滑落掉下来）。当叶片正对大风车的顶端天台时，可直接跳上去。

之后一路往下走，会有机关，扳之则木桥出现，ICO走至桥头呼少女，将她拉过来后，上行即可解开封印之门。进门之前可先记录（WINDMILL）。

▶▶ 城内

进来后，ICO先跳上铁链（这时会有黑怪，灭之），上行来到一片草地处（此处大家留意一下树木叶子迎风摆动的效果），从地面的开口跳下，里面全是水，但地面上有两个机关，ICO应先踩住画面右方的机关，铁门打开后将女孩呼进来，再令她踩在左边的机关，即可开启另一处铁门，ICO此时应先从墙上的铁管往上爬，即可跳至上层草地处。再从刚才的草地开口处将女孩拉上来，即可解除封印进门。　　二人乘电梯来到上层平台，但此处墙上一开关太高，ICO无法碰到。这时先让ICO从右边缺口处跳下，再沿墙壁边缘前进，直至来到最高处将一木箱推至平台上（这时又有黑怪出现），即可踩住木箱启动机关，远处会有一铁链放下来。之后ICO再利用木箱，将女孩也带至最高处，即可记录（STONE PILLAR）。



令ICO沿墙行至刚才放下的铁链，荡起来跳至对面一狭长窗口，来到一屋内，杀灭全部黑怪。上到屋内的窗口处将木箱推下，则又回到先前草地处，将木箱拉到草地左上方角落，踩着箱子爬到较高平台，往里走会找到一锁链。ICO一路上行，会顺着铁梯来到一空中悬链，荡到尽头处发现机关，此时先呼女孩踩上铁板，然后再扳动机关令她来到对面，这时会出现黑怪，ICO应迅速滑下铁链救女孩，即解开封印之门。

▶▶ 聚光

来到城堡内部，再解开一封印之门，ICO带女孩沿着长桥一路往里走，继续解封印，进入后爬铁梯可记录（EAST AREANA。若有黑怪则先灭之）。

至此往后，我们就需要为打开被魔女封印的正门而开始努力了。整个城堡内有两组大型聚光圆型通道，每组三个，位于同一直线，只要将它们全部打开，即可借光明之力冲开魔女对城堡正门的暗黑封印。LET'S GO!

进入右侧的小门，来到一类似祭坛的房间中。带女孩爬上中间突起的圆柱石盘，踩动机关，令地面石阶升起（这时有黑怪），即可顺台阶来到顶端拉动上面机关，则反光通道左右各有一小点火台会翻转过来，ICO引燃手中的木棍点着它们后，则反光通道打开！带着女孩跃过通道，来到一特大聚光设备前，记录（EAST REFLECTOR）。

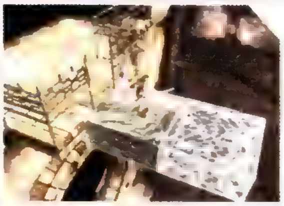
从画面左边的铁梯处上至二层，进屋拉下其中的机关，则第二处大圆反光通道的两个点火台也翻转过来，借着此处机关旁边的火种引燃火把，然后迅速跳到一层从画面右方小门出来点着引火台，第二处反光通道打开！并且从上面掉下一把铁剑，ICO拾起剑后，面前却突然出现一排铁栅栏——只需让ICO跳到画面左右各一的台子上用剑将绳子砍断，铁栅栏即消失。然后ICO再将左方高台处的吊绳砍断，下面的铁门会吊起，进入。

GUIDE

进来后会有很急的水流阻碍无法上行。ICO独自扒着墙沿往上爬来到瀑布上层，打开铁门进入。继续上行，将路上的吊桥绳索全部砍断，直至来到尽头处的机关，拉下则瀑布水流止住。

ICO迅速返回，将女孩带上来（也可不带她，这里是为了防止黑怪抢人），通过刚才放下的吊桥后，二人脚下会出现一块一块的悬空石桥，过之即可打开封印之门，打开里面的开关，则第三处大圆反光通道的两个点火台翻转，两人利用旁边的电梯降下，借助第二通道的火种点燃它们。

这时，通过光明的折射，正门的一半封印被解开了！



自动出现的空中桥梁。

▶▶ 水流

二人沿之前经过的长桥撤退，会有黑怪出现，全灭后，让ICO登上黑洞消失处的长梯，扳动上层开关，令城堡内部庭院二层的吊桥放下。

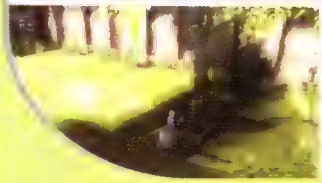
ICO从长梯下来后带着女孩进门，通过吊桥来到对面，将画面最左端木箱拉到图示位置，让ICO跳到旁边的石柱上砍断绳索（垂下来的绳索一会儿就会派上用场）。之后进入早先踩掉大吊灯的大堂内，通过断桥下到一层，由一楼的出口来到庭院内。

借助刚才垂下的绳子让ICO荡到二层的窗内，沿着墙沿可来到一房间内，将一木箱推下。然后ICO把箱子拖到刚才跳进来的窗子下面，把女孩也带入屋内，解开封印之门即可。

进入后发现屋内上层顺流而下的水流形成了瀑布，而前方的铁栅栏门是关死的，让ICO经过铁门右边的楼梯来到上层，跳到一悬空的铁链上，荡到对面，然后再通过长梯下到草地处，将一木箱推下后，ICO也跳到下层，开启角落的黄色电梯上行，在二层墙角处开启开关，则先前的铁栅栏门会打开，呼来女孩，然后二人乘坐电梯下到一层，经过木箱上到草地，再一次经过长梯来到上面。向前走，又见一长梯，二人爬上后可进入一铁门。

来到一个空旷的大房间里，注意观察此处有一墙的颜色发黄，不同于其他，将其推开后，呼女孩一起进入墙内，并站在中央圆形机关上，则有石匣从地面升起，然后二人即可出来。

ICO从空屋内的一长梯向上爬，再顺着从墙壁伸出的铁管一直绕到尽头，从窗口处爬出，跳到庭院内，在院内台阶的左端有机关，拉动后上面的木门会打开，这时攻击机关旁边的那棵大树的树干，会从树上掉下一石球，然后捡起石球回到刚才出现石匣的秘室内，ICO只要将石球扔入石匣，则窗外就会扔进来一把刺儿锤！该武器威力大，抡三下敌人即死。换上武器后，二人来到庭院内，将河流边的木箱推到河里，然后ICO应跳到河对岸，画面左侧有长梯，爬上去推动开关，将闸门放下切断水流。之后二人从河道中往前走，一直下到最底层，将刚才顺河漂下的木箱推到封印之门底下，爬上即可通过。



一路往前走，尽头处有电梯，乘之来到下层，记录（GONDOLA）。

▶▶ 水塔

再往前走，沿路的门都被封死，但ICO可沿着墙上的一根铁管来到上层，这时应推动轨道上的铁梯至尽头，然后再爬上去跳至对面扳动开关，则有吊桥放下。ICO跳下来后呼女孩，有敌人出现，灭之。通过吊桥一直往里走，进入山洞一路向前，出来后会来到一手动升降机处，让ICO推动它，上到顶端后可记录（WATER TOWER）。

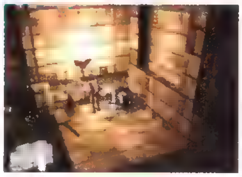
跳过断桥，ICO来到下面，由于没路，ICO通过悬空的铁管到对面，然后再通过墙上的攀手向上爬，可来到木桥上，这时会发现一处断了的铁梯，利用它跳到对面脚手架上。沿支架向上爬，上去后顺铁链滑下，并向吊桥方向荡铁链，跳出去即可将吊桥放下，将女孩带过来。之后ICO一直向前走，在一石房内发现多枚石雷，取一枚出来引燃并掷向对面的水塔上。之后脚手架会坍塌，并形成可通过的桥梁（这时ICO可别忘了先取回武器哦）。

经过这“桥梁”后ICO会找到一铁链，向上来到一木箱处，将木箱推下，然后再从铁链对面的铁梯下行，把箱子推到墙边，并爬上去拉动开关，则有一铁链会移动。

ICO再从铁梯处爬上来，即可跳到刚才移动过来的铁链上，再荡到对面，推动台子上的机关，一悬吊的大木箱会移动。带着女孩通过这个大木箱，并跳到对面，打开封印之门即可。

进去后就会来到与先前完全相反的长桥——从现在开始我们的目的是要解开这另外一侧的三个反光通道了！

▶▶ 聚光



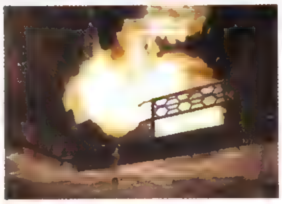
将屋内上层的左右两段绳子砍断，则左右两扇门都会打开（这时可能会有黑怪出现）。进入左面那扇门后会有记录点（WEST IDOLSTAIRS）。

ICO通过长梯爬到开关处，打开后反光通道的火台会转动，再取火种点燃它们，则中间的通道就会打开。

之后二人再来到与先前一样类似祭坛的房间踩上中央的圆柱机关，即有石阶升起，随后扳动上面的机关打开第二个反光通道的火台，引燃它们，若有黑怪则灭之。两人跳出这第二个反光通道来到聚光设备的草地前，通过墙上长梯来到二层。

ICO先通过一铁链上行，即可发现控制吊桥的两处绳索，砍断它们则吊桥放下。ICO继续前行，拉动开关将水止住。原路返回，通过刚才放下的吊桥取得石雷，放在二层被木板堵住的门前，引火炸开后，让ICO从铁链下来，带女孩出来将草地处的聚光设备推动（当然，无论何时推动它都可以），使其正对反光通道。

二人再回到刚才的记录点处，出来后从屋内右侧的门进入，一路向前，经过刚才炸开的门之后，通过吊桥来到那一块块依次出现的悬空石桥，即可打开封印之门，扳动机关，使最后一处反光通道的两个火台转动。之后乘坐机关对面的电梯下行，立即点燃火台使反光通道发生作用，即可解开正门的另一半封印！！！



最终

ICO带着女孩出来，与原先一样经过城堡长桥登上长梯，上去开动开关，将城堡庭院内最后一个吊桥放下来。下来后ICO杀灭突然出现的黑怪，即可和女孩一同经过吊桥前往正门。

绝望的一刻，ICO坠落山崖。

少女使尽自身所有灵力打开了正门，光明就在眼前，ICO与气力尽失的女孩正通过大桥时，桥突然断裂，隔开了二人，ICO急忙跳向女孩一侧，此时黑魔女出现，无奈的少女被黑暗笼罩，而ICO也坠入了深渊……

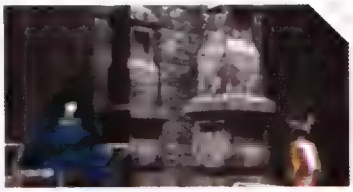
此处考验玩家的跳跃能力，切记掌握距离。

醒来后ICO发现自己身处若干大型空中囚笼之上。依次跳过各笼，即可进入山洞，一路前行，来到瀑布前，打开此处机关令远方铁链滑下，再拖动机关旁的木箱，将木箱推进河中，ICO跳下按○键拉动木箱至对面梯子下方,踩着木箱上梯子拉动上方机关即可将闸门打开。

再次跳入河中，拖动木箱至刚才放下的铁链正下方，爬上铁链上方平台，推动轨道上的铁架子，即可令左方齿轮转动。然后ICO还得跳到水中，上岸后扒住齿轮上的铁管，即可来到上层，之后扒着空中的铁管一路前行（其中还不时地要跳到几处的悬空铁链上荡跃，方可找到出路），即可利用第二处水车来到更上层，跳过几处转动的大石盘后，ICO走出山洞。

经过悬崖边的崎岖小路一路下行，经过空中的大铁管进入洞穴，利用空中的铁链荡到中心的大石塔上，经过从塔上延伸的石桥之后来到圆形墙壁，一路向左走，来到一铁轨处，推动此处的铁链，然后ICO来到铁轨的下层跳到这铁链上，再反身跳至下层墙壁处，仍然一路向左，找到断梯后跳过断桥来到大石塔，ICO应勇敢地直接跳到下方封印的门上！由于无法打开门，ICO只得转身进入后面的山洞中，向上走可找到本作的究极武器光剑，然后返回封印之门进入石塔内部，扳动开关来到上层，此处是游戏开始时ICO被囚禁的所在，原来绕了半天又回来了！

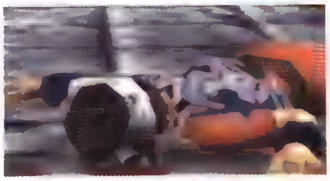
祭台上有若干黑怪围着被石化了的少女，ICO一剑一个解决它们后，却发现此屋内的墙壁上的标志亮起，杀灭陆续出现的所有黑怪，则墙壁上的标志会全部点亮。（如果ICO当初也在这里被囚禁至死，一定也会化成这些头上长着犄角的黑怪吧？）



之后楼梯降下，ICO即可解开上层的封印之门见到魔女，尽管魔女奉劝ICO带上光剑离开魔城，并表示少女将会继承她成为魔城的新领主，而且其与ICO的这段经历也将被抹去，但决心解救少女的ICO仍然不顾性命冲上与其决一死战。

这战并不难打，ICO手中的光剑可以将魔女的攻击化为乌有，而ICO用光剑每砍魔女一下，剑都会被弹飞，之后ICO应躲到屋内两处石柱后才可避开魔女的攻击。攻击过后迅速取回光剑再上前砍杀。

经过数次光明与黑暗的对决，ICO终于将光剑插入了魔女的身体，随着魔女的消失，整个城堡也开始崩塌。在激烈的冲击下ICO头上的犄角也先后被摔断，然而解除石化的女孩竟也真如魔女所言的，浑身被黑暗笼罩，但她的内心似乎还没有完全被魔化，在魔城破坏前救出了ICO！伴随着美妙的圣诗般的少女之声，黑暗城堡全部毁灭。一切似乎完结了……



经过了漫长的海上漂流，ICO醒来时发现已经在岸上了。耳边传来阵阵海浪拍打沙滩的声音，刺眼的阳光洒在身上，似乎这里再也没有黑暗的笼罩。ICO不知道自己昏迷了多久，更不知道为什么会出现在这里，他像迷失方向一样在沙滩上奔跑。突然在前方出现了一个熟悉的身影……

THE END

GUIDE

机 不可失

PART 2 ≫

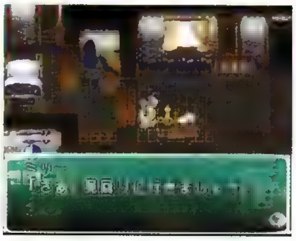
游戏古玩街

淘金者之圣地 发烧友的乐园

STAR OCEAN

星海传说

[illegible]	艾尼克斯
[illegible]	角色扮演
[illegible]	380RMB
[illegible]	九成新
[illegible]	★★★★★



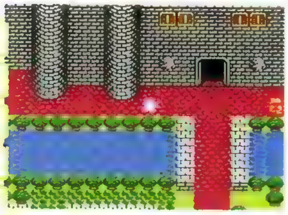
ENIX为SFC打造的究极RPG作品，而这盒卡带也一直是许多RPG迷的珍爱之物，其收藏价值不言而喻。

从游戏本身上来看，有很多地方都是“借鉴”NAMCO《幻想传说》的痕迹（哈，不过游戏的出色程度却绝不在《幻想传说》之下，甚至超出），尽管如此，凭借游戏独特的剧本设定仍旧赢得了日本玩家的喜爱。另外，游戏用到了SFC卡带的极限容量也是其升值的原因。比较同为48M的《幻想传说》，《星海》更为难得一见。

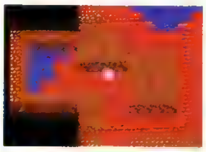
说起购买到这盒卡带，能够幸运的买到也颇为不易。喜欢在店里淘游戏的我在一家小店的角落里意外的发现该卡，遇到这种千载难逢的好机会当然不会错过。对于超级游戏迷来说，能买到这盘卡真是相当幸运的事。

勇者斗恶龙4

[illegible]	艾尼克斯
[illegible]	角色扮演
[illegible]	85RMB
[illegible]	八成新
[illegible]	★★★★☆



勇4是红白机上DQ系列的最强作，超长庞大的剧情使真正的玩家欲罢不能。虽然现在有PS版本推出，图象也加强了许多，但这盘FC原装卡是相当有收藏价值的。作为ENIX1990年的产品，至今仍可记录完美真是物有所值。身为真玩家的ENIX迷还犹豫什么？



电车向前走

[illegible]	TAITO
[illegible]	模拟火车
[illegible]	50RMB
[illegible]	九成新
[illegible]	★★★★☆

玩过PS《电车GO!》的朋友一定都知道这个游戏不是竞速比快，而是强调遵守规则的乐趣，准时准确入站是该游戏的最高境界。

本机采用LCD液晶显示黑白画面，全部共99条路线，每条路线有若干个车站。必须停在指定位置,否则将被扣分，分数为零的游戏结束，就得从头再来。但如果你驾驶出色，遵守信号及时鸣笛，也会被奖励加分。这款机型为黑色半透明机身，控车键模拟真实火车的操纵杆，不愧为大型街机的口袋版。

另外，本机采用两节微型钮扣电池供电，使用期相当长，几乎不用更换。

征稿启示 凡藏有与game有关的“古玩”的读者均可投稿，稿件应包括：详尽的文字说明(只供欣赏不欲出售的请注明为非卖品)，彩色特写照片，信封上请注明“古玩街”栏目，以及详细的联系地址。

电子游戏软件

审判格斗游戏

特别策划

FTG的新世纪

极道研究

心跳回忆3

莎木2

奥伽战争外传

异度装甲

ICO

攻略人行道

勇者斗恶龙4

魔法假期

超级马里奥A2

无双报导

鬼武者2 PS2

最终幻想11 PS2

生化危机

幻想水浒传3 PS2

樱大战4·恋爱吧少女 DC

2002

GAME风景线

3

赠 次世代台风光盘

到底哪家是最强！
主机性能大比拼
VS
到底谁的游戏棒！
游戏类型大比拼
3D FTG格斗游戏
VS
到底哪个适合你！
驾舱游戏大比拼
VS
PC、VCD 完全通用光盘！带您步入游戏业界最前瑞！
电玩新势力
VOL.1-5
特别定价

PS2
XB
GC
DC
主机游戏大比拼！
次世代台风全面来袭
不可抗拒
电子游戏软件
电玩新势力
联手出击！

编辑手札

杂志改版算来已经进入第三期，总结起来有许多值得反思与改进之处，“整容手术”还得做。可以肯定2002年将是《电软》变化最大的一年，而这些变化将不仅仅是目前所看到的这些，编辑们已经拧成一股劲，势必令读者朋友们真切的感受到“电软POWER”。

东瀛那边最近刮过来不少飓风。第一阵当属VF风，这阵风把几位小编给吹得一时找不到北，整天除了乒乓乱响的厮杀声就是你来我往的“挑衅滋事”，反正是没有消停的时候。第二阵风是PS2、GC风，这两大主机相继决定在大陆建厂投产，看中的就是劳动力的廉价，降低成本为日后降价做准备，也不知道是好事还是坏事，主机生产近在眼前却买不到代理行货，真是讽刺的可以。第三阵是日元贬值风，要说这风刮的可够邪乎的，闹的市场行情都难洞悉，水货正版价格不稳定，保不齐今天拿到的碟明天是个什么价钱。

看来现在的形势真是纷繁复杂，而以上所说的也仅仅是冰山一角，业界每天都发生着各种大事小事，想要在这充满诱惑与机遇的市场中摸出些道道，就一定不要错过《电软》啊！

↑每天下班后都可以听到震耳欲聋的厮杀声，编辑们为了VF霸主的位子争得头破血流，场面惨不忍睹。

风林

●每月VF闲话：总算可以省去跑大老远路打VF的痛苦了，虽然PS2版移植得与街机还有些许差距，不过不用去买昂贵的硬币，在家用VF专用摇杆就可以无限CONTINUE（笑）进行“魔地狱”练习，实在是爽呆！！目前正在苦研的人物是：舜帝、杰克以及结成晶。为此还特地买了新的记录卡，以备在家与单位天天精进，早日成为编辑部VF霸主，阿门——

●2月的GC有两款游戏值得购买，一款是街机足球天王“VR射手3”，另一款则是任天堂的“动物番长”。买定！

●玩罢“GT赛车概念”后，真不知道还有什么赛车游戏能够撼动其霸主地位了。虽然比较于“GT3”简单了许多，但游戏依旧是那么好玩，满足满足！

●TECMO“零”真不错，直接导致风林对恐怖游戏的好感度再次上升……

●鞋子到底是买阿迪达斯还是匡威好呢？

●还不下雪，没有雪仗打的冬天好无聊啊……

●“风林影集”将陆续向大家披露一些不为人知的秘密……比如……啊（被扁）

宇部

大家节日过得不错吧？宇部在GF的威慑陪伴下，还是去了“购物天堂”。虽然3大主机最终只入手1台Q（松下版GC），但HongKong之行还是让俺大满足了一回，“购物天堂”的美誉名不虚传（有些商品折扣得惊人）。旅途中除了女友还有台GBA与俺相伴，配带一盘FC合辑游戏（是用模拟器将FC游戏作成GBA的文件格式,有烧录卡的玩友都可运行）。也许不是宇部的怀旧心理在作怪，玩《空魂》（最终任务）、《恶魔城》和《忍者花丸》时，还真是很投入而不只是为了找回当年的美好“游”忆。GF则沉醉于《兵蜂》与《火箭车》的世界里，且感叹手掌机的便利可爱之处。

返回同行中又多了一个粉色透明的“佳人”……

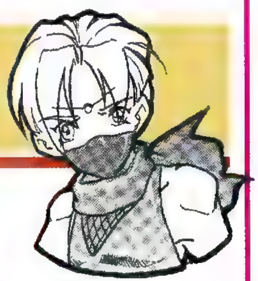
天师

最近GGB作战受挫，地狱之GREECE攻防（普版）需重新摸索装备，以TYPE 13清版天语尚需时日（放弃预定中？）——日本全国范围，有19人打通此关——而为了取得好成绩，大赛入围的前40名选手每日以E-MAIL互相传达“技战术”和“敌细节”——赛后，就连累计7场14关战斗综合排位第一的达人也对各地战友给予自己的帮助而感慨不已。

差距是多方面的。唯一能够找齐的是，看过高手应GA之邀的“留言”，天语确认自己已获得GGB最高感动。“达人”之路何其艰辛，而玩家手中的游戏资料又何其匮乏！我们中国人的“梦美世界第一”来之不易啊！

对于硬极游戏而言，不但要精研攻略，往往还需“拜师讨教”才行。天语“攻略是这样炼成的”一文，结合日本先进攻略制作法，对一些问题进行了探讨，请见本期格斗天书。最后，玩VF4，必须买摇杆。

Shadow Phoenix



（续上期）

2001年的“最佳”悲剧：USA世贸被毁和连绵战火的阿富汗，无论是起因还是后果，恐怖的袭击还是武力的报复，人民的血汗都挥洒成河……（推荐：和平是难得的，千万不要践踏！）

“最佳”喜剧：中国三大喜事：申奥成功、入世成功、进军世界杯成功，令所有中国人感觉真正扬眉吐气的时候到了！（推荐：申奥成功时自己不由自主地激动和满街的互相祝福）

另外本人的隐身忍术已经练到第8段（一共10段，最高段就是销声匿迹了啊！），画廊在黑白页已经看不到全貌了，只有在彩版中和大家分享一下不精忍术的后果了，关于“画廊”的投稿，似乎最近大家都十分懒惰哦，我已经好久没有收到新稿了啊！

有生之年　狭路相逢

电子游戏软件 CONTENTS 目录

2002年第3期（总第92期）

特别策划　格斗游戏派系划分！深入探讨两大3D格斗不同之处！
审判格斗游戏 38

攻略人行道　完全攻略为您指点迷津！万勿错过！
魔法假期 70

游戏研究所　莎木2　游戏隐藏情节和最难入手道具全揭秘!! 32

特别策划　驾舱模拟游戏大比拼　彻底剖析武装雄师与高达0079 44

特别策划　最终幻想 系列小议　热门RPG大回顾完结篇 108

游戏文学　白夜　热门游戏小说继续连载中 本期为第三回 101

编辑手札 —— 2
目录 —— 3
游戏新闻眼 —— 4
无双报道：鬼武者2 —— 10
无双报道：最终幻想11 —— 12
无双报道：幻想水浒传3 —— 14
无双报道：咕噜咕噜温泉3 —— 16
无双报道：新世纪福音战士 绫波育成计划 —— 18
无双报道：太空频道5 PART.2 —— 20
无双报道：DUAL HEARTS —— 22
中国电玩榜 —— 25
游戏研究所：心跳回忆3 —— 28
游戏研究所：ICO —— 30
游戏研究所：异度装甲 —— 36
游戏研究所：奥伽战争外传 —— 37
格斗天书：《拳皇2001》出招表完结 —— 48
格斗天书：攻略是这样炼成的 —— 49
格斗天书：再论VF4 —— 50
科普园地：3D动画新技术CEL SHADING —— 51
科普园地：等离子彩电实测XBOX —— 52
科普园地：专业监视器纵横谈（二） —— 53
科普园地：GBA周边器材图片说明 —— 54
游戏文学：自由之子 —— 55
闯关族的家 —— 64
攻略人行道：DQ4 —— 74
攻略人行道：百剑 —— 78
攻略人行道：超级马里奥A2 —— 83
秘技天地 —— 86
龙哥热线 —— 93
游戏点评 —— 96
游戏点评：虚幻中的真实 —— 99
游戏点评：要命的游戏 —— 100
2002年3月游戏发售表 —— 104
编辑点评 —— 105
特别策划：玩具总动员之 英雄高达传 第13卷 —— 112
大墙画廊 vol.60 —— 114
业界名人访谈录vol.1 名越稔洋 —— 116
无双报道：樱大战4·恋爱吧少女 —— 117
无双报道：生化危机 —— 120
无双报道：灵魂能力2 —— 122
无双报道：不思议的森 川之垂钓5 —— 124
无双报道：携带电兽LELEFANG2 —— 125
新作直击 —— 126
游戏古玩街 —— 128

GAME INDEX

PLAYSTATION
勇者斗恶龙4 —— 74
异度装甲 —— 36

PLAYSTATION 2
鬼武者2 —— 10
最终幻想11 —— 12
幻想水浒传3 —— 14
太空频道5 PART.2 —— 20
DUAL HEARTS —— 22
心跳回忆3 —— 28
ICO —— 30
VR战士4 —— 50
旧世界的遗产 —— 96

GAMEBOY ADVANCE
奥伽战争外传 —— 37
魔法假期 —— 70
超级马里奥A2 —— 83
索尼克ADVANCE —— 97
奇奇怪界 —— 97
钻地小子2 —— 98
不思议的森·川之垂钓5 —— 124
携带电兽LELEFANG2 —— 125

DREAMCAST
咕噜咕噜温泉3 —— 16
新世纪福音战士 绫波育成计划 —— 18
太空频道5 PART.2 —— 20
莎木2 —— 32
百剑 —— 78
街头涂鸦 —— 97
超级机器人大战DC —— 98
猎头者 —— 98
樱大战4·恋爱吧少女 —— 117

GAMECUBE
任天堂全明星大乱斗DX —— 96
生化危机 —— 120

GAMEBOY
星海传说 —— 98

WONDERSWAN
最终幻想2 —— 97

ARCADE
拳皇2001 —— 48
灵魂能力2 —— 122

本刊文章未经允许，不得以任何方式进行转载或抄袭，违者必究。
本刊作者文责自负，对于侵犯他人版权或其他权利的文字、图片稿件，本刊概不承担任何连带责任。

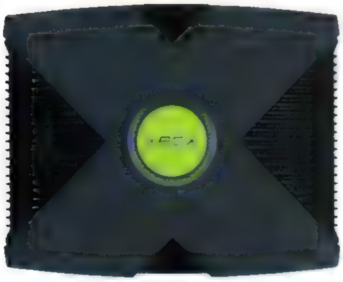
月刊/每月 14日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长、主编：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
执行主编：杨柯来
地址：北京6129信箱
邮编：100061
邮购部电话：（010）64472177
编辑部电话：（010）64472187
E-MAIL：vgame@public.bta.net.cn
印刷：北京新华印刷厂
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：8.40元

游戏新闻眼

本月焦点报道 新世纪、新起点，微软展开全新雄图!! XBOX、数字家庭计划，微软转型与索尼争雄!!

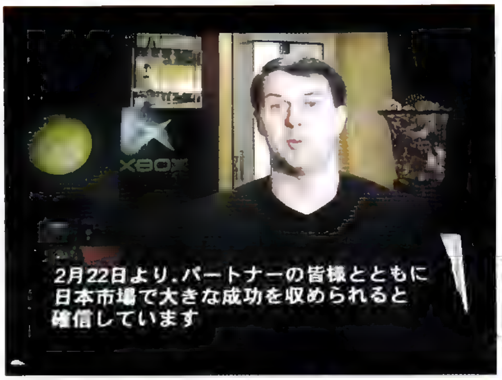
本刊综合消息　几个月前曾以《微软之雄图》为名撰文对微软的XBOX战略进行了评论，当时还只是就游戏机市场而谈XBOX。现在XBOX已经发售，微软其他各种新产品有的已经投放市场，有的已经在CES（消费电子展）上亮相，而华尔街的市场分析家们已经对微软未来的走势做出了分析和预测，微软在今后5~10年的战略变得越来越明晰。让我们从一个更大的视角来看XBOX对微软所起的作用。我们将会揭开这个长久困扰我们的迷题：作为PC软件之王的微软，为何要斥巨资进入一个充满竞争风险的游戏机市场？

首先看看美国经济。粗略地看，美国经济是以10年为一个周期，繁荣之后是危机和震荡，但每次震荡后都能抓住契机而复苏振兴。80年代里根总统时代经济低迷，美国业界抓住PC机成功地进行了信息革命。而90年代海湾战争后美国经济陷入不景气，又凭借国际互联网热潮而重新启动，并改变了人类传播交流的模式。在新世纪的曙光来临时，PC产业饱和，网络泡沫破碎，9.11恐怖袭击震惊世界，新的契机在哪里？新的市场在哪里？新的革命将在哪里发生？这些都是美国各大公司的高层在努力思考的问题。

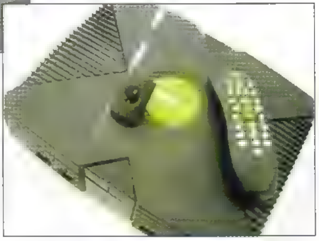


对于像微软这样的大公司来说，必须主导潮流，开拓处女地，不断地找到新的市场，才能维持公司的发展并生存。在PC软件领域达成垄断地位的微软，最先看到PC业已经饱和美国PC机销售连续第二年下滑。它必须找到新的市场，否则它就有可能重蹈巨型机公司CRAY的后尘。当年风光一时的CRAY公司就是因为固守巨型机市场，当巨型机市场饱和并萎缩时没有迅速转型，最后公司陷入困境，创始人骤亡，成为计算机业令人扼腕叹息的一段往事。

于是微软的目光，就投向了消费电子和电子娱乐领域。而XBOX，就是这个战略的一个重要组成部分。微软的宝已经押下，一艘泰坦尼克大船已经开足马力向目标冲去。



←位于微软西雅图总部的第50号楼里的数字家庭"eHome"分部的200多工程师的任务，就是把微软由一个PC软件之王转型成21世纪的消费电子业霸主。



↑数字家庭计划是微软自10年前进军服务器市场后最大的举措。参与此计划的人个个摩拳擦掌雄心勃勃。"这个计划将使微软改头换面！"XBOX的首席技术顾问J. Allard如是说道。

众所周知，消费电子和电子娱乐领域，恰恰是SONY的传统领地。目前业界和华尔街都议论纷纷，说微软的最终目标是要成为21世纪的SONY。如果这种说法属实，那么XBOX和PS2之争，不仅仅是争夺游戏机市场的一场较量，而是两大公司在未来5-10年在消费电子领域进行大对决的一个前哨战。

分析家们对微软在几个战场现状的预测

微软希望通过消费电子产业，和其服务器业务，给公司寻找新的动力。Morgan Stanley Dean Witter & Co.预测到2003年，微软的净收入将达到117亿美元，其中很大一部分会是消费电子类产品的功劳，其比重将占到微软业务的18%。

- 游戏机领域：微软希望能够在未来5年时间内占领游戏机市场的40%。分析家认为它只能从SONY手下挖到25%的市场份额。
- 互联网领域：AOL还是第一位的网络服务公司，它有3千3百万订户。而MSN只有7百万。
- 家庭网络领域：目前微软在这一领域的进展比较顺手。
- PC领域：PC机操作系统95的市场被微软所垄断。
- 交互式电视/机顶盒：目前还远远落在竞争对手后面。

记者的意见

回到XBOX上，虽然XBOX的首发销售150万，超过了NGC的120万，但还是远远落后于同期PS2的250万的销售量。微软的战略是长期的，它并不计较一时的胜负，它寄希望于在未来5-10年间网络游戏是否能够成为主导。到那时XBOX或者其下一代产品可以和微软的机顶盒、家庭网络等融为一体。到那时微软就有可能不仅主宰了人们的日常工作，也主宰了人们的娱乐生活。人们不禁要问："试看将来的环球，是否将是微软的世界？"（叶展）

注：本文部分内容和数据出自美国《商业周刊》上的文章和Morgan Stanley Dean Witter & Co.的报告。

SCOOP PS2销售情况渐入佳境 SCE单季营业额创新高

本刊综合消息　根据索尼公司的财务报表显示，由于PS2的销售情况超出预期，索尼游戏部门创下了前所未有的单季最高营业记录。在去年10月～12月间，SCE的营业额为3831亿5900万日元，较2000年同期提高了62.9%，获纯利664亿1000万日元，与上一财年同期的139亿日元赤字相比，SCE的经营状况已经咸鱼翻身。由于游戏部门经营状况好转，整个索尼集团的获利预算也随之提高，公司前景被行家看好。

在去年10月～12月间，PS2的主机出货量为542万台，软件也由2000年同期的1690万套增长到5270万套，累计出货量达到1亿2520万套。

与PS2软硬件销量激增形成鲜明对比的是，PS的市场正在迅速萎缩，去年第四季度里，PS及PSone的硬件出货量由前年同期的542万台下降至288万台，软件也由5270万套锐减至1690万套。曾经叱咤风云的PS已经逐步退出了市场舞台。

SCOOP 游戏方糖再获强援 十五家厂商加盟NGC

本刊美国专讯　美国任天堂今天正式宣布，日前又有15家软件商加盟NGC，方糖的实力再一次得到了提升。尽管这些15家公司大都是欧美的小型开发商，但是非常有特点和创意，《V拉力3》、GBC版《生化危机》等大家耳熟能详的游戏就出自他们之手。在任天堂经费和技术方面的支持下，开发出真正意义上的大作将只是时间问题！

新加盟NGC的厂商名单	
Atod AB	N.A.P.S Team SNC
Codemasters	Netdol Entertainment
Coyote Developments	Outrage Entertainment
Eden Studios	Runecraft LTD
Full Fat Productions	Snowblind Studios
M4 Ltd	Studio 3 Interactive
Monster Games	Wahoo Studios
N-Space	

SCOOP 任天堂召开记者发布会 GBA版口袋妖怪今秋登场

本刊日本专讯　任天堂最近在与东宝电影联合召开的记者招待会上确认了2002年夏将在日本上映两部“口袋妖怪”系列剧场版动画《水之都守护神》和《皮卡丘星空露营记》。同时，任天堂还透露GBA版本的“口袋妖怪”已在顺调开发中，预计今秋发售，游戏中收录有超过350个怪物，并可与NGC产生某种连动。

“口袋妖怪”是任天堂圈钱的大户，看来山内老爷爷也指望其能在32位手掌机中闯出一片天下。

←发布会充满了温馨的气氛，影片的制作人与来宾汇聚一堂。下面这位酷似孙燕姿的小姐就是为卡比配音的声优。

SOFTWARE 史克威尔秘密注册游戏名称 业界怀疑名作续片呼之欲出

本刊综合消息　最近，互联网上传出了一则非常有趣的消息：近来流年不利的史克威尔在日本商标特许厅，秘密注册了多款游戏的名称。除了棒球、网球、赛马等体育游戏外，“Chrono Break”（时空缺口）和《Unlimited SaGa》（无尽的沙加）的注册名颇为引人关注，许多人推测这就是“时空之旅”和“沙加”最新作的名字。不过史克威尔并没有对此作出任何声明，看来想要得到官方消息还要等上一段时间。

EVENT 拉拢RPG大牌志在雄霸日本市场 微软与ENIX、SQUARE频繁接触

本刊综合消息　尽管XBOX在美国取得了首场战役的胜利，但是面对痴迷于本土游戏的日本市场时，微软还是不敢掉以轻心。据美国CBS新闻网报道，目前微软正在频繁地与史克威尔和ENIX接触，说服他们加盟XBOX，从而借助FF和DQ的显赫名望征服日本市场。微软的行销总监Seamus Blackley表示：他们绝不会放弃与这两家RPG大厂接触，而且随着XBOX在美国的走红和日本发售的逼近，两家厂商的态度也逐渐松动。

ENIX营运长富山达雄称：微软的确正在与他们协商加盟XBOX的事宜，但是由于XBOX的市场定位与该公司的主流消费群不同，就算ENIX加盟了XBOX，也不会把招牌作“勇者斗恶龙”移植到魔盒上。

史克威尔方面的发言人土屋秀树则表示：由于史克威尔奉行为“最主流的机种”开发游戏，所以在XBOX形势明朗前，他们不会发表任何意见。不过史克威尔对于XBOX的内置硬盘和网络机能抱有很高期望。

由此可见，虽然FF和DQ的号召力已经有所下降，但是史克威尔和ENIX还在摆大牌的臭架子。不过业内人士普遍认为他们加盟XBOX只是时间问题，然而微软想说服他们将FF和DQ搬上魔盒也绝非易事，倒是推出一些次重量级游戏或网络游戏的可能性较大。

↑这样的游戏对魔盒的作用不言而喻。

SCOOP

行家看好XBOX后势 预计两年内收支平衡

本刊美国专讯　美林证券曾于去年三月预测XBOX将令微软背负10亿美元赤字，直至2004年才能实现收支平衡，但XBOX的热销可能令成本回收的周期大大缩短。

来自微软的数据显示，XBOX已经实现150万台的初期销售目标，并预计在今年6月底实现全球出货600万台主机。微软财务部长John Connors表示，XBOX在微软的“.NET”计划中举足轻重，而且平均每个购买主机的玩家都会选择三套软件，因此成本回收的周期不会太长。他的态度代表了业内普遍观点，甚至有经济分析家乐观预测，XBOX将提前一年摆脱赤字，在两年之内创造盈余。

ACCESSORY

任天堂松下合作再进一层 NGC通用SD记忆卡登台亮相

本刊日本专讯　任天堂最新发表的NGC游戏“GIANT DOSHIN”将可对应由松下电器提出的SD规格记忆卡，这被视为该公司与松下之间合作进一步加强的一个信号。

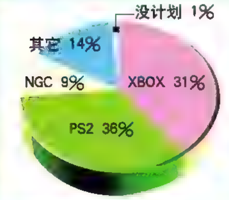
目前在日本流行的家用电器（主要是数码相机和摄像机）中通用的记忆卡主要有两类：SONY提出的MEMORY STICK规格和松下提出的SD RAM规格。其中SD RAM被广泛应用在除索尼以外的其它电器设备上，容量从8M到64M，具有很强的适用性。但SD RAM如何顺利插入普通NGC主机记忆卡插槽中，至今仍是不解之谜。

NETWORK

市场调查爆出结果 网络游戏悄然崛起

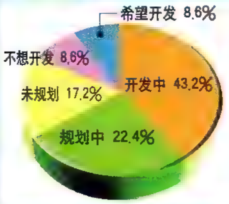
本刊日本专讯　近日，日本业界研究机构就网络游戏的开发意向对一些知名的日本游戏厂商进行了调查，调查主要分为“准备为哪家主机开发网络游戏”、“是否正在开发网络游戏”以及“具体开发情况”三部分，其结果如下：

准备为哪台主机开发网络游戏？



PS2以36%的支持率占据首位，内置硬盘和宽带接口的XBOX列第二，一直对网络比较“低调”的GC排在第三位。据山内称，任天堂并不仅仅着眼于联网游戏，而是希望借助网络发展出全新的游戏概念。

目前是否正在开发网络游戏？



从右图不难看出，调查中有接近半数的厂商已经在开发网络游戏，而正在规划中的也占22.4%。与去年仅有17%的厂商从事网络游戏相比，确实有了长足进展。业内人士普遍认为，今年将是网络游戏真正起飞的一年。

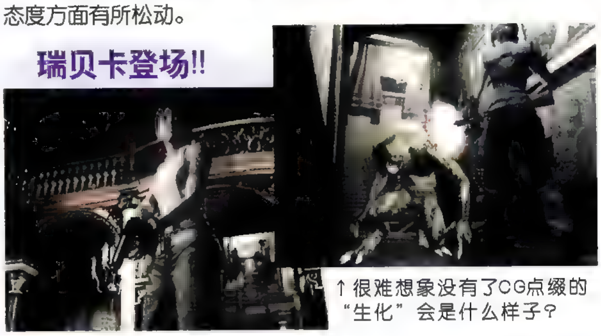
SOFTWARE

NGC双光盘游戏出现 任天堂放松CG限制

本刊日本专讯　一直强调1.7G容量对游戏开发厂商已经“足够”的任天堂，最近也将推出第一款双光盘的GC游戏“生化危机”。该游戏预计在3月22日发售，容量为双DVD。

长久以来，任氏一直对依靠CG来填充游戏媒介空间的行为表示不齿，并一再希望游戏厂商能够用“真正的游戏把1.7G的空间装满”。但显然这条路线在CAPCOM加盟尤其是宣布“生化危机”系列独占之后受到了挑战。没有动画的BIO HAZARD是玩家难以想象的，加上由于使用了最新的动画背景技术，为确保成品的质量，游戏的容量终于不得不突破限制。

双光盘NGC游戏的出现，也许表明任天堂在如何对待CG的态度方面有所松动。



↑很难想象没有了CG点缀的“生化”会是什么样子？

EVENT

ChannelTechnology被判侵权 PS2直读芯片胎死腹中

本刊英国专讯　继Bleem被“秘密”击退后，索尼又在另一宗知识产权诉讼中大获全胜。生产PS2“直读芯片”的Channel Technology公司被判侵权。

前不久，索尼在英国对Channel Technology公司提出公诉，理由是该公司开发了一种名为Messiah的芯片，这种芯片能够在技术上实现“免引导”功能，令PS2直接运行盗版软件，因而严重侵害了索尼的著作权。

法庭经过审理，判决ChannelTechnology侵权指控成立，ChannelTechnology将支付索尼60000英镑的赔偿，并于即日起终止“Messiah”芯片的生产。

具体在开发哪些网络游戏呢？

ENIX	多款PC网络游戏正在开发中，并有移植到家用机的意向，但目前还没有制作“网络版DQ”的计划
SQUARE	目前全部精力都投在《FFXI》的测试工作中
BANDAI	有两款“高达”网络游戏正在开发中，计划年内推出，目前还没有移植家用主机的计划
From Software	PS2大作《装甲核心3》将支持网络功能
GENKI	正在开发《首都高赛车》的网络版
ARIKA	有一款PS2网络游戏正在开发中
SCEI	计划推出《大众高尔夫》的网络版
ATLUS	XBOX版《真·女神转生online》正在制作中
KOEI	目前正在全力制作XBOX的网络RPG《红之海》
SEGA	《梦幻之星网络版》将推出PC、DC、XBOX、NGC四种版本，预计能彼此联机

HARDWARE

口袋妖怪继续兴风作浪 TOMY推出图鉴便携机

本刊日本专讯　风靡全球的“口袋妖怪”将再次展现神奇魔力，经任天堂授权，日本著名玩具制造商TOMY将推出一种全新的“口袋妖怪图鉴”便携机。其中收录了“口袋妖怪·金·银·水晶”中的所有妖怪，种类多达251种！

“图鉴”便携机的外型与“口袋妖怪”原作中主人公小志使用的几乎一样，外型小巧美观，适于便携。“图鉴”便携机不仅包含251种妖怪的详细资料，模式也多达6种，除了以上提到的“图鉴模式”外，还包括可以记录自己身份的“培训者模式”、查询图鉴时间的“时间模式”、可以安排日程的“日程模式”、保存朋友地址的“地址模式”以及将“图鉴”作为电子表使用的“电子表模式”。

“口袋妖怪图鉴”规格

- 主机大小：80mm×130mm×25mm（封闭状态）
- 画面：黑白液晶26mm×40mm
- 音响效果：和动画一样可输出妖怪们的名称和叫声
- 内置倾斜感应器
- 电源：7号电池×4
- 价格：3980日元

如何在野外捕捉妖怪

在由山地、森林、海、平原4种地形构成的区域中，隐藏着各种妖怪。玩家要利用内置的倾斜感应器，移动画面中的光标，寻找妖怪。当光标到达妖怪藏匿地点的时候，会发出“噼，噼，噼”的信号，当信号声变成“噼噼噼”的连续响声时，玩家要抓住时机，按下按键。如果错过时机妖怪就会逃走。反之，成功捕捉后会出现“发现检查列表”，记录捕获妖怪的时间和地点。

啪嗒！啪嗒！

←↓玩家可以试着换一下手握的角度，用很酷的方式把盖子打开。

←↑主机本身和原作中的设计一般无二。在打开中间盖子的同时，上边的盖子也会“啪嗒”一声打开，露出监视器，操作键及按键。

SOFTWARE

《FF10》全球出货400万套 成为最畅销的PS2软件

本刊综合消息　尽管《FF10》没有打破当年《FF7》全球600万套的黄金纪录，但仍是迄今为止最畅销的PS2软件。据史克威尔透露，截止1月31日，《FF10》在全球的出货量已经达到404万套，其中日本出货248万套，美国出货130万套，其余的26万套则来自1月31日发售的《FF10国际版》。这样一来，FF全系列的总出货量达到3800万套。

至于非常敏感的《FF10》的实际销量，史克威尔官方没有公布，根据第三方统计机构发布的数据，截止2月中旬该游戏的全球销量应该达到了总出货量的九成，也就是大约360万套。

EVENT

魔盒事业部总监透露玄机 250款XBOX游戏蓄势待发

本刊欧洲专讯　最近，美国XBOX事业部总监J. Allard在欧洲考察时，接受了当地媒体采访，着重谈到XBOX今年的发展规划，其要点如下：

■从一年半前他就已经在着手制定XBOX的网络发展规划，目前XBOX的网络整备工作已基本完成，将在今年夏天正式开通；

■目前有超过27家厂商正在为XBOX开发网络游戏，尤其是SEGA竭尽全力支持XBOX网络发展；

■据统计，在美国购买XBOX的150万名玩家中，约有1/3的人使用宽带上网，证明XBOX的宽带计划是非常可行的；

■目前XBOX每周出货10万台，但是仍供不应求，所以微软除了将在墨西哥和匈牙利两国设厂外，还计划在亚洲寻求合适的伙伴生产XBOX，以尽快满足玩家的渴望；

■目前有250多款XBOX游戏正在开发中，预计今年6月底XBOX的全球出货量将达到650万台。

SCOOP

任天堂强调主机互动 GBA首次下调售价

本刊日本专讯　任天堂最近通知各加盟软件公司，要求他们在制作NGC游戏软件时尽可能地考虑与GBA之间的互动功能，任氏希望能够由此推动NGC主机和游戏的销售势头。

据日本媒体报道，任天堂将于今年推出的NGC游戏中将有超过一半附带与GBA连动功能，而任氏自己亦有6款游戏已决定附带互动，其中包括《动物森林》、《对战封神》、《星之卡比2》等。

任天堂同时表示自2002年2月1日起，日版GBA主机由原来的9800日元降价到8800日元，北美和欧洲的价格则分别下降到79.95美元和99欧元。

记者的意见

任天堂这一手应该说非常厉害，也是事先大家就已经料到的一招妙棋。就像当年GB与N64的联动功能一样，这种组合无疑更具吸引力，也可以利用GBA的强劲人气对GC销量起到促进作用。可以肯定今后任天堂的战略会完全围绕两者间的联动而展开，通过更多充满魅力与新意的软件来展现GC与GBA独有的特色。另外，不可忽视该组合对软件商的吸引力，在目前市场严重缺乏新刺激点的大环境下，这套组合更加值得期待。（风林）

TALKING

山内社长炮轰微软魔盒 明确表态两年内不会退休

↑年过七旬的山内溥依旧神采奕奕。

本刊日本专讯　任天堂社长山内溥近日在接受日本每日新闻采访时再作惊人之语，他除了表明对新时代三主机竞争的态度之外，还猛烈抨击XBOX，并明确表示不会在最近退休。

山内称，NGC目前在北美的销售势头看好，丝毫没有受到911恐怖事件的影响，已售出130万台主机，在日本也已达到累计出货130万台的水平，他预计到3月2001年财政年度结束后NGC可达到全球440到450万台的出货量，以确保和PS2、XBOX竞争的地位。

软件方面，NGC的游戏也受到好评，任天堂“大乱斗”已突破百万销量，“PIKMIN”也是同样具有百万销量的作品。目前游戏业在拼命追求真实画面表现的时候，必须还要考虑到游戏的本质是“游戏性”，而“游戏性”也是任天堂帝国能够历经风雨而屹立不倒的主要原因。

山内溥最后表示，虽然他确实打算退休，但是考虑到公司的整体情况，他可能还将连任两年社长的席位，但他也将会逐渐将目前任天堂的独裁管理方式演变到集体领导方式。

据悉，将在今夏卸任的美国任天堂总裁荒川实仍将是山内社长宝座最有力的竞争者。

山内对竞争对手的看法！

山内溥表示，他极不看好XBOX在日本的发展！他称虽然微软在美国取得了开门红，但美国的行为规则未必适合日本，XBOX对日本游戏玩家来说没有吸引力，主机很难大卖；而日本的游戏业在今年便会复苏，不过PS2虽然降价销售，但仍未能够对消费者产生强烈的吸引力……

而NGC不但硬件实力强，开发环境也非常简单，软件开发者在短时间内就能把注意力集中到游戏的制作上，这才是硬件商最正确的做法。玩家将会在今年内从任氏陆续发表的游戏中看到这一点。

EVENT

世嘉整合街机部门 实施“集权制”管理

本刊日本专讯　世嘉在今天宣布，该公司旗下负责街机业务的子公司SEGA Amusement，将把东日本、西日本、东海、关西四大据点合并，成立一个完全负责大型机业务的新公司，实现运营机制的“中心式”统一管理，以便于集中利用资金更加自如的应对市场。另外针对无线网络服务，世嘉组建了“SEGA Mobile”部门；在主题乐园领域则成立了“施设开发部”。这些新公司的业务将在4月1日正式启动。

SOFTWARE

结城晶成功转会索尼 PS2版本《VF4》热卖

本刊日本专讯　SEGA的努力终于得到了回报，备受期待的PS2格斗大作《VF4》一经推出就成为玩家争相购买的热门软件。根据日本方面的数据，《VF4》的首批出货量为60万份，发售当天的销量就突破了20万份，4天后的销量已经接近40万份，迅速占据了软件销量排行的头把交椅。与此同时，由世嘉举办的“VR战士全国决胜大会”也在如火如荼的进行，全日本VF高手全云集东京，场面火爆之极。比赛还公开了《VF4》的最强隐藏称号——“凤凰”。

EVENT

任天堂步索尼后尘 GC准备转入中国组装

本刊讯　据路透社的报道，任天堂已决定步索尼后尘，自2002年夏开始把部分NGC主机的生产线转移到我国，预计2002财政年度内出货的NGC将有接近一半的数量由我国组装。

我国吸引任天堂的主要原因是人力价格相当便宜，这对降低硬件成本起着决定性的作用。新一代的主机中，世嘉DC是最早在我国组装生产的，今年初索尼也宣布了将把部分PS2主机生产线移到我国。

任天堂的各式日版主机，除红白机底板在台湾省制造外，大多都在日本本土制造，海外版则在美加地区生产。这次将生产线移到我国是该公司的一项特例。

速报 当月新闻短波

★最近，北青报IT周刊与新浪网联合举办了“如果XBOX在中国销售”的购买意想调查：结果有53.53%的人表示不会购买，35.7%的人希望购买，10.95%的人无法确定。反观日本方面，由于XBOX发售日的逼近，玩家对XBOX的期待度已有所上升，根据日本著名游戏网站的调查数据，有28%的人希望购买，39%的人适发展情况而定，20%的人不会购买，13%的人目前无法确定。

★据路透社报道，为了进一步降低PS2制作成本，SCE准备将PS2主机的生产线转至中国。由于主机已将进入胶着的价格战，这样的情况下索尼做出如此决定也是理所当然的。不过该计划仍处于研究阶段，详细内容还不明朗。

★在日本销售8万份的PS2恋爱游戏“心跳回忆3”，将被日本新锐漫画家大岩改编，在著名漫画月刊《少年ACE》上连载，计划第一部于1月26日发表。

★SQUARE近日表示，由于《最终幻想XI》的网络测试进展顺利，该游戏已被定在今年4月发售。

★任天堂在今天正式宣布，NGC将于5月3日登陆欧洲，售价249欧元，预计首批出货50万台，将20款软件随主机首发。

★根据光荣发表的官方消息，PS2大作“真·三国无双2”自去年8月发售至今，在日本出货83万套、北美出货18万套，创下了该公司的最佳销售业绩。

★据最新消息称，日本“VF全国决胜大会”杀入最后十六强的高手中，竟有一位年近6岁的少年选手（使用角色为凡妮莎），这是历届VF大会上闻所未闻的！世嘉方面特别奖励给他一台壁挂式显示器。

★KONAMI在1月21日宣布，PS2的“WE5”在日本和欧洲的合计出货量已经突破160万份。“WE5”于去年3月15日在日本首发，同年12月13日推出了“最终版”，这两个版本的总出货量为97万套。被定名为“Pro Evolution Soccer”的欧版则于去年11月23日发售，出货64万套。而该系列的最新作“WE6”预计年内推出，计划跨平台在多机种上发售。

Xbox

日本发售前紧急企划

微软崭露狼子野心 魔盒登陆日本挑战PS2

所有的光荣FANS大概都不会不知道《信长野望》，也不会不熟悉那激烈得几近残酷的日本战国史，不过，那都只是展现在屏幕之上、电视之中，现实生活里，除了商场，很少再能找到相似的感觉。真正感受到大战已迫在眉睫的压力的，是微软。而它选择《信长野望》作为其属下XBOX首发软件之一，也许已将它的心理表露无疑。

去年年底在美国本土的那一仗，微软凭借自己手中的美元和在国内的知名度，冒着9.11崩裂的碎片和NGC、PS2的双重压力，不但顽强地挺了过来，而且还取得了令人意想不到的胜利。虽然并没有轻易地把PS2一锤子打死，但也给了两个对手清晰的亮相：MS不但要做OS的霸主，同时也要在娱乐业插上一脚，想要把XBOX赶出去，已经没那么容易了。

微软能够成功绝不是依靠侥幸和运气，XBOX也是如此。

XB在美国的成功

微软第一步的成功归根结底在于它很清楚自己到底要干什么、卖什么。一台标价299美元、外形粗糙、样子笨拙的黑色主机，在家用游戏硬件市场中、在大多数玩家的心理几乎已经是一个天价，但就算这样都能在短短的几个月里卖到超过100万台，没有理智的商业头脑、决定性的广告引导和恰当的游戏烘托是完全不可能的。

↑据结稿前得到的最新消息，首批出货的限定版XBOX在10分钟内就被狂热的玩家订购一空，魔盒在日本的情况值得关注！

与XBOX同时发售的19个游戏中几乎包括了所有欧美玩家都津津乐道的游戏类型：赛车、第一人称射击、动作、RPG、运动、极限运动、卡通……，加上高性能的主机轻而易举就能达到其他主机必须要费一番努力才能达到的水平，几乎所有人都能找到自己心仪的一份，这自然吸引消费者趋之若鹜。

2月22日XBOX要开始它最艰难的一场战斗：进攻对手的大本营、世界游戏另一个保守的城堡中心：日本。微软所采用的似乎依然是它在美国获胜的手段：铺天盖地的广告、品种繁多的游戏。

仔细看一下XBOX同时发售的游戏目录，很清楚地表明微软作了明确的市场调查和理智的选择：系列作在全世界范围里广受欢迎的“DOA3”依旧名列榜首，而“HALO”这个为XBOX在美国打下基础的力作却连影子都没有一个，篮球、冰球、极限运动全都不翼而飞，取而代之的是KONAMI的“寂静岭”、“空中力量2”，光荣的“信长野望”等等日本名牌厂家的中流作品，甚至还包括一些专为女孩子设计准备的游戏。平心而论，微软的准备确实做得很充分、考虑的也很周到，现在唯一要看的，就是这一套对日本玩家是否真的有用？

崇尚西方生活方式的日本人对于游戏却是最最排外的，没有一家欧美的游戏公司在日本得到过好看的脸色。他们对于本土名牌的痴迷程度让人吃惊，PS2之所以能够大行其道，很大程度上是粘了索尼这个世上名牌的光，而世嘉的黯然退出也多多少少与其名誉彻底丧失有关。另外，日本的市场封闭并且已经趋于饱和，已经有不止一位业内老大指出：在日本只可能存在一台主机。在这种情况下，就连任天堂也对索尼退避三舍，微软这个游戏界的新宠，能够实现它的野望吗？

业界的普遍看法是：难。XBOX的日本之战，还未开始便已经乌云密布。微软的情况，似乎确实要比世嘉当初好上许多，但要抢夺本已不多的阵地，还是缺乏强有力的软件援助。DQ系列也好、FF系列也罢，没有这两个更多是名誉上的RPG的加盟，XBOX就算囊括了其他所有的名作，在日本也几乎完全没有胜机。但日本之战，却关系到XBOX未来的命运路程，微软也丝毫疏忽不得。

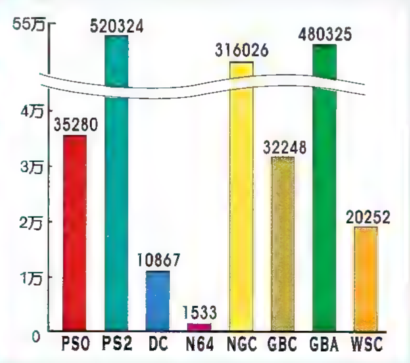
这就成了一个死结，但无论如何都要被打开。也许会有奇迹，也许没有。

我只知道信长的胜利，并非是奇迹。

那微软呢？

文/特约撰稿人 王骏生

当月日本游戏市场 软硬件销售情况

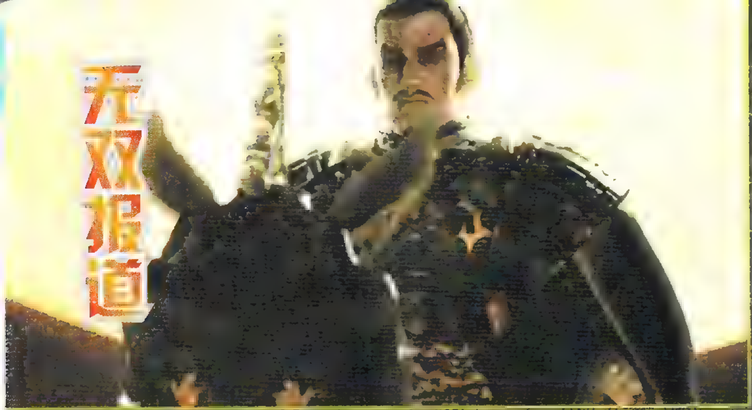


2001.12.10-12.16
1.PS2:占市场份额46.7%
2.GBA:占市场份额20%
3.GC:占市场份额16.9%
4.PS:占市场份额12.5%
5.DC:占市场份额2.7%

2001.11.26-12.2
1.PS2:市场份额52.7%
2.GBA:占市场份额21.4%
3.GC:占市场份额18%
4.PS:占市场份额6.8%
5.WS:占市场份额1.1%

2001.12.17-12.23
1.PS2:占市场份额36.9%
2.GBA:占市场份额34.6%
3.GC:占市场份额19.2%
4.PS:占市场份额4.9%
5.WS:占市场份额2.3%

由于“WE5最终版”、“联邦对吉翁DX”等游戏的热销，PS2软件分额一直名列榜首。而任天堂的游戏也令人刮目相看。



『鬼武者 2』

『鬼武者 2』的开场动画首次公开！请
挟前作百万销量的人气，《鬼武者 2》

魔人信长重现！

突袭柳生山庄的魔界军团!!

物语

时值天正元年（1573 年），沉浸平和之中的柳生庄突遭横祸，无数火箭从天而降，村民还没有明白发生了什么事情，就遭到大队骑兵的袭击，远处山坡上，隐约可见一人俯视因恐怖而四散奔逃的村民，那正是织田信长。与此同时，觉察到故乡发生异变的柳生十兵卫正向村中疾

鬼武者 2

从开场 MOVE 读解『鬼武者 2』

人气作品《鬼武者 2》已经进入了最后的测试阶段，这次，我们看到了游戏的开场动画和将作为敌人登场的信长的肖像。让我们一边品味登场人物，一边解说从动画中了解到的本作的看点吧

PS2	厂商：CAPCOM		发售日：2002.3.7
	类型：AVG	价格：未定	其他：——

超迫力的片头动画大公开

注目超越曾在海外获大奖，并受到极高评价的前作的高品质画面。将在3月7日登陆PS2，握紧手中利剑，再次踏上诛杀邪魔之旅！

将灵魂出卖给幻魔的男人

织田信长

与幻魔缔结契约，企图借助其力量统一天下的魔人。以30年前（前作）攻占的岐阜城（旧名：稻叶山城）为据点，为消灭与自己敌对的浅井长政，向小谷城发动进攻。

登场人物

[illegible]场角色，其中十兵卫、孙市和惠琼在历史上确有其人，这里也涉及到一些历史上关于他们的真实形象。

孙市

杂贺孙市，曾在石山（1570年）中率领火枪队痛击信长军。

惠琼

安国寺惠琼，安艺国（现在的广岛）安国寺住持，作为毛利氏的外交僧侣发挥了重要作用。

阿结

十兵卫在金山镇遇到的神秘女性，使用西洋的剑与盾。除了知道名叫阿结外，对她一无所知，历史上是否有她的人物原型呢？

柳生十兵卫

历史上的十兵卫是日本江户时代著名的剑士。本作中登场的十兵卫是以他的祖先柳生石舟斋宗严为原型创作的。石舟斋师承新阴流祖师——上泉伊势守信纲，并继承了其衣钵。

逼近『鬼武者2』的真实内容！？

从开场动画中推测出游戏的两大[illegible]，详情如下。

壹 游戏情节始于柳生庄

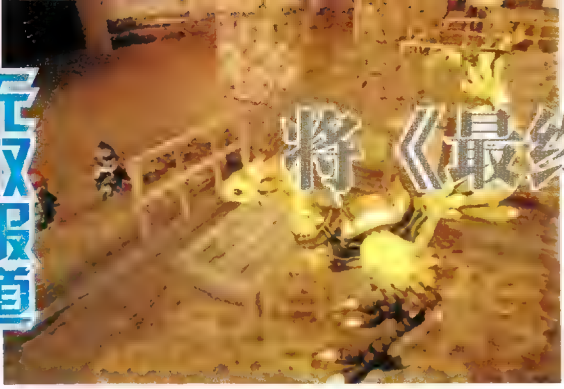
开场动画中柳生山庄毁于信长军的铁蹄之下，所以游戏从柳生山庄展开的可能性极高。十兵卫将从这里出发去金山镇！？

●[illegible]的小山村毁于信长军，十兵卫发誓要打倒信长

贰 游戏中将出现新的幻魔

动画中登场的身着铠甲的武士看上去和普通人没有区别，但其实他们是一群怪物（他们的脑袋被村民用镰刀刺穿也若无其事），这种幻魔出现在十兵卫面前的可能性极大！

●如果作为敌人出现的话，这种人型幻魔多半会使用刀剑和弓矢



将《最终幻想XI》的最新情报进行整理并公布！

PS2	厂商：SQUARE		发售日：今春发售预定
	类型：RPG	价格：未定	其他：网络对应

本作的β版测试已经开始在日本国内运行了，虽然国内玩家不能亲身体验，但随着制作进度的深入，今后我们将陆续深入报道与此有关的消息。这次我们先为大家介绍一下FF11世界里存在的各种角色职业，以及活跃于游戏中的各方势力。

角色由多彩的要素所构成。

在网络RPG里，众多性格、特点各异的角色云集在同一个世界中，所以“究竟能够在多大程度上制作出富有个性的角色”是非常关键的问题。在本作中，由于提供了丰富多彩的个性创作要素，因此完全可以创造出千变万化的角色。在这里，我们要介绍一下“构成角色的要素”。另外，游戏还为角色提供了丰富的脸型和发型以供玩家选择，可别挑花了眼哟！

选择种族·职业·所属国

与系统部分相关的主要有3个要素。

角色外型也可以编辑

种族

能力・外观・文化各不相同的5个种族

创造角色的时候，首先要选择种族和性别。游戏中设定了5个种族，每个种族都具有不同的能力。不过，选择不同种族并不会妨碍选择所属国家和职业。除此之外，游戏中也设定了类似“〇〇种族和★★种族比较友好”的种族关系，但是这并不会影响游戏角色之间的人际关系。

能力均衡的 人类

游戏设定中相当于人类的一个种族。在5大种族之间，能力是最为平均。多数居住在巴斯托克共和国。

擅长武术的 艾尔巴恩族

拥有细长的耳朵和瘦高身材的种族。头脑灵活，精通剑术，而且自尊心很强，是圣多利亚王国的主要构成民族。

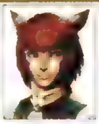
拥有神秘魔力的 塔尔塔尔族

身材非常矮小，成年人的外貌也和儿童无异。拥有高度的智慧，擅长魔法，是温塔斯国的主要构成民族。

拥有强壮体魄的 喀尔卡族

身体最高大魁梧的种族，一看便知道意志非常顽强。种族内无性别之分，是通过转生的方式来繁衍子孙。

动作敏捷的 米斯拉族



拥有猫人的外貌特征，动作非常敏捷。虽然种族中也有男性，但是能够成为冒险者的只有女性角色。

国家 具有不同文化与体制，明争暗斗的三大国家

巴纳·迪尔大陆上有三个大国，游戏者将选择其中之一作为自己的所属国（此外也有可能存在其他国家，但是它们不能作为角色的所属国）。下面将简要介绍一下这三大国家的情况。所属国的选择会影响到游戏的开始地点以及游戏中的特定事件。

游戏将从自己的所属国开始。

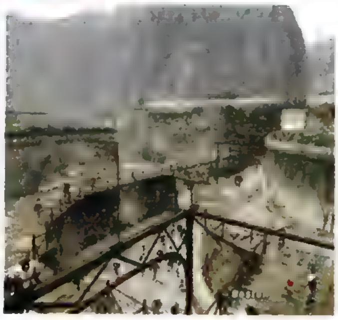
FF 系列的传统生物登场

虽然本作和以前的作品有极大的差别，但是职业系统等FF特有的要素仍然大量存在。FF系列的最佳配角陆行鸟同样活跃于本作中。另外有许多怪兽也是FF迷眼熟的老面孔。

军事国家 圣多利亚王国

这是一个历史悠久，并拥有两个强大骑士团的军事国家，主要种族是艾尔巴恩族。

矿产工业国家 巴斯托克共和国



由休姆族建立的技术大国，矿山中有许多格尔卡族人从事工作。

魔法国家 温塔斯联邦

由塔尔塔尔族部落组成的联合国家，也是米斯拉族的居住区。魔法研究非常盛行。

可以自由创造并培育角色

职业 决定角色的能力与战斗方式的「职业」

职业是左右角色擅长领域、掌握技能和装备道具种类的关键因素。每个角色都有自己的长处和短处，因此，如何取长补短，把不同职业的角色组成一支攻守兼备的队伍，在游戏中是至关重要的。在这里，我介绍一下创建角色时可以选择的职业，以及各个职业初期能够使用的能力。在游戏中不仅能够无限制地进行转职，而且似乎还有尚未公布的隐藏职业。当然，各个职业的相应能力也是多种多样的。

通过升级将掌握更多的技能。

战士

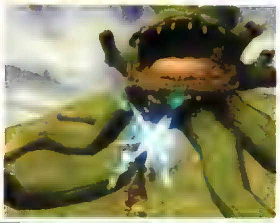
能力：强攻【一定时间内，所有攻击均为会心一击】

能装备重型装备，精通各种武器，是接近战的行家，在前线可大展身手。

僧侣

能力：百烈拳【一定时间内，攻击力&攻击速度上升】

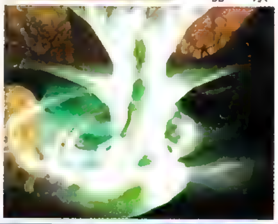
擅长格斗的武术家，虽只能装备轻型防具，但速度快攻击力惊人。



白魔道士

能力：上帝的祝福【[illegible]的HP】

使用恢复及辅助系魔法的白魔法师，不太擅长使用武器攻击。



黑魔道士

能力：魔力漩涡【一定时间内，魔法的MP消耗为0】

使用攻击及诅咒魔法的专家，该职业专门使用魔法，因此不擅长接近战。

赤魔道士

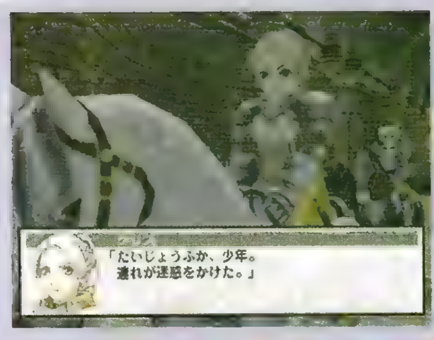
能力：连续魔法【一定时间内，缩短魔法发动时间】

能使用两种系统的魔法，还能装备刀剑。但掌握强力魔法需漫长的修炼。

盗贼

能力：完全回避【一定时间内，完全回避物理攻击】

利用敏捷的身手和特技将敌人玩弄于股掌之上，并窃取敌人道具的职业。



在108宿星之下诞生的人们
象征着力量的27枚真之徽章
命运之星第三次迸发出耀眼光芒——

PS2	厂商：KONAMI		发售日：2002年3月
	类型：RPG	价格：未定	其他：——

幻想水浒传III

GENSOSUIKODEN III

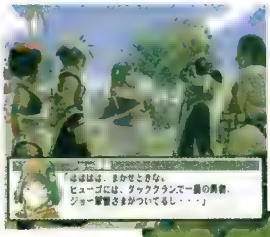
由正统派作品延伸而来

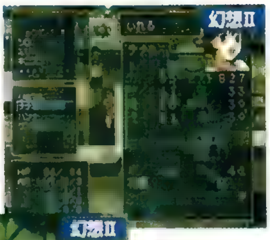
系列的第三作，完全由多边形描绘的挑战自我的作品。借助PS2的机能

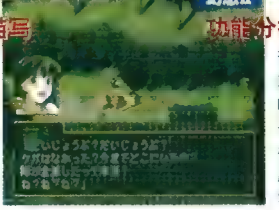
登场角色超过100位之多
在剧情·战斗中

展现自己的个性

游戏中结交的人物一共有108位。也许有人会觉得登场角色太多了，感觉头都要炸开了！但人数众多毕竟就是《水浒传》的特色。天寿星、地文星等，108星都有相应的作用和性格，令游戏内容更加丰富。另外，人类、动物、亚人种、机器、圣兽等不同种族的存在，也散发出幻想的光彩。





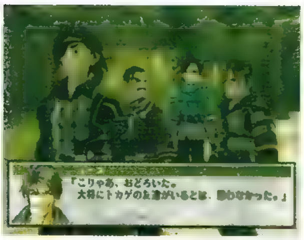
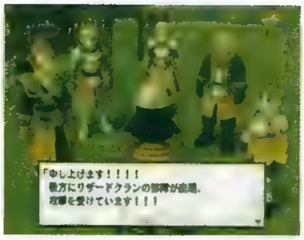
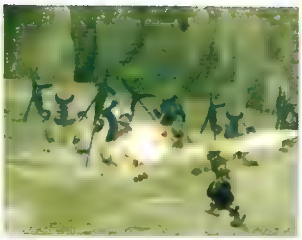
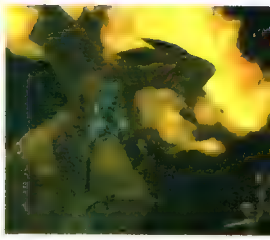


明确的分别描写

性格就不用说了，对于复杂且明确的人际关系的描写也是其特征之一。或多或少，一定能产生出连续剧的效应。

功能分担也很明确

各人都有固有的武器，在战斗中的参与方式也是各异的。而且在根据地还有武器屋，仓库管理员等功能相匹配。

水浒传这个名字，取自中国的“四大名著”之一，在世界上广为人知。虽然《水浒传》与《项羽和刘邦》、《三国演义》、《史记》等名著的名气不相上下，但对于日本玩家而言并不是非常熟悉。《水浒传》中蕴藏着巨大的魅力，持有星运的108位好汉，在激烈的历史斗争中艰难生存的故事被后人传为佳话。在游戏的幻想世界中，《幻想水浒传》充满了那种热烈的人间连续剧的精髓。故事情节原汁原味，角色间的关系错综复杂，也许能够俘获众多玩家的魅力就在于此吧。追求亲切感与简便操作的《幻想》系列中，有108位主要出场人物和不会让人厌烦的战斗演出。最新作《Ⅲ》以PS2为舞台，加入了新的故事。下面就让我们迈入本作，了解系列的魅力吧。

时代背景

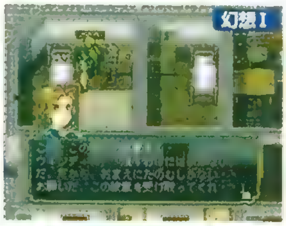
《幻想水浒传》的世界观和故事都是原创的。反抗支配多蓝湖一带的“赤月帝国”的势力，是游戏的故事的主线。《幻想水浒传》清晰地描绘了大约800年的历史，游戏中所提取的是其中的8年。下面，先向大家介绍历史的一部分。

展现壮观的历史洪流

门之徽章战争 －幻想水浒传－

由于宫廷魔术师文迪的出现，皇帝巴尔巴罗撒放弃了政治统治，引起民众的不满。在那里出现了奥迪撒·西鲁巴巴克率领的解放军，但是帝国袭击了驻扎在雷纳康普的解放军的秘密基地，被誉为希望之星的奥迪撒在那场战役中丧生。

其后，帝国六将军，特奥·马克特尔的儿子接管了解放军。以多蓝湖废弃的城堡为根据地，在帝国五将军叛军、龙洞骑士团、异种族的协作下，逐渐扩张解放军的势力。2年后，终于攻陷了帝国首都戈尔格明斯塔，消灭了赤月帝国。



主人公从好友那里得到了27枚真之徽章的其中一枚，故事由此展开

继承战争

太阳历446年。在支配了多蓝湖西部周边230多年的“赤月帝国”内，爆发了围绕帝位继承权的纷争。最终正统继承者巴尔巴罗撒·鲁格纳获得胜利，成为了皇帝。

在门之徽章战争之后，解放军的主要成员建立了多蓝共和国。建国三年后，多蓝的北方，高地王国皇帝阿格雷司与琼司敦都市同盟的谬滋市长阿纳贝尔缔结了停战协定。可就在那个时候，高地军的独角兽少年兵部队在夜间受到了袭击，全军覆没。这是指挥高地军的阿格雷司的儿子，卢卡·布兰德所策划的。当时侥幸逃生的两名少年，得到了发光的盾之徽章和黑忍徽章，并在历史中掀起了巨浪。得到盾之徽章的少年成为了新同盟军的首领，筑起了反抗势力。最终消灭了高地军，真正实现了全国统一。

这是独角兽少年兵部队所属的主人公和他的好友乔徽章改变了他们的命运。

都南统一战争 －幻想水浒传Ⅱ－

27枚真之徽章

27枚真之徽章在世界的创世期就已存在，象征着世上万物的全部力量。历代当权者都想得到它们，因为传说徽章可以赋予拥有者不老不死的力量。随着时间流逝，从27枚真之徽章上洒落下了很多附属品，偶然在地中发现的叫做“封印球”，可以寄居在体内发动魔法。

幻想系列所具有的深度在于PS2！

展现博大而深邃的世界，随着发售的临近，我们有必要更深入的了解本作

在成为好友前的过程非常有趣。是否有除主人公以外把其他人物都设为女性的必要呢？

从小组编制可见 自由度

组成小组同时进行旅行的伙伴最多6人。但是108名好友中的大部分都是作为战斗要员活跃着的角色。也就是说，在组合过程中也需要一定的安排。由于两人的合体攻击一直是该系列的保留项目（也就是合体技），因此如何进行队伍编制也是游戏的魅力之一。

6人组队游戏 令乐趣大幅提升

当然在《Ⅲ》中也存在着6人组合的自由度，不仅针对战斗，队伍编成同样会影响一些特定事件。

咕噜咕噜温泉3

在网络上对战

借助网络来与陌生朋友聊天、对战的“咕噜咕噜温泉”最新作终于登场！在前作中，游戏增加了“OPEN DICE”功能，令跨越硬件平台的交流也成为可能。而本作共收录了5款可供对战的休闲游戏，让我们来再次体验1代中倍受好评的“大富豪”、“拿破仑”等游戏的乐趣吧！（真的进入网络时代了吗？不玩网络游戏会不会显得很土呢？）。

与素未谋面的陌生朋友进行对战或聊天！超越软硬件的桎梏，让我们结交天下朋友！

DC	厂商：SEGA		发售日：2002.3.14
	类型：ETC	价格：4800日元	其他：——

继承了前作倍受好评的系统

《咕噜咕噜温泉3》完全继承了前作的系统，在2代中博得好评的文字播放功能也被保留下来。利用此功能，玩家可以一边玩游戏，一边浏览感兴趣的情报。在主页上查看情报的画面依旧是那样温馨。而且你还可以把非常可爱的角色设定为自己！这样是不是可以长时间游戏而不厌倦呢？

《咕噜咕噜温泉》是这样一款游戏

在网络上聊天&对战

在“更衣室”里根据自己的资料编辑成游戏中的角色，然后使用编辑好的角色在网络上进行聊天或对战。角色会根据对话内容不断变换表情！

交换名片 制作好友列表

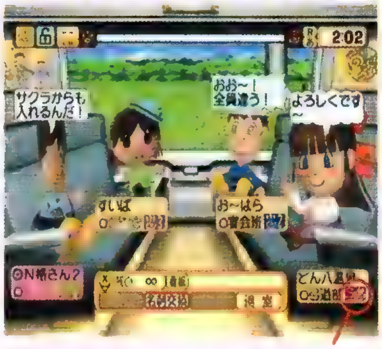
在“名片”上写入自己的资料。保存通过聊天和游戏结识的朋友的名片，利用“电报”和“留言”互相联系增进友情吧！这就是游戏的乐趣。

定期举办大赛!!

如果参加咕噜咕噜游戏大赛的话，游戏者的成绩就会被记录在OPEN DICE的数据库中。你的实力将会在真刀真枪的比赛中得到检验！！

利用OPEN DICE进行更广泛的交流！

进行网络对战和聊天前，必须在“OPEN DICE”上注册用户。只要在OPEN DICE中注册成功，那么包括《咕噜咕噜温泉3》在内，玩家在所有支持OPEN DICE的游戏里都可以使用同一个注册名，并且可以利用《咕噜咕噜温泉3》的搜索功能寻找其他正在玩支持OPEN DICE游戏的伙伴。当然，玩家也可以和其它硬件平台的玩家对战或聊天。而且《咕噜咕噜温泉3》今后还会发售PS2和PC版！



跳出软硬件平台的界限!!

《咕噜咕噜温泉2》

《咕噜咕噜温泉3》

《樱大战在线版》

结交朋友!这就是《咕噜咕噜温泉》的第3作!

体验交流乐趣的"场景聊天室"

"场景聊天室"提供了在热闹场景中聊天的功能，比如电车的车厢、废弃的房屋等等，游戏者可以在各种各样的房间中自由对话。而且，根据房间的种类和对话的内容还会发生各种事件！此外，「咕噜咕噜温泉3」中又追加了新的房间。当然，游戏中也收录了前作的所有聊天室，即使用2代上网的玩家也可以参加聊天！！

↑3代中新增加了「四季聊天室」，在不同的季节里房间的景色和事件都会发生变化。

↓"樱大战在线"也收录了一个同样的场景聊天室。也许你会有意外的收获……！？

能够一边聊天一边对战的5款游戏!

"咕噜咕噜温泉3"中收录了大家熟知的5个桌面游戏。1代中的"大富豪"和"拿破仑"经过强化再次登场，然而"麻将"游戏则和2代中完全相同，因此"温泉3"中也可以和2代的玩家共同进行游戏。不知道有多少人会成为系列的FANS。

拿破仑

1代中令众多玩家中毒的扑克游戏再度复活。聊天中的"讨价还价"非常激烈，请一定要尝试一下5个人同时进行游戏的刺激感!

大富豪

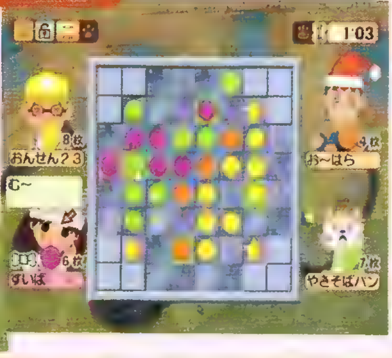
这个扑克牌游戏在全日本各地有着不同的规则。在本作中再度登场的大富翁游戏，也对此做出了相当大的调整，可以对应不同规则。

花札

日本的国产纸牌游戏在"咕噜咕噜温泉"系列中首次亮相！玩家可以玩到目前最流行的"KOIKOI"，并且能够和朋友组队，进行2对2的较量！！顺带提一句：花札可是一家电玩老铺起家时的招牌！知道他是谁吗？

正反棋

在3代中的正反棋终于实现了2-4人同时参加游戏。另外，使用不规则棋盘对战也别有乐趣。这是绝对公平的哦！



麻将

在本系列中最受欢迎的游戏就是麻将。在本作中游戏者甚至可以和2代的玩家对局。也许在不久的将来，和其他机种软件玩家进行比赛也将得以实现。

开发状况 完成度85%。本作对应open dice，请大家尽情享受与"咕噜咕噜温泉2"、"樱花大战在线"的玩家进行交流的乐趣吧!

任命你为绫波丽的“监护代理人”

BROCCOLI公司已经决定将今年PC上的热销作品《新世纪福音战士·绫波育成计划》移植到DC上！玩家将成为绫波丽的监护代理人，对她进行各种教育。这次是关于本游戏的第一次报道，我们首先来看看DC版的大致内容。

DC	厂商：GAINAX		发售日：2002.2
	类型：SLG	价格：未定	对应：VGABOX

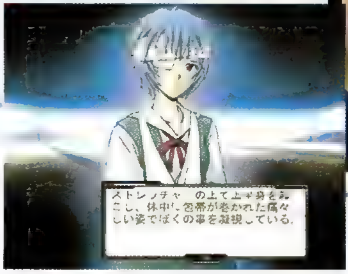
新世纪福音战士 绫波育成计划

游戏情节与原作动画是基本吻合的

本作的故事是沿着动画片中的情节发展的。在培养过程中，会不断发生使徒来袭等动画片中的特殊事件，因此熟悉动画片的观众一定会喜欢这款游戏版的“新世纪福音战士”。原著第23话“泪水”(绫波自爆)和人类补完计划等众多引人注目的情节也依然健在。玩家与绫波究竟要迎接怎样的命运呢？当游戏结束时她又会成为一个怎样的女孩儿呢？

下面本刊将为读者介绍一些最基本的情报，没有接触过PC版的朋友更要仔细阅读，提提精神，不要打瞌睡，就要进入绫波丽的世界了。

从2015年4月1日起，你被任命为绫波的监护代理人。此时绫波参加零号机启动试验刚刚失败。

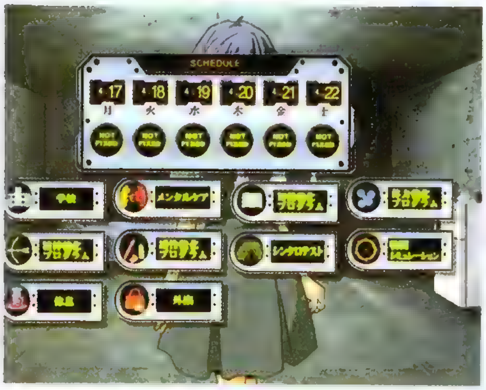


使徒袭来的顺序和时间，以及是否派遣零号机出击，都与动画中的安排完全一致。毫无悬念吗？

只有我才知道少女绫波丽的所有秘密!!

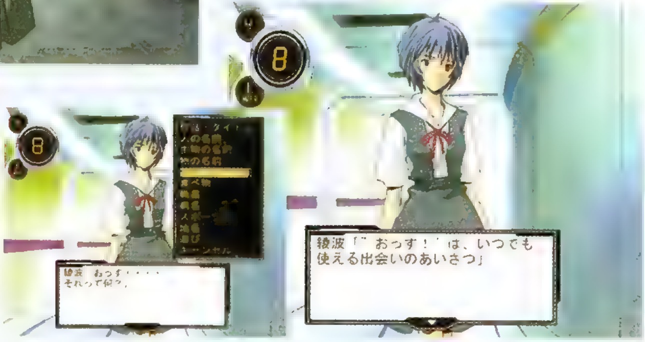
以周为时间单位进行日程管理与安排

培养期截止到一年后的2016年3月。此时，根据绫波各项状态数值的差异，出现不同的结局。教育日程以周为时间单位进行管理，每天只能安排一项课程，不同的课程将会影响绫波的各项数值。也就是说，如何编排日程是游戏的关键，不过即使精心安排了密密麻麻的教学日程，也有可能因为各种突发事件而被强行更改。因此如何系统的安排教学日程就变得至关重要。



指导绫波学习更多的单词

绫波进行口语教学的指令。如果游戏者教绫波记住了新的单词，那么这些单词就会在今后的对话中时常出现。绫波很单纯，因此不论教给她什么，她都会毫不怀疑的接受。



对育成结果进行测试「使徒袭来」

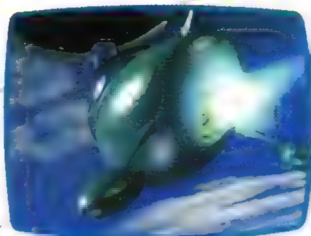
如果发生使徒袭击事件，那么就会强制结束当天预定的课程转入战斗，这也是情节推进的重要一环。但是玩家只能观看绫波战斗，并不能协助她，所以平时要多多督促绫波训练，这样才能确保绫波在战斗中立于不败境地。切记！切记！

DC版会有怎样的变化!?

通过赠送物品也能够改变绫波的各项数值，而商店就是获得这些物品的场所。在商店里不仅可以买到获取知识的情报杂志，还能够买到改变造型的服装和房间装饰品，当然也可以吃饭。据说，DC版中的商业街会出现"GAMERS"的招牌！？至于其它的新追加的新设定只有到游戏中去探索了。

零号机的攻击力和防御力由绫波的各项数值决定。如果缺乏之训练，说不定会身受重伤……

舞拉拉 SPACE CHANNEL 5 Part 2



Moro星人引起的舞蹈事件，在太空第5频道的记者舞拉拉的努力下最终解决。这个世界看似恢复了和平，然而最近又爆出了神秘组织让人们狂舞的事件！舞拉拉的报道再次开动！

银河中的邪恶力量

PS2	厂商：SEGA		发售日：2002.2.14
	类型：音乐ACT	价格：6800日元	其他：——

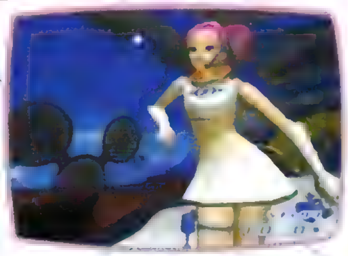
DC	厂商：SEGA		发售日：2002.2.14
	类型：音乐ACT	价格：6800日元	其他：——

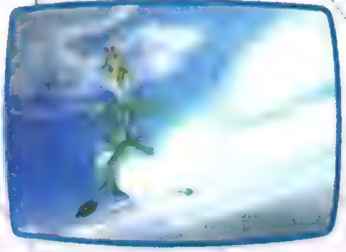
HAPPY

只要银河中有邪恶，这个世界上就会有热爱音乐、舞蹈和游戏的人们存在！在1代发售一年后，《太空频道5》的续作再次登场，记者仍然是舞拉拉！在这次的故事里，舞拉拉用她的舞蹈搞定了让人们狂舞的邪恶集团。新作追加了全新的舞蹈战斗、乐器战斗、歌曲战斗，以及全新的录入方式！由于本作将同时推出PS2和DC两个版本，因而倍受关注，下面我们就为你奉上《太空频道5 PART.2》详细的报道！

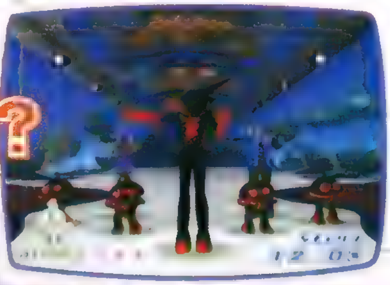
为了拯救被迷惑的人们！

在这次的事件中，《太空频道5》的制片人BUSE再次启用舞拉拉。由于Moro星人事件已经过去了两年，作为记者的舞拉拉因为一直天下太平没能提高多少采访水平，倒是舞蹈和歌唱技能长进了不少！今作中舞拉拉换上了一身白色的服装，配上她那头红发和矫健的舞姿，显得非常迷人！

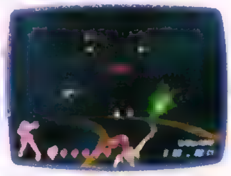




舞蹈集团登场！？



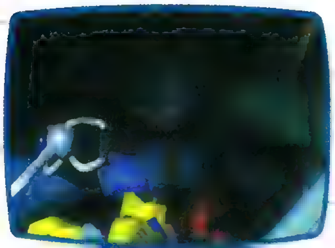
突然出现的邪恶组织，是让人们狂舞并进行诱拐的“舞蹈团”。正中间戴着红色头巾的家伙好像就是他们的队长，周围是一些样子古怪、心眼很坏的小喽罗。从他们的眼中会射出让人舞蹈的光束，非常危险！但危险归危险，他们那可爱的造型却常常让你忘记身处险境！



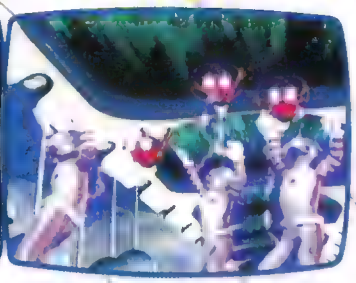
进行得非常激烈！

舞拉拉再次出动！

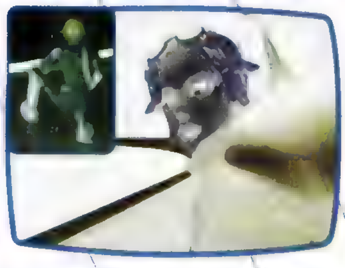
今年冬天，舞拉拉充满动感的舞蹈和音乐将再次让大家HAPPY！



美洲虎很危险？



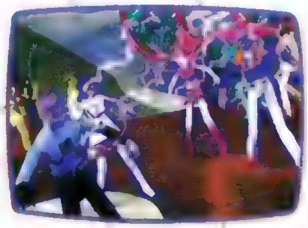
大家都疯狂的舞蹈

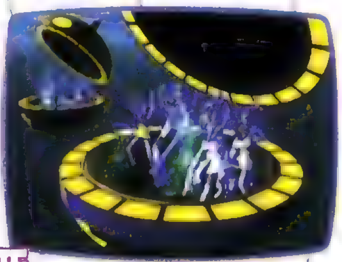


空间音乐剧开幕了！

特别注目 这里是重点 乐器的决战！

吉他！舞拉拉抱着吉他进行激烈的舞蹈！还有架子鼓！演奏架子鼓也是必须的过程！这就是本作导入的全新乐器大战。乐器的种类完全可以自己制定，而且大家根本不必担心乐器难于操作，这是个非常容易上手的系统，如果熟练掌握的话，一定会让你大呼过瘾！





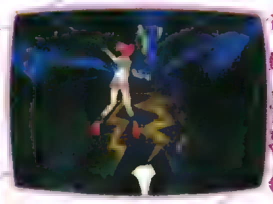
还是要跳舞

游戏的主题依旧是舞蹈。舞拉拉，快点救出他们吧！一旦拯救成功，人们就会和舞拉拉一起热舞，舞蹈的类型和角色种类非常之多，全部看遍的话要花费很大精力！

激烈的战斗

舞拉拉将施展出自己的全部才华进行战斗！噢，在她面前的那是什么？是大型的危险植物吗？它抓住了舞拉拉。危险！啊，天空，在空中自由地飞翔吗？舞拉拉究竟会面对怎么样的困难呢？

奇怪的植物



飞行，舞拉拉！

SPACE MIKEL局长

全宇宙的超级巨星，SPACE MIKEL这次决定登场！在前任局长退休后，他出任了太空频道5局长的职务。在百忙之中，SPACE MIKEL为我们披露了超级舞蹈的情况！

特别注目 音乐中充满灵韵的软件！

悦耳的音乐，动感的舞蹈，狂热的演奏，舞拉拉的表现完美无缺！不愧为“空间音乐剧”的称号。玩家好像也参加了在帝国剧场要花20000日元才能看到的音乐剧。本作将在2月14日同时发售PS2以及DC两个版本，在此向诸位大力推荐！

无双报道

与梦中生物巴克一

DUALHEARTS
デュアルハーツ™

正统动作游戏+温馨的爱情故事，缔造了这款充满异幻色彩的《DUALHEARTS》。作为SCE的原创动作RPG，我们应该对其给予足够的重视！

PS2	厂商：SCEJ		发售日：2002.2.14
	类型：A·RPG	价格：未定	其他：——

机智勇敢的财宝猎人

主人公

拥有“遗迹雷达”之称的最强财宝猎人，为了解开“梦之神殿”的封印来到索恩诺岛。他懂得巴克族的语言。

梦世界的领航员

巴克

陪伴主人公在梦境中冒险的奇异生物，是个成事不足败事有余的懒散家伙，具有空中飞行的特殊能力。

向蕴藏无限宝藏的梦中世界进发!!

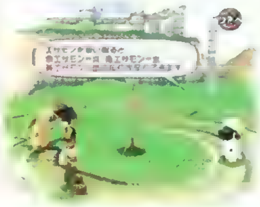
财宝猎人为了寻找沉睡在梦之神殿的“梦见宝石”踏上了冒险旅程。在旅途中，他遇到了因钥匙丢失在遗迹中而束手无策的不明生物巴克，两个人共同冒险，由于游离于梦境与现实之间，游戏的主人公逐渐体会到了人类各种各样的思绪与回忆。本作是一款浓缩了动作游戏精华的A·RPG，玩家将潜入睡梦中人类和动物的内心，在梦境中与苦恼、哀愁的罪恶根源战斗。

主人公与巴克组成冒险搭档……

玩家一共要找到8把钥匙，每得到一把钥匙，就会有新的宝石入手。

运用多姿多彩的动作体验梦中世界的悲欢

主人公可以使用装备在双手上名为“神具”的武器攻击敌人，此外还要利用弹跳飞跃洞穴并踩踏其它物体。当然，作为动作RPG游戏，迷题解答也是必不可少的部分。



学会新动作后会出现解说。

基本动作避开陷阱

梦中世界到处都设有机关和陷阱，有些地方必须解开迷题后才能通过。但是破解迷题的答案一定会隐藏在玩家已经掌握的动作之中。

利用右上方的按键提示，就能打开道路。

双手发动组合特技

多彩的攻击方式也是本作的特征之一，除了能够使用剑、枪等武器进行特殊攻击外，通过连续按键还可以发动组合技。

根据双手装备的变更，发动的特技也会随之变化。

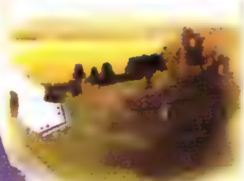
同踏上不可思议的幻想之旅

战斗舞台就是配角们的内心世界

主人公能够进入的梦幻舞台共有40种以上，每个舞台都由独特的世界观构成。由于梦境是人或动物的潜意识投影，所以主人公的行动将时刻影响到梦中世界的状态。游戏中出现的舞台类似动作游戏里的关卡，每个世界中都有一个BOSS，打倒它们之后就可以得到钥匙，从而解决做梦者心中的困惑。

诗芬的梦中世界

因悲伤而封闭的心灵，是全部被冰雪覆盖的寒冷世界，然而主人公的行动令整个世界焕然一新。



芭尔的梦中世界

这是主人公第一次进入的梦中世界，正如芭尔爱慕虚荣的性格，这里到处都闪烁着耀眼的金光。在这界，主人公遇到了梦中世界指路人——绵羊先生。

Story of DUAL HEARTS

之所以会有梦境和现实两个不同的世界，是因为很久以前从人类罪恶意念中诞生的邪恶生命体——奈特米亚令整个世界濒临毁灭。当奈特米亚即将吞噬世界的时候，贤者挺身而出把奈特米亚分为精神、肉体两个部分。从此，奈特米亚的精神形成了梦中世界，肉体则成了现实世界。

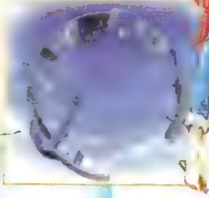
被宝石诱惑的人们，在梦中会见到什么呢？

奇妙的梦境舞台数量超过40个!!

登场角色共有15个人和2个动物，由他们的人生和性格投影产生的梦境世界超过40个。

帕菲的梦中世界

从大白天就开始打盹的帕菲，它的梦境好像一幅图画。在这里，玩家可以进行一个叫做“吃肉的狗儿汪汪叫”的迷你游戏！



法妮的梦中世界

法妮的画充满个性，但是她却始终得不到老师的赏识，所以这个舞台的BOSS就是她的老师。

梦境中的传道师

对梦中世界无所不知的梦之传道师。每当主人公得到新武器，他会立刻赶来进行讲解，是位值得信赖的恩师。

绵羊先生

巴克为冒险提供帮助

在梦中世界遨游离不开巴克的协助。它时而成为领航员，时而成为主人公的坐骑，在冒险中扮演着重要角色。某些区域里，没有巴克就寸步难行，因此玩家一要熟悉巴克的动作特性。在遇到困难的时候，试着借助巴克的力量解决吧。

从巴克身上找到线索。

获得巴克的新能力，体验新动作的乐趣

在梦之世界打倒BOSS，就能够获得巴克的新能力。利用它可以使巴克掌握新的动作，从而令冒险变得更加轻松。下面为大家介绍几种巴克的能力。

气吞山河

攻击敌人的法宝，每使用一次会消耗一个能量储备。

巴克可以帮助玩家渡过难关。

泰山压顶

用屁股坐敌人，还可以用来解除开关。同样需要消耗能量储备。

令人拍手叫绝的蓄力攻击

蓄力后原先的攻击动作就会转化为特殊攻击，即“蓄力攻击”，从而实现不同寻常的动作。除了用于战斗之外，解谜时也要经常利用。

投掷长枪

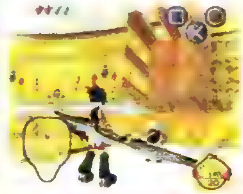
这种蓄力攻击可以在无法前进的区域，越过障碍插入或转动上方的机关。作为远距离攻击也能发挥强大威力！

墙上好像有一个类似转轮的东西，把枪掷出去试试。

成功了！转动机关后，隐藏的暗门被打开！

用剑拨挡物体

这是长剑固有的蓄力攻击。用剑拨挡绵羊先生投掷的石块，反弹至龟裂的墙壁，从而破墙而出。如果四周都找不到出路，那么就试试这种方法吧！



绵羊提供帮助时赶紧使这招。

DH 花絮情报

各位能够上网的朋友们请注意，本作已经开设主页！地址如下，http://www.scej.jp/dh/。网站上除了游戏介绍之外，还为大家提供了下载桌面时钟的服务。

中国电玩榜

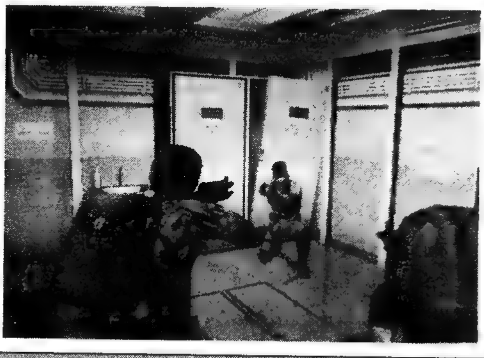
2002 年第 3 期(统计时间 2002 年 1 月 1 日～31 日)

本期重点:
1、圣诞商战销量全面揭晓!!
2、统计截止共收到有效选票 5800 张!!

家用游戏当月排行榜

序	昔	游戏名称	计票
1	1	最终幻想 8 机种:PS 厂商:SQUARE 类型:RPG —	2081
2	5	莎木 Ⅱ 机种:DC 厂商:SEGA 类型:FREE —	1862
3	4	黄金太阳 机种:GBA 厂商:NINTENDO 类型:RPG —	1527
4	2	最终幻想 10 机种:PS2 厂商:SQUARE 类型:RPG —	1466
5	7	恶魔城～月之轮 机种:GBA 厂商:KONAMI 类型:A·RPG —	1459
6	3	实况胜利十一人 2000 机种:PS 厂商:KONAMI 类型:SPG —	1235
7	6	生化危机 3～最终逃脱 机种:PS 厂商:CAPCOM 类型:AVG —	1055
8	8	恶魔城～月下夜想曲 机种:PS 厂商:KONAMI 类型:A·RPG —	940
9	24	合金装备 索利德 2 机种:PS2 厂商:KONAMI 类型:战略谍报 ACT —	770
10	10	最终幻想 9 机种:PS 厂商:SQUARE 类型:RPG —	677

序	昔	游戏名称	计票
11	9	莎木 一章·横须贺 (DC、SEGA、FREE)	631
12	16	合金装备·索利德 (PS、KONAMI、AVG)	553
13	21	樱大战 3～巴黎的燃情岁月 (DC、SEGA、AVG)	499
14	12	生化危机 代号:维罗尼卡 (DC、CAPCOM、AVG)	413
15	11	寄生前夜 2 (PS、SQUARE、AVG)	401
16	再	永恒传说 (PS、NAMCO、RPG)	397
17	18	口袋妖怪 金银 (GB、NINTENDO、RPG)	388
18	14	格兰蒂亚 2 (DC、GAME ARTS、RPG)	387
19	15	恐龙危机 2 (PS、CAPCOM、AVG)	355
20	17	最终幻想 7 (PS、SQUARE、RPG)	322
21	23	勇者斗恶龙 7 (PS、ENIX、RPG)	300
22	26	真三国无双 2 (PS2、KOEI、ACT)	293
23	19	尤多娜英雄战记 (PS、ENTER BRAIN、SLG)	283
24	20	生化危机 2 (PS、CAPCOM、AVG)	277
25	再	合金弹头 (PS、STG、STG)	267
26	22	北欧战神传 (PS、ENIX、RPG)	220
27	29	射雕英雄传 (PS、SCEI、RPG)	211
28	再	放浪冒险谭 (PS、SQUARE、AVG)	200
29	再	97 格斗之王 (PS、SNK、FTG)	168
30	新	洛克人 X6 (PS、CAPCOM、ACT)	159



本期劲作打榜:合金装备 索利德 2

随着连环大抽奖活动的结束,排行榜的票数也渐渐回复到了从前的样子,也许是抽奖余温未散吧,本期的投票量仍旧保持了不错的势头。希望大家能够继续支持本榜,并能够充分活跃榜上的排名。

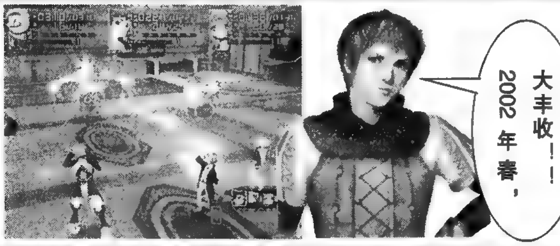
本期应该没什么太令人意外的变化,矮子中间挑高个儿也只有“合金装备 2”的大跃进还值得提一下的。毕竟从 24 位上升到第 9 位实在是不易,看来我国玩家对该系列的痴迷大有越演越烈之势,也难怪,游戏做的实在太过出色,即便是已经打穿数遍的风林没事的时候也会拿出来消遣一番,其中有许多值得细细品位的地方,小岛的良苦用心可见一斑。

唉～～～看着排行榜上的游戏,变化甚少,看来想要见到更多新面孔仍非一日之功。另外,似乎 GBA 游戏也没什么生气的样子。

填写选票的注意事项:A.不要在选票中填写未发售的游戏,否则选票无效;B.依据本刊译名填写游戏名称,热门游戏名称可直接参考本刊“排行榜”;C.一定要在选票上按规格填写清楚真实姓名、地址和邮编。

日本家用机新作期待排行榜

序	昔	游戏名称	计票	序	昔	游戏名称	计票
1	1	最终幻想 XI 机种:PS2 厂商:SQUARE 类型:网络 RPG 发售日:2002 年春预定	1573	6	7	王国之心 机种:PS2 厂商:SQUARE 类型:RPG 发售日:2002 年 3 月 28 日	922
2	2	樱大战 4～恋爱吧！少女们 机种:DC 厂商:SEGA 类型:SLG＋AVG 发售日:2002 年 3 月 21 日	1558	7	新	超级机器人大战 IMPACT 机种:PS2 厂商:BANPRESTO 类型:S・RPG 发售日:2002 年 3 月 28 日	783
3	6	异度传说 前传 I:力量的意志 机种:PS2 厂商:NAMCO 类型:RPG 发售日:2002 年 2 月 28 日	1357	8	10	VR 战士 4 机种:PS2 厂商:SEGA/AM2 类型:FTG 发售日:2002 年 1 月 31 日	774
4	3	星海传说 3 机种:PS2 厂商:ENIX 类型:RPG 发售日:2002 年 3 月预定	1116	9	9	铁拳 4 机种:PS2 厂商:NAMCO 类型:FTG 发售日:2002 年 3 月 28 日	638
5	4	鬼武者 2 机种:PS2 厂商:CAPCOM 类型:AVG 发售日:2002 年 3 月 7 日	1102	10	5	塞尔达传说 GC 机种:GC 厂商:NINTENDO 类型:A・RPG 发售日:2002 年发售预定	583



本期排名应该说没什么大变化,唯一有进步当属发售进入倒计时的"异度传说"。本作剧情庞大,对于玩过前作的玩家来说,"前传"无疑将会使许多剧情谜团揭开,相信铁杆是无论如何也不会错过的。

另外，机战的魅力始终是无人能够抵挡，PS2 一经公开，就出现在了前十的行列中。说起来机战系列应该算是一个奇迹了，出了版本无数仍旧人气不减，实在是让许多系列游戏汗颜。斑普始终还是强啊～～

・虽然 VF4 仍然排在前列，不过结稿前 VF4 已经发售。

日本家用机软件月间销售排行榜

序	游戏名称	销量	序	游戏名称	销量
1	超级马里奥 A2 机种:GBA 厂商:NINTENDO 类型:ACT 发售日:2001 年 12 月 14 日	506085 总:同上	6	任天堂全明星大乱斗 DX 机种:GC 厂商:NINTENDO 类型:ACT 发售日:2001 年 11 月 21 日	244644 总:951114
2	实况胜利十一人 5 最终版 机种:PS2 厂商:KONAMI 类型:SPG 发售日:2001 年 12 月 13 日	339450 总:同上	7	游戏王 6 机种:GBA 厂商:KONAMI 类型:ETC 发售日:2001 年 12 月 20 日	231104 总:同上
3	桃太郎电铁 X 机种:PS2 厂商:HUDSON 类型:TAB 发售日:2001 年 12 月 13 日	338954 总:同上	8	机动战士高达 联邦对吉翁 DX 机种:PS2 厂商:CAPCOM 类型:ACT 发售日:2001 年 12 月 6 日	199994 总:697551
4	动物之森＋ 机种:GC 厂商:NINTENDO 类型:ETC 发售日:2001 年 12 月 14 日	275726 总:同上	9	勇者斗恶龙Ⅳ～被引导者们 机种:PS 厂商:ENIX 类型:RPG 发售日:2001 年 11 月 22 日	151274 总:1082160
5	GT 赛车概念版 2001 东京 机种:PS2 厂商:SCEI 类型:RAC 发售日:2002 年 1 月 1 日	248385 总:同上	10	特鲁内克大冒险 2A～不思议迷宫 机种:GBA 厂商:CHUNSOFT 类型:A・RPG 发售日:2001 年 12 月 20 日	133127 总:同上

从本期销量榜上可以看出，今年圣诞期间的最大赢家依旧是老"姜"任天堂。翻炒的回锅饭"马里奥"当仁不让的占据了销量榜第一的位子，这实在是有些出乎人们的预料。另外，GC 的两部热门游戏也都创造了非常好的成绩，除了"大乱斗"销量过百(万)后，PIKMIN 的累计销量也突破了 40 万(排名第十一)，还有与 GBA 完全互动的"动物之森＋"也成了圣诞期间大热门的抢手货。看来今年的软件第一位子有得一争了。另外，KONAMI 也凭借"实况 5 最终版"和"游戏王 6"争得两个席位。

日本家用机游戏当月排行榜	
游戏名称(机种、厂商、类型、发售日)	得票
最终幻想X (PS2、SQUARE、RPG)	933
樱大战3~巴黎的燃情岁月 (DC、SEGA、SLG)	470
合金装备2~自由之子 (PS2、KONAMI、ACT)	440
勇者斗恶龙4 (PS、ENIX、RPG)	318
异度装甲 (PS、SQUARE、RPG)	240
动物之森+ (GC、NINTENDO、ETC)	223
任天堂全明星大乱斗DX (GC、NINTENDO、ACT)	184
最终幻想7 (PS、SQUARE、RPG)	180
勇者斗恶龙7 (PS、ENIX、RPG)	176
北欧战神传 (PS、ENIX、RPG)	170

日本家用机游戏累计榜	
游戏名称(机种、厂商、类型、发售日)	得票
最终幻想X (PS2、SQUARE、RPG)	5513
合金装备2~自由之子 (PS2、KONAMI、ACT)	2953
樱大战3~巴黎的燃情岁月 (DC、SEGA、AVG)	2526
勇者斗恶龙4 (PS、ENIX、RPG)	2274
任天堂全明星大乱斗DX (GC、NINTENDO、ACT)	1784
勇者斗恶龙7~伊甸的战士们 (PS、ENIX、RPG)	1755
街 (SS、CHUNSOFT、AVG)	1190
异度装甲 (PS、SQUARE、RPG)	1101
最终幻想7 (PS、SQUARE、RPG)	1015
动物之森+ (GC、NINTENDO、ETC)	926

日本街机游戏最新排行榜	
游戏名称(基板、厂商、类型)	得票
德比赛马俱乐部2 (NAOMI、SEGA、SLG)	21952
VR战士4 (NAOMI2、SEGA、FTG)	11067
太鼓的达人2 (SYSTEM12、NAMCO、音乐)	8235
机动战士高达~联邦对吉翁DX (NAOMI、CAPCOM、ACT)	8182
铁拳4 (SYSTEM246、NAMCO、FTG)	6290
湾岸赛车 (SYSTEM246、NAMCO、RAC)	6001
鲁邦三世射击版 (NAOMI、SEGA、STG)	3443
格斗之王2001 (MVS、EOLITH、FTG)	3040
力量扣杀2 (NAOMI、SEGA、SPG)	2704
RACE ON! (SYSTEM23、NAMCO、RAC)	1962

欧美(美国)家用机游戏最新排行榜
游戏名称(机种、厂商、类型)
GT赛车3 (PS2、SCE、RAC)
口袋妖怪 金 (GB、NINTENDO、RPG)
超级马里奥进化版 (GBA、NINTENDO、ACT)
口袋妖怪 银 (GB、NINTENDO、RPG)
笨小孩摔交 (PS、EA、SPG)
数码世界 (PS、INFOGRAMES、RPG)
红色军团 (PS2、THQ、STG)
车手2 (PS、INFOGRAMES、RAC)
东尼滑板2 (GBA、ACTIVISION、SPG)
鬼武者 (PS2、CAPCOM、ACT)

→欧美获得绝大人气的第一视点射击游戏『红色军团』，目前二代的发售已如箭在弦。

"德比赛马"真是怪物游戏，居然还在霸占着街机榜第一，就连如日中天的VF也不是其对手。据悉该游戏在香港也是大排长龙，SEGA在街机上仍旧是难逢敌手。

另外，"KOF2001"反响也空前的好，看来韩国公司的制作水准的确不俗。

以上说的是街机榜。

美国榜方面，如果对比过上期欧洲排行的话会发现流行的游戏几乎完全一样。所不同的是发行已经很久的"车手2"再度登上排行榜，真是令人惊叹。看来美国人的口味的确与众不同，如果在日本发售的话相信连销量榜都未必上的了。不过，真正雷打不动的还是任天堂的"口袋妖怪 金/银"，看来2002年的GBA版口袋势必要掀起妖怪旋风了。也许那时才是见分晓的时候吧？

以上排行榜中和"日本家用机月间销售排行榜"部分参考自日本"周刊ファミ通"杂志2001年1月11/18日合并号~2002年2月8日3期。其中"家用机游戏新作期待排行榜"及"日本家用机游戏当月排行榜"统计依据为"周刊ファミ通"杂志的2002年2月8日。

本期参与"中国电玩榜"的50名幸运读者名单

中奖者由电脑随机抽出，本期奖品为价值约50元的精美礼物。凡参加"中国电玩榜"，均可能得到每月不同的纪念奖品，更有可能获得年度的大奖。

福建长汀	王子彦	浙江丽水	梁昊	浙江建德	罗罡	重庆合川	周松涛	福建福州	胡斌
云南昆明	张鹏飞	广西柳州	周杨华	山东东明	赵辉	甘肃靖远	王晶	广东湛江	黎斯宁
福建厦门	黄小庄	广西柳州	张远翔	江苏南京	陈彤	广西百色	叶宇	吉林九台	关鹏
陕西西安	吕宏亮	安徽合肥	张佳啸	湖南湘潭	张龙文	辽宁鞍山	周晓清	新疆克拉玛依	彭刚
北京海淀	赵翔	上海浦东	许士超	广西梧州	严进忠	天津汉沽	王辉	福建福鼎	吴小红
贵州安顺	李江	天津静海	赵玉	江苏南京	仝雷	吉林蛟河	瞿宏伟	福建福州	陈萍
陕西西安	陈昊	河北唐山	赵东山	广西桂林	许阳洋	上海杨浦	王晓光	广东湛江	林良旭
四川绵阳	郭锐	广东南海	胡伟发	广东湛江	李建平	广东广州	曾智坤	福建屏南	梁兴华
广西上林	吴承思	上海宝山	龚振华	辽宁丹东	许润生	浙江湖州	屠旭江	湖北武汉	余峻
江苏扬子江	孙骏平	天津津南	张程	河北廊坊	邱璐	江苏无锡	龚鸣峰	山东德州	苑博

心跳回忆 3·在那约束之地

MM 追逐大法金针度人

尽管许多人对"心跳 3"的人设颇有微词，但是游戏的系统非常丰富，在可玩性上甚至超越了 1 代。增加了"趣味"、选择服饰等新系统后使游戏的自由度与真实性都有很大的提高。不过系统的大换血也导致了许多老玩家初上手时感到不适应。尤其是掌握女孩的心跳度变得非常困难，而且"炸弹"也出的特别快，总的来说比前作要困难。下文为笔者积累的一些经验，供大家参考。

PS2	厂商:KONAMI	类型:恋爱 SLG
	发售日:2001.12.22	售价:6800 日元

隐藏人物出现条件：众所周知，心跳回忆系列游戏中一直都有隐藏人物的存在。本作中也同样有两名隐藏角色，下面就讲讲她们的登场条件与攻略要点。

隐藏角色之一 渡井霞(かずみ)

★ **登场条件**：第一年 10－12 月之间执行"趣味"中的"丘エリア散策"将有可能发现一些游戏中角色的家，如果发现了渡井的家(门牌的字不是很清楚)那么在此后一、两个月内将发生主角叫外卖事件(选什么都无所谓)。第三天就会在学校撞到渡井，她也就正式登场了。

★ **攻略要点**：渡井的父亲患重病，为了不给叔叔添麻烦，她每周都去送外卖打工。所以玩家无法约她去海边、游乐场等远郊游玩。她和牧原优纪子是好朋友，初期可以通过牧原打听渡井的消息。

↓在里面的竟然是渡井，看来打工也很有趣。

↑在友好度达到一定程度时就会遇到可爱的人偶。

★ **喜好约会地点**：映画馆、小剧场、游戏厅、商业街

★ **喜好话题**：料理有关的话题、运动

★ **特殊事件**：

1. **在街头遇到打工的渡井**：当渡井登场后不久实行"丘エリア散策"或"街エリア散策"就会随机发生。可使渡井的心跳度上升。

2. **打工假期事件**：与渡井的心跳度在良好以上时，第三年八月十五日随机发生。渡井会打电话约主角一起去游乐场玩。

3. **无助的渡井**：心跳度达到最高时，第三年的十二月时会发生渡井父亲病危事件。当渡井打电话来时要选"待くれ すくにいく……"注意这是渡井告白的必要条件。

4. **两个人的圣诞**：心跳度达到最高时，第三年的圣诞节不去参加学校的宴会，渡井会在打工之后来主角家。

5. **神社的巫女**：心跳度良好时，主角一个人去神社会遇到在神社临时打工的渡井。

隐藏角色之二 和泉穗多琉

★ **登场条件**：执行"趣味"中"WEB サーフイン"。多搜索几次将会发现一个叫做"月の下"的网页，进入后会听到一首钢琴曲。此时玩家要给"月夜见"发 EMAIL。以后也要定期浏览"月の下"，一旦发现更新就立刻发 EMAIL。当玩家与"月夜见"用 EMAIL 联系数次之后，只要所有能力平均达到 10 级以上，就会发生在学校听到熟悉的钢琴曲的事件，选择过去观看就可以认识和泉了。

↓不但必须学习优秀，体育成绩也要称霸全校。

↑和泉终于告白了，这场面真是感人肺腑啊。

~ EMAIL 问题选择方法 ~

1. 对钢琴曲的感想：とてもいい曲ですね
2. 月夜见问主角喜欢听什么音乐：クラシックだよ
3. 月夜见说自己也非常喜欢交响乐：好きな作曲家は谁?
4. 月夜见问主角是否爱看书：读书は大好きだよ
5. 最喜欢看什么类型的书：一大スペクタクルの历史小说
6. 月夜见说最近正在栽培盆栽：面白そうだね
7. 月夜见说最近要做手术：勇气出、手术受だよ
8. 月夜见说起受伤的原因：うん　事故?
9. 月夜见说初恋的人死于事故：ごめん　元气をだせ
10. 月夜见问主角是否写日记：どうやったらそんなに续くの?
11. 月夜见说自己写了一首诗：その诗に曲なつけつてみると面白なそうだね
12. 月夜见说自己做了奇怪的梦：へー、そんなことってあるんだね
13. 月夜见说狗在说梦话：犬が寝ほける? 本当かなあ
14. 月夜见说喜欢的点心：スコーンておいしいよね

★ **攻略要点**：许多玩家也许早已发现，让本作的女主角牧原优纪子告白非常简单，毫无难度与挑战。不过这个和泉穗多琉可绝对是个超有挑战性的角色。要想得到和泉的电话就必须让她在第一年的 12 月前登场，这样才能在第二年初分到班并得到她的电话号码。由于她所喜欢的人死于车祸，情绪非常低落，很多约会场所她都不去，而且许多话题都不感兴趣。所以必须按照 1 代中攻略藤崎诗织的方法进行，也就是头两年尽量提升能力值（随着主角

能力的提高她的心跳度也会小幅度上升），到第三年再全力增加心跳度也不迟。不过就算第三年她的心跳度能“红脸”，但是主角的四项能力到不了 43 级以上也无法让她告白。

★ **喜好约会地点**：音乐厅、丘之上公园、植物园

★ **喜好话题**：艺术有关的话题、文科有关的话题

★ **特殊事件**：

1. **发现月夜见就是和泉穗多琉**：当与月夜见互通 EMIL 一段时间之后，各方面能力达到一定等级后。随机发生在学校廊下听到熟悉的钢琴曲事件。选择去看就会发现月夜见就是和泉，事件后和泉心跳度会上升。

2. **冬季之海**：与和泉的心跳度达到最高，在第三年的十二月约和泉去海边会发生此事件。

3. **两个人的白色圣诞**：与和泉的心跳度达到最高，第三年圣诞不去参加学校的宴会。则会与和泉过两个人的白色圣诞。

4. **再入院**：第三年大学验试前和泉会去作手术，此时选什么都可以，到了三月她就会重返校园。

最有效率的能力提升方法

本作中主角能力提升情况可以在每周的天气情报中右下角的生理曲线中看到。其中红线代表体育指令成功率，黄色代表文科（包括艺术）的指令成功率，绿色则代表理科成功率。另外在星期六和星期日中对文理科进行预习后再实行该指令，可以大大增加等级成长速度。

↓本作的游戏都有一定的难度，要好好练习。

↑如果得点特别高的话还能得到珍贵礼品。

关于减少登场人物的方法

众所周知，当主角的某方面等级达到一定程度后就会有相应的女孩出场。但是本作中女孩的伤心度增长很快，所以登场角色越多主角的麻烦也越大（要疲于奔命的消“炸弹”）。有一种方法可以让登场的女孩始终控制在三人，而主角的能力还能尽情增长。下面举例说明：比如第一年使想追求的女孩神条芹华登场，然后再猛加某文科的能力让相泽登场，并加入足球部后，就不要在上学期间（星期一至五）实行理科、艺术与体育的指令。这样可以在平时休息的时候进行足球部活动，增加体育能力。当夏休、冬休、春休时可以全力执行理科、艺术与体育指令。到了第三年四月之后，就可以在平时任意执行自己喜欢的指令了，因为不会再有女孩登场了。掌握了这个方法对于追求和泉穗多琉是相当有效的。

隐藏约会地点的出现方法

除了定期观看**もえぎウォンチャー**可以找到新的约会地点外，在“趣味”指令执行“丘**エリア散策**”等指令，能捡到特殊物品（奇丽的小石）和遇到女孩，还能找到隐藏地点。

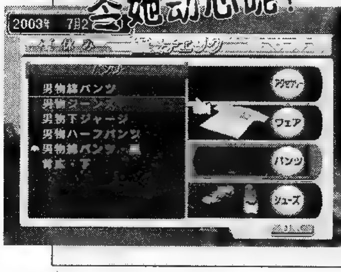
隐藏约会地点的出现方法
★ **マリンブリッチ**（大桥）：执行“丘**エリア散策**”后随机发现。
★ **ボーング**场（保龄球场）：执行“街**エリア散策**”随机发现。
★ 果子屋（点心屋）：发生牧原优纪子送好吃的点心给主角事件后，执行“丘**エリア散策**”。
★ **カラオケハウス**（歌房）：执行“街**エリア散策**”后随机发现。
★ **プラネタリウム**（天象馆）：首先在“WEB **サーフイン**”找到**プラネタリウム**的网页，而后根据上面的时间执行“街**エリア散策**”，随机发现。
★ CD **ビデオショップ**（CD 专卖店）：执行“街**エリア散策**”后随机发现。

隐藏关于“趣味”中的秘密

在趣味中有一项“发掘”命令，执行之后可以随机挖出许多特殊的道具，比如“考拉发型的女人偶”、“生锈的发带”、“传说的大树化石”等等，这些都是与“心跳回忆”一代有关的东西。（恶趣味？）挖出来之后可以装饰房间，其中有些物品还可以作为特殊饰物。有兴趣的玩家不妨一试。

文/莱茵总帅 责编/早乙女好雄

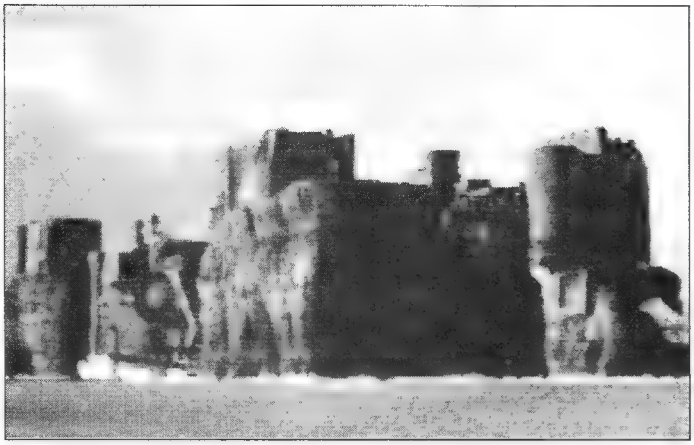
怎样搭配服装令她动心呢？



本作中取消了容姿这项指数，约会时主角的容姿取决于服饰的搭配。根据季节不同主角所穿的衣服也要不断变化，否则女孩会在约会时拒绝与主角同行。下面就按照季节推荐一些比较容易获得女孩夸奖的服饰搭配方法。

不过笔者提供的是相对而言比较合理的服装搭配。实际约会中按季节性来搭配服装也是一种不错的选择。另外许多女孩还有自己喜欢的特殊服饰，这里就不一一介绍了，玩家可以自行实验。

- **春季**：シャツ・白＋男物棉パンツ・黑＋男物スニーカー
- **夏季**：Tシャツ＋男物棉パンツ・黑＋男物スニーカー
- **秋季**：セーター＋男物棉パンツ・黑＋男物スニーカー
  背广上＋背广下＋男物革鞋
- **冬季**：カジュアルシャツ＋男物棉パンツ・黑＋男物スニーカー



ICO

在上期的彩页中，已经为大家奉上了详尽的流程攻略。而这次我们将一起来探询美版与中文版的不同之处，从中我们可以发现很多有趣的新要素以及很多隐藏的秘密，这些都将在本期全部披露给大家。另外，在“游戏点评”栏目中还追加了制作人上田文人的访谈，想更加深入地了解“ICO”世界的朋友就不要错过了。 文/伊寇 责编/OCI

PS2	厂商:SCEI	类型:AVG
	发售日:2001.12.9	售价:5800 日元

播片中的视点移动、放大！？

这一功能在美版中是没有的，方法是：在自动播放片段时（注意：游戏中仅有少量 CG 无法改变），移动 R3（即右摇杆），就可以根据自己想看到的方向调整视点；按住 R2 键可以将画面放大，从中可以看到很多更具震撼性的场面哟！

攀爬也可以呼唤！？

在美版中，ICO 如果是处于攀爬的状态时，R1 键的功能是无效的，不过在中文版中，ICO 在铁链、铁梯等上面都可以使用 R1 键，这样的好处是可以使少女快速跟上主角的步伐，省得必须主角先完成动作后才可以呼叫少女跟上。不过，爬铁管的时候是无法呼唤的（腾不出手？？）。

↑有时候尤尔坦的智商真……

第二个存储点……

这里与美版的布置明显不同。首先在二层的起点有一个缺口，下面还摆放了许多木箱，这样玩家跳下去是不会摔伤（美版中是必须生跳的，在死亡设定中，主角从高处跌下数次就会 GAMEOVER，所以生跳下来的结果就是增加了伤害度）的。其次，在原来美版的铁门开关位置换成了存储点，而开关移到了对面二层。此处的游戏顺序与美版也完全不同了。

更多的选项！？

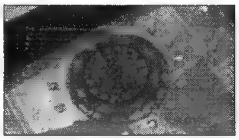
在游戏进行中按 START 键，进入选项中可以对手柄、震动以及牵手方法等进行调整，项目比美版要多了不少。尤其是“牵手“这一项变化就非常之大，在游戏中玩家可以明显的体会出这些改变。

存储也不同！？

游戏的存储方法是需要 ICO 与少女一同坐在双人沙发上，不过常常是 ICO 先坐下后，而少女却站在其他地方发呆（笔者：IQ 估计……），此时需要按 R1 键来呼叫少女坐下。在美版中，ICO 呼叫少女坐下的动作是抬头看，而在中文版中 ICO 会做出明确动作（拍打沙发）并呼叫来召唤少女。

吊灯与房梁……

在踩吊灯的大堂中，房梁的构造明显不同了。而吊灯的悬挂方位也有所改变。踩上去以后不会像美版一样掉落，需要用手中的木棍击打吊挂的锁链才能将吊灯落下……



细小部分也很有趣

●敌人强化……

中文版中的影子敌人要比美版中的厉害，主要体现在打击次数上。另外，许多敌人都可以变形以高速紧贴地面进行移动。

●多余的开关。

在起重机旁的圆形石台上，多出了一个开关，用途是连接前面的断桥。不过到现在笔者也没有搞清楚制作人的意图何在……

●封印少了。

在通往第一聚光处前，美版中是有两道封印之门的，而中文版中改为了一道……

●衣服湿了……

当 ICO 进入水中或被雨淋后，衣服上短时间内是会滴下水珠的，这在美版中也看不到。

●风车……

风车的石塔居然也变了样子，制作人真是心细啊～～～中文版需要从后面爬上去来到二层跳上扇叶。另外，石塔顶层居然还多了铁栅栏，看来制作人是不想让玩家简单的跳上来，一定要等扇叶转到中间的时候再跳哟！

●少女可以说“不”……

在主角召唤少女的时候，如果是一些少女无法完成的动作的话，少女会做出摇头的动作并说“不”。

●体贴的投掷练习（笑）

在一开始爬铁链处，上方平台增加了四个壶，以供玩家熟悉投掷的操作。可谓体贴的设计，这在美版里是没有的。

●石阶好走了……

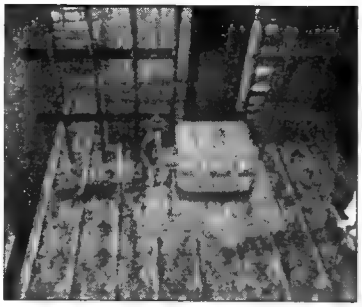
在聚光处的祭坛，会升起多层台阶。在美版中，这些台阶的边角是尖的，而在中文版中台阶的边角变圆滑了，这样主角在台阶上移动的速度加快了很多。

●瀑布外……

在 ICO 独自从三层跳下后，需要将一个木箱推下一层。美版中箱子被摆放在非常明显的位置上，而中文版中的箱子居然在墙角！？真费劲……

弹跳？？

水闸前那个空旷大屋中，通过的难度增加了很多。美版中只要顺着上方的铁管就可以通过，而中文版中则要先到上面开动下方木桩的开关。而这个开关实际上是外面水闸前的水车开关。玩家首先需要站在弹起的木桩上，利用弹起的力量腾身而越，再扒住上方的墙沿方可通过。



↑初到此处觉得略有难度，实际上只要在木桩弹起的一瞬间按跳就OK！

水闸前……

玩过美版的朋友一定发现这里明显的不同了。没关系，让我们再重新攻略这里吧！从上方的铁梯爬下，在石阶旁打开门(取得强力武器的方法在这里就不在叙述了)叫出少女。将墙边的木箱推下水，再从水车旁边的台子上跳上水车，利用翻滚的方向扒住前方的墙壁，爬上去后拉动水闸就可以了（在美版中，只要跳到水流对岸爬梯子就可以关掉水闸了，没想到日版以及中文版的难度增加了这么多）。

↑这部分可以说是中文版与美版区别最大之处。

●被黑暗笼罩的不同……

请注意ICO与少女在正门短桥的那一段情节，魔女出现并将尤尔坦收回黑暗世界，在黑暗覆盖的边缘居然呈现绿色，而美版中是没有这一设定的。另外，在尤尔坦被黑暗笼罩以后，中文版并非像美版那样完全变为了黑雾，而是依然可以看清尤尔坦的面部表情。这些细节日版以及中文版都没有放过……

●奇怪的尤尔坦……

在尤尔坦使尽浑身力气打开正门后，ICO好心的问她：你不要紧吧?而尤尔坦居然回答的是"还一点点就可以了！"这个回答……·#¥%……不过后面的话更是匪夷所思，当ICO坠入深渊时，尤尔坦望着ICO绝望的眼神说了一句："谢谢你。"真是奇怪的女孩……

●断裂的气管！

在通过上面第15条情节后，可以来到一个巨大瀑布，此时ICO与尤尔坦的位置是站在瀑布的最顶端。这里可以操作ICO奋力跳下，跌到水中。所处场景就是尤尔坦被抓走后的必经之路。不过由于左边的闸门是关着的，所以只能想办法返回最上方与尤尔坦会合。游到墙边可以找到一根气管，沿着气管一路向上爬，在攀上岩石就可以回到原处了。当剧情发展到尤尔坦被抓走后，ICO独自来到此处，再想利用气管爬到上方就会出现空中气管断裂的情节。

●最终决战前的升降梯(决战众灵魂之后)……

实际上美版也有这个升降梯存在，只是没有播放升降的过程而已。而中文版就有这个升降的过程，比较之下，虽觉尚无大碍，不过像中文版这样做，显得情节衔接的更好些。如果不是很在意的人也许不会提出异议，不过要是稍微想想，ICO用剑打开封印之门，进入后画面一黑就到上层了，显然交代的很模糊……综合来看，日版以及中文版在各方面应该是最完整的。

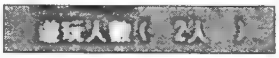
●当一切都结束……

美版打穿以后是没有记录画面的，所以也就谈不上什么隐藏要素了。而日版以及中文版打穿进入第二轮游戏又有什么改变呢??请往下看——

第二轮的新要素——众多的隐藏内容全面披露，这些都是美版所没有的哟！！

居然可以双人冒险！！！

在读取记录开始第二轮冒险，进入游戏中按START，在选项中可以调节游戏人数。在调为双人后，2P手柄就可以作动了。1P仍旧控制ICO，2P来控制少女，不过需要注意的是游戏的视点跟踪变化还是围绕1P而展开的。不过2P控制少女后仍旧没有反抗黑鬼的能力，需要ICO的帮助才可以保全自己，这点需要注意。



↑只要在此改变选项，就可以进行"魔窟双人游"了……

神奇的天然音效！！！

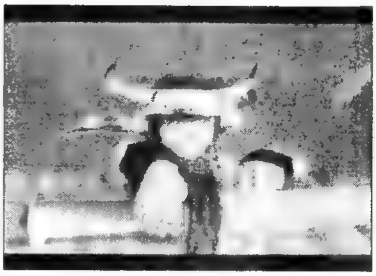
同样是在选项中，会增加"天然音效"这一项。变化一共四种，可以对游戏画面进行细微调节，更具电影感觉。例如增加了颗粒效果、老胶片效果等等。总的说来都给玩家以全新的感受，值得一试。

终于看懂"鸟语"了！！

在第一遍游戏时，少女尤尔坦的语言非常古怪无法识别，不过在第二遍游戏时就会转换成日文（日版）或中文（中文版）。这下终于知道少女嘟嘟囔囔到底在说什么了……

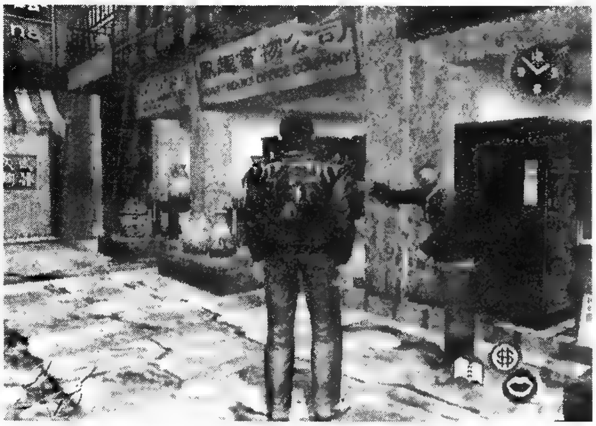
灵力之剑！！！

在水闸前的房间中可以取到一把强力武器。在第一遍游戏时是一把刺锤，而第二遍再取得的时候竟然是一把光剑！！该武器ICO自己手持时攻击范围十分有限，而拉上少女后攻击范围就会加大，看来是借助了少女的灵力……不过怎么也搞不明白，为什么剑会从窗户外飞进来呢?另外，该剑无法砍断绳索，在聚光处玩家需要找到铁剑来继续进行。



西瓜结局？

在ICO从海岸苏醒后，只要沿海岸跑就能找到昏倒的尤尔坦，游戏也将随之结束。不过，其实游戏第二轮是有隐藏结局存在的。出现方法是：ICO醒来后向山崖方向跑，会发现在山下的草丛中有数颗大西瓜，捡起一颗后抱到尤尔坦面前就会出现隐藏的结局。ICO与尤尔坦坐在沙滩上吃着西瓜……



莎木 2 ~究极补玩计划~

在等待 VF4 的日子里，身边的某 XX 君俨然成了 AM2 的亲卫队，家中满是铃木裕的味道(电脑的壁纸都是 made by ys……)而且为了演习 VF4 的格斗，连莎木 2 都被他翻出来重玩了。正好那时玩第一遍的时候，我们的进度也不很完美，所以为了纪念铃木老师的丰功伟绩，在 VF4 发售之前，就让我们再次回味莎木中难忘的香港民风和桂林山水吧！为铃木大师在 DC 上留下一个最完美的回忆……

DC	厂商:SEGA	类型:FREE
	发售日:2001.9.22	售价:7800 日元

作者的话：

这次的《莎木 2》当然要继承第一章的进度了！呵呵呵，莎花儿！芭月公子带着 5 万港币来和你好好享受了！！……但是，人算不如天算，攻略前发现原莎木 1 的"完美记录"由于年久失修而"破损"，(画外音：北风那个吹吹……)，呜呜呜呜呜呜……，只好带着可怜巴巴的 500 港币踏上香港码头了……但是，对于攻略狂人的小孔来说，这一点点困难又算得了什么呢？哈哈哈哈，只要给我一天的时间，家产翻一百倍也没有问题！

下了船先把所有的财产拿来买打火机，舵轮花纹的**ヘルム**比较好。在"不要钱宿"的抽屉里还可以找到玩具车"**フォークリフト**(赤・青)"，旁边的二层床铺上有玩具轮船**フェリー**。劳湾码头船坞和露天摊里的转转蛋有转到稀有品的话，比如梦游美国的 hornet41……(稀有品目录见后)也可以留下。地图能买多少就买多少吧！因为一旦经过皇后大道就会被小王和毒蛇兄弟骗走包包，一分钱都不会留下！不过小孔的包里面倒是早就一分钱都没了！呵呵！

不过为了早一点进入开运码头赌钱，还是早一点把包找回来比较好。路线是皇后大道的铃铃粥专科遇见毒蛇兄弟，然后去鸠汀公园找小王。之后的 QTE(A/→A←→A/→↓A)失败了也没关系(原因见后)，之后的 FREEBATTLE 也不难，总之完成后先去太老街的金华当铺把所有的打火机卖掉(中间最好不要经过红南街，绕菜珍街－咏黄街－福仙街－太老街)，可以保留 300 元下来。然后找菜珍街的方来旅社，中间经过菜珍街广东茶室会听说船坞修理，不要钱宿就不能进了。睡方来旅社的第二天早上，JOE 会带着凉进开运码头，发财的日子就在今天！搬箱子也不费事，一早上赚多少也无所谓，总之歇工后就是发财的时候了！这里有 10 号仓库和 12 号仓库两个地方都可以赌，10 号仓库在开运食堂后面石门的地下，赌大小最高 500，翻倍最多 8 倍赌顺子(4000)。12 号仓库在开运最里面角落(楼上)，最高赌 200，翻倍最多 30 倍赌刻子(6000)。用 SAVE/LOADING 大法很快就可以成为万元户。一天下来，钱就到上限了。

隐藏事件揭秘

接下来是一些隐藏事件，可以在成为万元户之后(或中间)进行：

1. 小王的照片

发生条件：到九龙城期间，去皇后大道的巨大钓具店，可得小王和大鱼的照片。

2. 招牌扶正事件

发生条件：寻找恩田楼过程中，一次都没有经过红南街，19:00 以前经过方来旅社附近的"乐宴茶庄"门前，发现招牌倾斜，凉的热心帮助得到伙计的报答：会有详细的指路。

3. 和陶健民练习武术

发生条件：找到恩田楼之后，在红南街的德鹏公园可以和这个老人练习武术，增加技的熟练度，反复进出恩田楼就可以重复练习。

4. JOE 的照片

发生条件：到和**ヘブンズ**成员(刃武鹰)接触为止，晴天的 16:30 以前经过劳湾码头的鸠汀公园前茶座附近，可以得到和 JOE 合影的照片。不过，我并不是很喜欢这个女人……

到恩田楼 205 室却找不到桃李少老师，只有个长相讨厌的男人。付 20 块给他，就只有"文武 XX"，付 50 块就告诉你是"太老街某处"，付 100 块才会说是"红华台的文武庙"。然后就是寻找四个武德了。按菜珍街光武馆周善－咏黄百货宗泉；福仙街张喻理发店张喻；红南街德鹏公园陶建民；恩田楼桂香－文武庙硬闯——这样的顺序就行了。接下来和洪秀瑛见面，去大元楼 207 号。DISC1 完结。注意，这个时候一定要赶在 2 月底之前结束第一张碟，否则会错过好东东。另外，换碟的时候按住 R 键也会有好东东看。

DISC2 一开始，就会见到超可爱的小妹妹薰芳梅！各位有不良大神倾向的贵公子们注意了，莎木 2 里面也可以追美眉的！

与芳梅好感度相关事件

1. 武林书事件

发生条件：宿大元楼 1 日后，和武林书

相关的事件线索一个都没有打听到。

必要好感度:无

好感度提高:20

第一天一定不要打听任何与朱元达有关的情报,尤其武林书。但是和薰芳梅对话是没有关系的。所以各位大神君第一天就好好观察薰芳梅妹妹的活动规律吧! 和她对话也会增加好感度,有关文武菜馆的回答:知**らない**,做菜的要回答:**がんばれ**和约束**する**,有关红秀瑛的对话要回答**そんだな**。不过影响好感度数字都比较小。这一天都只能在太老街内活动,芳梅走后就只好能靠转转蛋(*3)度日……这样拖到第二天早上 8:55 分在文武庙后院就会撞见芳梅,她会告诉你有关武林书的事。然后再去找桂香问茶碗阵。自动回 207 看到红秀英流泪事件……

2. 奉茶事件(人家不是猫)

发生条件:宿大元楼 2 日后,搬书超过 9 堆时自动发生

必要好感度:20 以上

好感度提高:10

搬完第九堆书,芳梅会来给大神,哦,不,是芭月君送茶水。不过我真的怀疑凉和一郎是一个模子里刻出来的……居然说芳梅长的像他以前养在神社里的猫! 真是的……芳梅听完这种话气得直跺脚,居然还会好感度提高 10 点,真是奇怪的小女孩。今天可以去各地摆茶碗阵,先去一趟咏黄街的 tomato 便利店认识日本留学生高也和泉,而后再去鸠汀公园结识黑衣爱琳。

3. 凉被打伤事件

发生条件:在文武菜馆、未来饭店、天香茶行、仙粹茶楼等地方摆茶碗阵,得到文武公园的纸条或方来旅社的纸条(总之最后都要去文武公园的),凉被围殴而不敌。

必要好感度:无

好感度提高:20

此时一定要"抛弃武术家的颜面与自尊"(笑),务必将自己打得鼻青脸肿,等候红秀瑛姐姐前来搭救,这样就可以白白赚到薰芳梅妹妹的大把眼泪!!

4. 得知爱琳和芳梅是好友

发生条件:认识爱琳的第二天以后下午一点以前在文武菜馆。

必要好感度:50 以上

好感度提高:无

可以见到爱琳和芳梅一起吃饭,得知芳梅是爱琳的汉语"老师",方梅在此时得知凉和爱林也认识,如果好感度在通常的状态(1-19)则会因此而退却,把凉让给爱琳(汗……)。如果是单相思的状态(50 以上)则会有开爱琳的玩笑。

5. 本格裁缝店事件

发生条件:搬书 3 日后,2 月 27 日至 3 月 2 日之间,下午 3:00 至晚 7:00,在福仙街三刀小路的本格裁缝店橱窗前遇见芳梅。

必要好感度:50 以上

好感度提高:10

凉看到芳梅出神的望着橱窗里的旗袍,发现上面有一个很精致的银色别针,于是向店长交涉把它买下来(150 元)。

6. 生日礼物事件

发生条件:裁缝店事件发生后,买下别针,最好也发生过爱琳事件 2,于 3 月 3 日前往大元楼 207 室。

必要好感度:50 以上

好感度提高:50

凉会把别针送给芳梅。爱琳的事件 2 不发生也可以,但是在这段事件里一定注意不要让剧情发生的太快……芳梅想要的其实是那件旗袍的说……不过,得到芭月君如此的关心,她也非常的高兴。

7.BLUESKY 茶碗阵事件

发生条件:爱琳的事件 1 发生后,在开运码头食堂三层餐厅 BLUESKY 摆茶碗阵。

必要好感度:无

好感度提高:20

在这里偶然碰到芳梅和爱琳。芳梅会告知有关豆浆轩的情报,MEMO 本子上也会有记录。但需要注意的是,发生过这个事件后,直到豆浆轩摆完茶碗阵,事件 4-5-6 都不会发生。所以有可能耽误大事!

8. 文武菜馆炒菜锅事件

发生条件:豆浆轩摆茶碗阵后,芳梅不在本格裁缝店期间

必要好感度:50 以上

好感度提高:20(QTE 成功);30(QTE 失败)

面对小流氓,芳梅姐妹挺身而出! 但毕竟敌不过他们五大三粗,这时英姿飒爽的凉登场,开始 QTE 大战! 无论成功或失败都值得一看! 失败了反而好感度增加得多。

9. 偷拍照片事件

发生条件:7 从归还武林书并在福仙街遇见 JOE 之后,晴天下午 3:00 之前到文武庙的书库,并且不能和上面的事件 4-5-6 冲突。

必要好感度:7 无

好感度提高:30

想偷拍芳梅的小道士(士全)会拿着相机,但是却因为芳梅听到凉的声音而被发现了,更倒霉的是被芳梅误认为是要替她和凉拍合影。可怜的小道士连拍两张耗尽了底片,再也没得偷拍了……

10. 芳梅告白事件

发生条件:香港最终日前往大元楼 207 室

必要好感度:100 以上

好感度提高:50

前往九龙城之前,会和亲朋好友——话别。而这里是其中的高潮! 流泪的芳梅轻声说出"喜欢你",可叹我们的大神君又欺骗了一个纯真少女呀……临走还给了一个守护符……没出现这个情节的人,可以重玩了……

11. 离别

发生条件:DISC3 从九龙城回来,最后看到红秀英演武之前。

必要好感度:200 以上

好感度提高:无

从九龙城回来的凉,在大圆楼的走廊里与芳梅再会。胸前别着赠送的礼物。告别的话实在是感人肺腑呀! 我们的凉君真的是越来越像大神一郎了。

注:芳梅好感度 0 至 19,称呼为"芭月**さん**"。50 至 99,称呼为"**あ**、凉**さん**"。达到 200 以上,会红着脸说"**あ**、凉**さん**、**あの**…"。嗯嗯,粉可爱的说。

爱琳的附加事件

1. 遇见爱琳

发生条件:搬书 2 日后还没夹树叶到刃武鹰见面费之前,到芳湾码头鸠汀公园喷水池前。

爱琳是练习中国拳法的金发少女,流派是劈挂掌。此事件是芳梅文武菜馆事件和 BlueSky 茶碗阵事件发生的前提条件。

2. 听说芳梅的生日

发生条件:芳梅的事件 4 之后,在 2 月 27 日至 3 月 2 日之间在太老街太老药铺对面的商店里遇见正在买东西的爱琳。得知她正是在为芳梅的生日(3 月 3 日)准备生

日礼物。不过不知道她最后送的到底是不是那把茶壶(笑)。

技书与技传授

在文武庙搬书会得到技书做奖励。要求是当天上午搬书达10堆。共有5本：

1. 顺步捶(→＋A)；
2. 旋空脚(LA)；
3. 连环劈(←←X＋A)；
4. 斜弧捶(←X＋Y)；
5. 马蹄脚(→←X＋A)。

前两个如果已经在"太老武术"的店里面买到了就不会再重复出现了。后三个可以在以后的"武双武术"买到。

还有两本特殊的技书是要到disc3的龙影街去玩那里的落玉，有奖品，一本叫伏身脚(←←A)，一本叫白猿落(→←←B)。

技传授

冲捶：要求必须连续(？)3天将所有的书搬完(在大元楼住宿一日后)，在搬最后一堆书的时候自动发生，道士刘汉辉会亲自教授你这招冲捶(→X＋A)。

斜行：从桂香婆婆那里听说茶碗阵的事后，出入红南街，在19：00前通过恩田楼，李桂香会亲自传授此招(Y＋B)。

シュツ法：因为曾经帮助过桂香婆婆，所以光武馆的玄周善老爷爷也要传授一招投技给凉。在搬书期间19：00以前经过菜珍街的光武馆即可。(B＋方向键)

喧哗アッパー：这是比较靠后面的，从小王的船上醒来后，到鸠汀公园追刃武鹰之前，先去开运码头找洪德林打工搬箱子。当天打工结束后，德林老哥会教你一招必杀技"喧哗UP"(←←X)，叫你重复的时候一直选继续，但就是不给他做好，继续两次之后，德林会忍不住亲自上手，结果发生隐藏的爆笑事件。

其他的技传授是情节必须的，就不多说了。

收集金银铜币

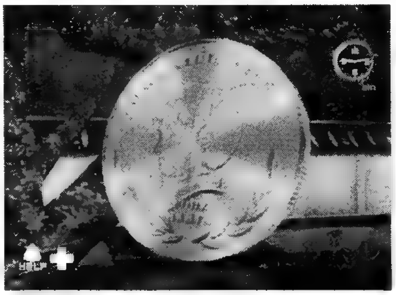
芳梅的铜币

刻有小美眉头像的大铜币，属于事件道具。拿到它的方法有以下三种：

1. 在来来饭店追抢包贼小王的时候故意失败，撞到端盘子的姐姐或者其他饭店物品。这样在抢回包包之后再回到来来饭店，会被要求赔偿损失30元，付钱后即可得到铜币一枚。disc1即可得到。但是这种方法被证明是最不明智的。

2. 在赌铁锅色子(2个)时，连续赢5场，即可得到铜币。最小额的赌场是在开运码头9号仓库，5元，连输5场也没什么大不了的。最高的是在菜珍街方来旅社向莱珍当铺的方向直走的小路内左转，可见到最高500元的锅。前提是"万元户"或S/L大法。DISC1即可得到。

3. 这种方法是最值的！DISC2在鸠汀公园见过爱琳之后(条件见上)，前往上面方法2所说的小路直走，会看到原来被木板钉住的小巷子已经打开。进去后在三个珍稀品转转蛋纸盒的桌上可得薰芳梅铜币！



JOE的银币

刻有野性美人JOE头像的大银币，也是事件道具。得到它的前提是必须先拿到薰芳梅的铜币。步骤如下：

1. 先要认识咏黄街TOMATO百货店的日本留学生高也和泉；
2. 在鸠汀公园认识练中国功夫的金发少女爱琳；
3. 到咏黄街的松电子游戏中心3F，进入角斗场(20元入场费)；
4. 打赢这里的美女对手爱琳。出来后不选参战，选观战，可以有1/40的机会欣赏到美女对美女的精彩战斗！！
5. 打赢这里的第一高手TOMATO店的高也和泉小姐。要注意她的必杀技绝·震空樱花，要用QTE(X＋B，Y＋A)来躲避，否则被打中可不是好玩的……

顺利过关的话，即可从看门的胖大叔那里得到JOE的银币作为奖励。

红秀瑛的金币

刻有莎木香港第一美人红秀瑛头像的金币。前提是得到JOE的银币。步骤如下：

1. 打赢高也和泉后到她的TOMATO店找她履行诺言：带凉去一个"有趣的地方"；
2. 一段非常可爱的音乐之后，会来到秘密的比赛现场，选手们都是——鸭子！！
3. 随便赌一只鸭子——建议选红色的那只，输赢随意；
4. 出来后直奔文物庙的火焰树去夹红叶，成功夹到三片红叶之后，树上会飘下白色的鸭毛；
5. 成功夹到一片鸭子的羽毛之后，树上会出现一只白色的鸭子。把它打下来，即得到道具"鸭子"；
6. 带着鸭子前往TOMATO找和泉，一段非常可爱的过场动画之后(每次看都忍不住笑出声来)，就可以带着这只鸭子参加赛鸭！
7. 用这只鸭子得到赛鸭比赛的第一名即可得到红秀瑛的金币！！

赛鸭心得公开

基本上，没有人第一次赛鸭就可以得到第一名的……一般至少要"交纳学费"600－700元，鸭子的能力以及凉的操纵能力才可能达到冠军鸭水准。操纵方法是十字键管方向，L键刹车，R键加速(但是不能一直按加速，否则鸭子很快会没体力，一松一紧为佳)。比赛时，和GT3等赛车游戏同理，起跑时不要扎堆互撞，要抢占有利位置。拐弯时紧守"外、内、外"三字原则，并同时注意鸭子体力，等快到文武公园的那一段直道里一直加速，这样一拐弯就可以直接飞起来！！飞的高的话甚至可以飞上屋檐(飞檐走壁！)，冲刺的时候要不遗余力！！这样多加练习，一定可以成为GT3的高手！！当然，得到金币的话也决不是赛鸭的尽头。有的时候野鸭会带着她的小鸭子前来参赛，有的时候是一只更加强劲的雁鸭，这还都是随机的。最可怕的是下雨天限定出场的企鹅，实力太恐怖了！33秒到底！！

迄今为止，我还没有赢过它，想在直道上凭速度超过它是不可能的！不过双叶社出的那本完全攻略上说，那只企鹅赢了也没什么其他的奖品拿了，还是红秀瑛的金币，只不过是验证各位的GT3水平而已。

转转蛋全地点目录

VF组设置地点

1. 劳湾码头(公园前街摊内)
2. 屋台街(青龙庭园方向)

珍稀品种：1. デュラルシルバー、2. デュラルゴールド、3. 木人

普通品种：アキラ1－2、ジャッキー1－2、サラ1－2、ラウ1－2、パイ1－2、ウルフ1－2、ジェフリー1－2、カゲ1－2

VF2组设置地点

1. 咏黄街(松电子游戏中心1F)
2. 屋台街(星见台方向)

3. 点心街(三鸟楼入口)
珍稀品种:1-デュラルシルバー;2-デュラルゴールド(质感非常棒!!)
普通品种: 结城晶 1P-2P、ラウ-チエン 1P-2P、パイ-チエン 1P-2P、ウルフ 1P-2P、ジエフリ—1P-2P、サラ 1P-2P、ジャッキ—1P-2P、影丸 1P-2P、舜帝 1P-2P、リオン 1P-2P

VF-KIDS 组设置地点
1. 福仙街(文武商店前)
2. 龙影街(刃的基地前)
珍稀品种:1. キッズデュラル S;2. キッズデュラル G;3. キッズデュラル C(强烈推荐!)
普通品种:キッズアキラ 1-2、キッズジャッキ—1-2、キッズサラ 1-2、キッズラウ 1-2、キッズパイ 1-2、キッズウルフ 1-2、キッズジエフリ—1-2、キッズカゲ 1-2、キッズシュン 1-2、キッズリオン 1-2

电脑战机组设置地点
1. 福仙街(最新电器店里)
2. 太老街(中心当铺里路)
3. 白千楼(1F)
珍稀品种:1. タングラム;2. ブラットス
普通品种:テムジン、10/80、テムジン试作形、アファームドS-B-C、サイファー、ライデン、グリスボック、シュタインボック、ドルドレイ、バル-バトス、バル-ケロス、バル-バロス、フエイ-イエン D、フエイ-イエン r、フエイ-ハイパー、スペシネフ、エンジエランアジム

"AM2 研"组设置地点
1. 福仙街(最新电器店里)
2. 大黑楼(10F)——不太好找,俗称 18 轮大卡机
珍稀品种:1. アウトラン;2.F14-XX
普通品种: 18 ホイラ—1-2-3-4-5、テキサスホ—ク、ワイルドロ—ズ、マッドブル、ム—ンライト、ジエイ、アラン、リナ、タロン、テレシコワ、ケイト、マット、マックス、ライアン、スパイク、ユキ

"世嘉"组设置地点
1. 劳湾码头(船坞)
2. 太老街(大元楼后面)
3. 咏黄街(松电子游戏中心 1F)
4. 白千街(安见楼前)
珍稀品种:1.TRY-Z;2. ソロウイング(飞龙!);3. ホ—ネット
普通品种:ナイツ 1-2、スペースハリア—ル—パ—、ミャウ、チキンレッグ、チャオ&ピアン(这个最可爱!)、リスタ—、アレックスキッド、オパオパ、ジェットオパオパ、ポッポ—ズ、コバビ—チ、アイダ 2、MOBO、ROBO

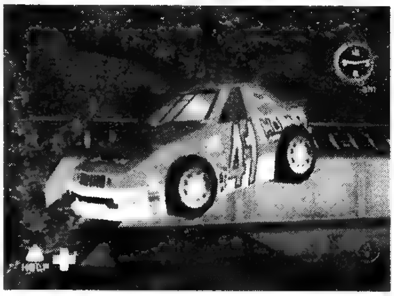
索尼克组设置地点
1. 太老街(大元楼后面)
2. 咏黄街(tomato 百货前)
3. 龙影街(刃的基地前)
4. 点心街(雷鸣馆方向)
5. 百子楼(10F)
珍稀品种:1. エッグマン
普通品种:ソニック 1-2、テイルズ、ナックルズ、バ—ク、ビ—ンファング、エミィ、エスピオ

流行一组设置地点
1. 皇后大道(东风百货前)
2. 福仙街(文武商店前)
3. 白千街(安见楼南)
4. 三鸟楼(屋上)
珍稀品种:1. 火炎树(吐血推荐!!);2. チエンソ—
普通品种:灯台、水上生活船、胡弓、琴、ジャンボジエット机、青龙刀、玄武水场、白虎水场、朱雀水场、青龙水场、スクータ—、ビジネスバイク、ワゴン 1-2-3-4、トラック 1-2-3-4

玩具车组设置地点
1. 咏黄街(tomato 百货前)
2. 点心街(三鸟楼入口)
3. 百子楼(7F)
珍稀品种:1. ハングオン 1;2. ハングオン G

普通品种:ハングオン 2-3-4-5、スク—タ—、ビジネスバイク、ク—ベ 1-2-3-4-5、ワゴン 1-2-3-4

香港组设置地点
1. 劳湾码头(船坞)
2. 百子楼(2F)
珍稀品种:1. フォ—クリフト;2. シエンムコンテナ
普通品种:トラック 1-2-3-4、コンテナ木箱、イカリ、フエリ—、舵轮、うきわ、クレ—ン



以下品种为废品

在 VF 系列(含 KIDS)、电脑战机、世嘉、AM2 研中出现的废品:
X ボタン、Y ボタン、A ボタン、B ボタン
全转蛋机共通废品:
ヘビ—ボム 1-2-3、ビンズビ—ン 1-2-3、ス—パ—ボ—ル 1-2-3、サイコロ 1-2-3。

还有的品种是只有去商店买东西才能得到的赠品:
珍稀品种:1. ス—パ—ソニック、2. メタルソニック、3. ボナンザブラザ—ズ
普通品种:レンタヒ—ロ—、ポチ、ジョン、ケリ—、クロ、トラ、チップ、ラップ、ポップ、ピップ、フ—ドカ—(小动物为多)

另外像 MINI ダ—ツ等小玩具是要玩飞镖超过 250 分以上才能得到的奖品,并且对战成绩不算。MINI QTE 和 QTE2 机也是如此,不过分数就高的多了(20 万以上)。全部的小东西收集齐了的话应该是装满 5 个 BOX(包括莎木 1 里面带来的 10 个小东西)。大家检查一下看看吧!收齐之后最大的愿望恐怕是,希望这些都可以做成真正的玩具……实在是太精致了!

文/小孔 责编/PERFECT

异度装甲
——万年的神话·爱情故事

距PS2的RPG大作《异度传说 EPISODE I——权力意志》的发售日(2月28日)越来越近了，我们回顾异度系列的故事也正在按照时间的顺序，连载到第三部EPISODE III海底文明塞波姆时代。本文是以一万年人类的看护者太母米安的第一人称角度叙述。请读者阅读时加以注意。

PS	厂商:SQUARE	类型:RPG
	发售日:1998.2.11	售价:7800日元

米安 0611－0612

漫长的六千年过去了，这期间我已经换过了六百多个身体，看管着我的孩子们在这个星球上繁衍生息……但是，他们实在是很令人失望！我不得不接连两次将他们毁灭，期望着残存的人种可以进化……

第三期的人类被称为塞波姆文明，虽然他们的科技水平得到了大幅度的提高，但人类的遗传因子中存在了太多的缺陷，平均的寿命只有30岁，甚至有许多人先天不育，整个人类面临着绝种的危险。如果就这样让他们成为迪乌斯的零件，那将会大大降低迪乌斯的生命力和战斗力。所以我又一次判定他们"不适合"。

创始历6053年，0611的我和0612的我同时觉醒。这实在是非常罕见的事。能够将米安基因的外显子同时加以正确的剪接并表达出来，这也许是冥冥中神的意志。双生姐妹的我们要做的就是将这星球上"不适合"的人类统统消去！而且一定要用核战争的方式，这样才能让幸存的人类接受足够的核辐射，彻底改变他们缺陷的基因。

就在我们着手进行核战争准备的时候，我突然发现了一篇由一个年轻医生金姆所撰写的论文——《应用分子机械重构遗传因子方法》。其倡导的理论，是应用纳米技术作出的纳米分子机械群体，将它们组合成酷似生命的创造物。由于这种理论太过超乎于常理，作者金姆因此被国家科学院除名……

我需要这个年轻人和他的技术。这也许可以将人类缺陷的DNA剔除（基因敲除），而换之以正确的基因，使他们早日成为合格的零件。我找到了金姆，并提供给他足够的研究经费和设备。但这个金姆并不怎么肯听话。他似乎只是想解决人类面临的绝种危机，而不肯改变人类进化的方向。最糟糕的是，他和一个叫艾莉的护士相爱了。本来金姆就是接触者亚伯的转世，而艾莉是我的死对头"对存在(antitype)"，他们两个一旦联合起来，将对我的计划产生最严重的威胁，甚至会发现我太母转世的秘密！万一他们敲除了人类遗传因子中太母的基因，那么人类将永远摆脱我的控制！！不能让他们再活下去……

但是，他们居然先逃跑了，还带着最新的研究成果——一个叫爱美拉达的纳米机械体。当然，我派去的追兵很快就发现了他们的藏身之处——一个反政府组织的研究所。得到了爱美拉达，我们的技术人员就可以完全解析金姆的技术，制作出完全适合迪乌斯的零件，而我也就可以从六千年的看管工作中解脱出来，彻底的休息了。

但是，"对存在(antitype)"又一次阻挠了我的计划！她为了让金姆及时脱身，孤身一人抵挡住了我的追兵。鲜血染红了密闭的走廊，封印的密码门挡在金姆和追兵之间！得不到金姆的技术，我无法在这一代完成迪乌斯的使命了……

另一方面，我的分身在这个国家的大总统身边服侍，实际上大总统只不过是她的傀儡。在她的蓄意操纵下，和邻国的关系日渐恶化，大规模核战争的爆发只不过是时间问题。得知我这边的失败，她那里也按下了核按钮……

全面核战争爆发！除了极少部分之外，人类绝大部分都灭绝了（一年中人口减少了90%），连地面上的原生动物都所剩无几。而金姆的遗传因子研究所里居然有些动物获得了奇妙的抵抗能力而活了下来。这也许就是金姆始终不肯让我插手他研究工作的理由之一吧？

核战争的后继影响是常人所难以想象的，粉尘覆盖了大气层的表面，完全遮盖了阳光，漫长的"核之冬日"到来了……而星球表面各地区的地层又都掀起了大规模的板块运动，塞波姆文明就此沉入海底，在此之后消失了大约4000年……

附录：塞波姆文明的遗产——爱美拉达

如前文所述，她是金姆留下的纳米分子机械群体构成的人工生命体，因为头发的颜色好像绿宝石(爱美拉达)而得名。她是金姆按照"金姆和艾莉的孩子"的原型创作出来的。因此当金姆的转世"飞"和艾莉来到她面前时，她自动启动了"孩童记忆"的模式，身体组合成小孩子的大小，称眼前的"飞"为"金姆"，有如女儿对父亲般的依恋。而故事终盘玩家到达迪乌斯西南的灯台（白色灯塔）内部的塞波姆遗址后，在东北地铁处会发生关于爱美拉达的事件，她终于发现眼前的"飞"并不是"金姆"，体内的"孩童记忆"模式消除，身体自动恢复成她本来的模样……一个亭亭玉立的16岁少女。

这也就是为什么很多人发现到了xenogears片尾ending动画时，爱美拉达"突然"变成大人的缘故。如果你的爱美拉达到boss战依然是个小女孩，而对片尾感到惊讶的话，说明你肯定拉下了这个非常重要的隐藏情节！同时，这也是爱美拉达在美国玩家中间大受欢迎的缘故之一(老美一向不像日本人那么喜欢小女孩)。

文/小孔 编辑/PERFECT

奥伽战争外传·罗迪斯的骑士

——让我们一起步入伟大的 Ogre Battle Saga

纹章（Emblem）是本作中首次出现的新系统，类似于特殊能力，能给纹章拥有者带来各种奇妙的影响，也算是本作最大的闪光点了，同时收集纹章也是外传的乐趣之一。不仅有正面效果的纹章，也有负面效果的纹章；不仅我方能拥有纹章，敌方也会拥有纹章，全部共 35 种（可惜没有"火炎之纹章"，笑），大家在攻关时一定要充分利用。

GBA	厂商：QUEST	类型：S·RPG
	发售日：2001.6.21	售价：5800 日元

全部纹章名称、效果和入手方法

日文名称	中文名称	效　　果	入 手 方 法
能力上升类纹章			
鬼神	鬼神	STR＋30、INT－30	物理攻击给敌人造成 200HP 以上的伤害
实战经验	实战经验	STR，INT，AGI 上升	在通信对战中打败对手
百人长	百人长	STR＋20	战场上全部敌人都由一个人打倒
スナイパー	狙击手	AGI＋10	连续使用弓箭攻击命中 5 次
精锐の标	精锐之标	EXP＋100	非练习模式中使用 2 人以下打倒全部敌人
徒手空拳	徒手空拳	赤手空拳时攻击力上升	身上没有任何装备的情况下用物理攻击打倒敌人
狂战士	狂战士	会心一击率上升	一击将满血敌人打倒
护身の心得	护身心得	反击的攻击力和命中率上升	受敌人攻击后反击杀死敌人
ミラクル	奇迹	濒死时回避率上升	现 HP 在最大 HP 的 5%以下时成功回避敌人的攻击
调停の理	调停之理	说得的成功率上升	成功说得敌方角色 5 次以上
物欲の权化	物欲权化	发现宝物时珍贵道具出现概率上升	在战场上拾到 5 件以上道具
勇者のきざし	勇者征兆	幸运上升	通信对战时打倒对手最后一个人
战场のジンクス	战场厄运	幸运大幅度上升	通信对战中没有受到任何伤害
能力下降类纹章			
堕天使の嘲笑	堕天使之嘲笑	道德下降	职业为僧侣等圣职者的角色物理攻击杀死 3 个敌人以上
ドン・キ・ホーテ	唐吉诃德(?)	INT 下降	攻击后遭到敌人反击，受到最大 HP50%以上的伤害
ハリボテ勇者	哈利波特勇者(?)	不会发出会心一击	在训练模式等级练到 20 级
ブルペンエース	替补王牌	训练模式能力成长率下降	在训练模式打倒 20 人
ブロークンハート	破碎的心	幸运下降	男性角色说得敌方女性角色失败 10 次
支援类纹章			
ブラッドクロス	血十字	周围 3 格内的敌人能力下降	杀害人数 25 个以上
アニマルハンター	魔兽猎人	周围 3 格内的敌方魔兽系能力下降	杀死 5 只以上魔兽系的敌人
エクソシスト	除灵师	周围 3 格内的不死系敌人能力下降	用除灵的方法杀死 5 个以上不死系敌人
カリスマ	指挥	周围 3 格内的同伴能力上升	STR、INT 或 AGI 达到 350 以上
轮回转生	轮回转生	周围 3 格内的不死系同伴能力上升	死亡后用ネクロマンシー变成不死系，再用リーンカーネイト转生回人类
转职类纹章			
骑士の证	骑士之证	转职成骑士	与敌人近身攻击并受到反击 15 次
神界の言灵	神界之言灵	转职成祭司	使用 20 次加血魔法
大天使の羽根	大天使之羽根	转职成天使骑士	死亡后被复活
皆传の书	皆传之书	转职成剑圣	连续成功回避敌方 3 次物理攻击
圣龙のウロコ	圣龙之鳞	转职成龙骑士，说得龙系敌人成功率下降	杀死 5 只以上龙系敌人
文武の夸り	文武双全	转职成术士	物理攻击魔法攻击的杀害数均达到 4 人以上
ランサー	长枪手	转职成女战神	使用长枪一次攻击 2 名敌人
小恶魔のささやき	小恶魔的私语	转职成魔女	女性角色成功说得敌方男性角色
贤者の石	贤者之石	转职成女巫	用范围攻击魔法一次打倒 2 个以上的敌人
能力下降类纹章			
リプルの纹章	涟漪之纹章	不受恐怖的影响，精神量表永远＋2	女性角色转职过全部女性职业！！
レリクスの纹章	崩坏之纹章	不受恐怖的影响，精神量表永远＋2	男性角色转职过全部男性职业！！
圣龙の纹章	圣龙之纹章	不受恐怖的影响，精神量表永远＋2	龙转职过全部龙系职业！！

文/永远の旅人 罗剑锋　责编/PERFECT

FTG 的新世纪

停滞还是成熟？
迈向新世纪，格斗游戏将何去何从？

完全责编：TYPE 13

审判格斗游戏

昔日的敌人　今天的朋友
以格斗来交流的人们啊——对于你，胜利意味着什么！？

过去的格斗游戏大都是通过比试反应和操作的正确性来决出胜负，且游戏中加入了反复对战所积累的经验，这就使得游戏注重格斗技巧的“技术主义”之程度越来越高——抓住稍瞬即逝的机会，不犯丝毫的错误使出“杀招”——这没有过硬的技术做保障是根本不可能实现的。

后来，格斗游戏的进化使其摆脱了单一的选择。技术进步使得对战形势进程中的选项随之增多，“读”的成分出现了。

于是 3D 格斗游戏的时代到来。角色从只能左右移动，变成可以在 3D 空间移动，并且随着整个游戏过程战术选项的不断增多，“读”的成分空前突出。

那么所谓的“读”，到底是一种什么呢？其实就是通过画面“读”出对手的行动意图并做出判断，然后自己再采取相应的措施的一种技术。有时我们也把它称之为“命运”，从“读”的一方来看，即使知道了对手的行动意图，但是“命运”反倒向着被读的一方的情况还是很多的 。尽管对打双方都是投进一百日元，但是各自的结局是不一样的，这种乐趣是只有在格斗游戏中才能体会到的。

那么 FTG 到底是什么呢？

现在是该揭开谜底的时候了！2D、3D 格斗游戏都是人气之作的续篇。反应、技术和“读”的内容取决于开发者的表现力，还有玩家如何对开发者所准备的素材进一步发掘、领会和升华。卡普空迷和 SNK 迷玩相同的游戏，可以将对战成绩记录保存下来的系统也出现了。很明显格斗游戏也在一步步的改进之中。

从吃币率看时间与利益的关系

对战格斗游戏不是已经没有人气了吗？
那为什么经营者仍然对他情有独衷呢？

创造了惊人数字的 VF4

衡量从八月份同时开始稼动的 VF4 和铁拳 4 街机的人气指数，就要从各自收入的多寡来判断了。现在我们就以《游戏批评》（日本）编辑部的独家调查为根据来作一下比较。

首先，VF4 的收入数字是带有威胁性的惊人。以目前每天平均值来计算，超过九百个币的可能性是很大的。九百个币也就是九万元（日元），假定每月设备消耗和员工工资为一百万元，那么如果经营半个月，就已经收回成本，剩下的半月就是净赚的利润了。

铁拳 4 以最初公布的数字来看，每天的平均收入为两万元，这个数字虽不及 VF4 的三分之一，但也决不是一个糟糕的业绩。因为他的基本设备成本很低，这是与 VF4 的最大不同点。

接下来我们抛开这两组数字的对比，以收入为依据来看看其他数值的对比情况。

被寄与厚望的对战格斗游戏

大部分的游戏中心的营业时间一般为 15 个小时左右（九点至二十四点），在这段营业时间里 VF4 每天被光顾九百次，而铁拳 4 为二百次。如果营业时间用分钟来计算也就是九百分钟，在这段时间里，VF4 的玩家总是络绎不决，由于并不是所有的玩家玩一分钟就离开，所以这个数字的对比虽然有些不切合实际，但却从另一个侧面再一次让我们看到 VF4 的人气指数。即使是铁拳 4，以平均每四分半钟就有一个人来光顾计算，也是一个不错的回转率。

无论是 VF4 还是铁拳 4 都是格斗风格甚浓的游戏。通常如果是一个人玩的游戏，那么每个人再短至少也需要三分钟才能结束。但是，如果是对打，比赛持续不到一分钟就结束的场面也是常有的。所以一旦有人气，玩家的回转速度就是惊人的，很显然利润的提高是不言而喻的。这就是经营者为什么对 FTG 情有独衷的原因所在。

也有“期待”着 VF4 能创造好的经营业绩，而却事与愿违的经营者吧！以格斗游戏在游戏中心的地位来衡量其人气指数，这种方法是比较困难的。VF4 游戏的高收入将给未来的对打格斗游戏带来什么样的影响呢？是 VF4 有持久力还是它很特别？未来答案的迥异，决定了游戏中心的经营现状。

←FTG 是街机厅的支柱？

韩国的 VF 与铁拳历史

VF 和铁拳在韩国乃极受欢迎的街机对战格斗游戏（其它还有 KOF）。但是却不能把游戏在日本的人气原封不动地与在韩国的人气联系起来。VF 和 VF2 非常流行，但到了 VF3(tb)，却没有赢得大众，变成了铁杆的专用物。铁拳 1 虽未受瞩目，可铁拳 2 博得了众多人气，之后的 3 和 TT 趁 VF3 失利之际大获成功。

因此，铁拳系列的最新作铁拳 4 在稼动之前就被众人期待进而形成大势，VF4 则由于前作失利而引发不起经营者的兴趣，在韩国更有可能发生“不予供给”的状况。不过 VF4 到底在韩国出了，可比起日本要晚上 2 个月，已是 9 月下旬了。比铁拳还要晚了 1 个月。

状况对 VF 压倒的不利，可结果却让人大跌眼镜。重踏 3TB 覆辙的 MANIC 化铁拳 4 失去了大众人气，那些提不起兴趣的玩家分流到了 VF4 上。另外，原来就玩 VF3 的人当然也云集到 VF4，VF2 的爱好者也回来了。VF4 的人气在韩逐渐上升。

但是，VF4 未必能取回过去的辉煌，成为街机业复兴的源动力。

为什么呢？由于在线游戏的兴起和网吧（巨便宜）的飞速成长，使得跨进街机厅的玩家激减的缘故。本来，VF3 的玩家应顺理成章地成为 VF4 的支持者的，可这些 10 几岁的青少年却转型了。再加上韩国不能使用 VF · NET，以及收入的相对减少，就成了街机业很难复兴的原因。

PS2 用的《VF4》也要发售了，托其福，玩家应该能增多吧。但是，企盼市场借此活性化还稍显勉强。

格斗游戏的派系之争

3D

◆VF 派◆
VF→(贴图)
VF2→(高低差)
VF3→(返祖)
VF4

FV→
FV2

◆铁拳派◆
铁拳→
铁拳 2→
铁拳 3→
铁拳 TT→
铁拳 4

本流派

◆武器派◆
魂之利刃→
灵魂能力(2?)→
灵魂能力 2(3?)
星际悍将→
星际悍将 2
东京番外地

◆真 2D 派◆
私立正义学园(热血 COMBO)
街霸 EX(超级 CANCEL)
3D 饿狼 & 侍魂(险些忘记)

◆360 度派◆
超能力大战→
超能力大战 2012

◆GIRL 派◆
DOA→(HOLD 技暴强)
DOA2→(HOLD 有效)
DOA3(XBOX)

◆自我中心派◆
FIGHTER'S IMPACT(BGM 真好)
血腥咆哮(兽人化)
FIGHTING 武术
TOY FIGHTER(稼动一周)

2D

◆12 人正统街霸派◆
SF Ⅱ X→(春丽救命)
SF ZERO→(高中女生)
SF ZERO 2→(角色暴多)
SF ZERO 3

SF Ⅲ系

本流派

◆饿狼派◆
饿狼传说→(贴图)
饿狼传说 2→(高低差)
饿狼传说 SP→(3 在哪儿?)
RB 饿狼传说→
狼之印记

◆魔派◆
VAMPIRE→(猎人)
VAMPIRE Ⅱ→(血)
恶魔救世主

◆武器派◆
侍魂→
真侍魂→
斩红朗→
天草降临

CYBERBOTS
(究极兵器)

◆GAL 派◆
斗姬传承
PRETTY FIGHTER

◆新势力◆
GUILTY GEAR X
アシュラバスター

◆梦的对决派◆
KOF94(京)→
KOF95(庵)→
KOF96→
KOF97→
KOF98→
KOF99→(呜呼! SNK……)
KOF2000→(金家风味)
KOF2001

CVS 系列(卡对 S)
MVC 系列(漫对卡)

◆番长派◆
罗娟斗

◆彩京派◆
堕落天使

◆江户派◆
大江户 FHGHT

◆四不象派◆
龙虎之拳→(尤莉暴走)
龙虎之拳→(VF 风味)
龙虎之拳

豪血寺一族→
豪血寺一族 2

世界英雄
斗士的历史
真人快打
JACKY 成

ROUND 1
Virtua Fighter 4

VF4 会续写 VF2 辉煌的神话吗?

VF 复归的原因何在?

在 VF 的进化过程中,从 VF2 到 VF3 的变化是最具划时代意义的。虽然是在用多边形来制造格斗游戏的时代,但 VF 是不符合常规的。但在图像方面,VF 实现了质的飞跃,更可喜的是 VF2 采用了提高了的六十分之一秒快速反应的画面 。这之后的 VF3 不正是真正意义上的能向 3D 格斗挑战的游戏吗?除了拳,脚,和防之外,VF3 还增设了闪避键,并且画面还添加了高低差,这些正是只有在 3D 游戏才能表现的要素。但是很多 VF2 的玩家却并不看好 VF3,这可能是由于操作的反应速度不是很好所致。也许是由于降低了游戏的速度,每个场面都以"读"的内容为重点,"反击"的成分太多而致。不管是那一个原因,但 VF3 没能继续 VF2 的人气却是一个不争的事实。

VF3 之后,VF4 问世了。令人不可思议的是,VF2 的玩家此时却回来了。与其说 VF4 是从 VF3 发展而来的,还不如说它与 VF2 和 VF3 都有些相似。它摒弃了在 3D 格斗中表现难度很大的高低差——说穿了,这是已经退化的 VF4,那么 VF 的广大玩家还对 3D 格斗寄予些什么期望呢?

请不要理解错了! 我并不认为 VF4 是一个不能让 3D 恢复活力的糟糕游戏。恰恰相反,我认为比起 VF3 来,4 是一个在各个方面都有长足进步的游戏。很多 VF 的玩家追求的是它在出拳、踢腿和防守的三个按键上有如急流般的变换,和那令人目不暇接的战术选择项,"回避"也被当成一种有效的战术而研究。更重要的是"攻防"在游戏中成为了一种策略。一招的 COUNTER,并不能实现全部的 COMBO——由于"战况"的不同而不断变化的选择项——这是只有在《VF》系列的游戏中才能体会到的乐趣。也正是 VF 的这一优点,才使得它能续写着人气神话。

↑瞬间攻防的不慎,将把你带入困惑的漩涡。

铁人背后隐藏的策略

《VF》系列的游戏之所以独特的原因之一就是拥有有名的玩家,这是在其他格斗游戏中几乎看不到的现象。

曾经被称为"铁人"的这些有名的玩家的存在到底是怎么一回事呢?如果组织一个"百人对战"的活动,作为会场的游戏中心在一天之内的收入就可以达到平时一周的收入,而如果制作成录象玩家也无一例外的会购买。但是,如果仅仅是这样的话,那么它的价值就与偶像没什么两样。他们的存在价值主要是对于其他的玩家的一种暗示。现在,让我们试着回忆一下在玩家中最具知名度的游戏角色如**リォン**,**カゲ**,**ウルフ**等,这些游戏中的人物虽然并不弱,但是也不是最强的——因此就产生了在使用这些人物时的策略。在对 VF4 逐渐接触过程中,无论谁都应该感觉到一种"人物能力的差别",在游戏时总是习惯于选择能力强的人物的玩家更会有同感吧!而对于使用能力较弱的人物的玩家来讲也是一个大问题。实际上,VF 系列很难说具有"平衡性"——只有通过有名的 player 才能表现出效果——他们使用的人物并非最强的,以致其他很多玩家所描述的游戏角色的优点从正面就被否定了。从只要磨练技术就能取胜的"人物能力平均论"到"人类潜能本质论"的矛盾也就产生了,进而不难导出"只要磨练,技术就会有所提高"的简单理论。这种能够勾起玩家投币欲望的理论,对于街机游戏的存在和发展起着重要的作用。从 VF4 开展的活动来看,不能不认为世嘉公司是在刻意的营造一种"铁人效应",应该说世嘉在街机业务的开展方面做的还是很成功的。

RISK 与 RETURN(防守与反击)

那么接下来,我们把话题再回到 VF 上来。实际上,VF4 正是沿袭了 VF2 的风格发展而来的游戏。VF 的玩家所期待的并不是瞬间的对于局势的判断,而是在对方还没有进入视野之前的预先判断! 在这个意义上讲,VF 恰恰满足了玩家的这个需要。但是从 VF3 上唯一沿袭下来的 ESCAPE 系统设置却是一个败笔。

基本上所有的游戏中人物在"逃生"系统上的性能都是统一的。也就是说,不管是**アオイ**还是**ウルフ**,在"瞬间"的"逃生"性能上是相同的。由于往往是需要在"瞬间"作出是 risk 还是 return 的判断,所以这种判断往往会出现失误。

游戏中轻量级人物是通过"点数"来决出胜负的,而重量级人物往往只有"致命一击",这是最基本的常识。但是如果选择 risk 和 return 的效果是相同的话,那么很显然对于选择 return 而伺机发出"致命一击"的重量级一方是更为有利的。当然,对于轻量级的一方,采取 return 的战术无论如何也是不划算的。

到现在为止,好象尽说了一些不足之处,但实际上游戏还要取决于玩家的水平。虽然游戏中的人物在平均强度上是比较分散的,但在"金字塔"式强度的顶点上还是比较均等的。和上述的"人类潜能论"一样,虽然这也是比较理想化的,但是游戏人物的平衡性还是要由玩家来决定。在 return 性能的利弊未有定论之前,转而开始使用能力强的角色的玩家越来越多。从这一点来看,return 性能是不是还有重新考虑的余地呢?

新开发的 card 和 i-MODE

最后,让我们来接触一下,《VF4》新采用的系统吧!"VF 人物 card"和"VF · net"。两者虽然都与游戏性质完全没有关系,但是却帮助 VF4 大赚了一笔。因此说,在这一点上它是成功的。但是 card 和级别的划分使得初学者的"观望"和同级别间的"迟疑",也是令人感到比较遗憾的地方。对此,世嘉公司也有些无能为力,惟有期待着玩家的成熟来弥补这些缺憾了。

ROUND 2 铁拳 4

"为什么"——这一困扰《铁拳 4》的疑问可以在整个游戏产业的不景气中找到答案

从《铁拳锦标赛》到《铁拳 4》的变化到底是不是玩家们所期望的方向呢?

两个"4"的碰撞

处于严峻形势下的街机业,同时稼动的铁拳 4 和 VF4 是纯属偶然吗? 听到 NAMJA-TOWN 和 JOYPOLICE 成为"友好城市"的消息也许不足为奇,而时下议论纷纷的**ナムコ**和世嘉两公司的新品发布会就有些超乎人们的想象了。这次两家公司同时发售各自游戏的第四代,不正是他们策划的"ARCADE 复苏方案"的具体体现吗?

VF4 已经移植到 PS2 上,现在我们就先从《铁拳》的角度来分析一下两家公司的这次颇具热身赛意味的业务竞争。

参考对手的游戏,保留前作部分风格

这次发售的铁拳 4 的研究开发人员不仅参考了 VF 系列游戏,而且在很多场面上还可以看到 DOA 系列对其潜移默化的影响,而 DOA 系列恰恰是**テクモ**公司的标志游戏。铁拳 4 的特点在于采用了"壁际攻防"和"高低差"两种技术。这也可以说是铁拳 4 的最大特征之一。它否定了"无限 FIELD"理论,自成一个体系。玩起来的感觉也与迄今为止所有的铁拳游戏有所不同。坦白的讲,玩过铁拳 4 给我的感受是:这是具有 DOA2 和 VF 味道的游戏。

当然,铁拳独有的表现风格和独特的打斗技术仍有所保留。但在大多数的场景中,总给人以"有竞争对手的游戏风格"之深刻印象,让人感到很不协调。

在铁拳 4 中新出现的人物里,有"在操作上存在问题"的情况。最开始很难有人能熟练掌握,但随着玩家进一步的摸索,"对战中每个人物的实力其平衡性会逐渐变化"这样的设计也被设计者所意识到。这次新改进的人物很轻易就可以发挥出他们的"绝技"。很多人物的基本攻击(只需连续拍打按键即可以使出的招式)的攻击力量也有所提高,这些调整是很有进步的 。

↑铁拳 4 没有引发铁拳 3 那种盛况。

"铁拳 4"不景气还有一个重要的原因就是铁拳的游戏迷,仍然将目光放在具有丰富的"人物组合战略性"特点的"铁拳 TT"上,如果同现在市面上普遍经营的前一代作品相比,这次的铁拳 4 就有些"不能让人十分满意"的感觉了。

倾听游戏现场的声音

关于 VF4 和铁拳 4 的收入状况,笔者走访了一家游戏中心并且与店长对此进行了探讨。

"VF4 的收入达到了期望的程度。由于系统中采用了卡片和 i-MODE,所以成功地增加了玩家的回转率,可能正是基于这个原因,才使 VF4 的收入很可观。与此相对的是铁拳 4 的情况就比较严峻。虽然后劲很好,但是被其他游戏尤其是**カプコン**和 SNK 抢夺客源的现象也是很明显的。专门为玩 VF4 而来的玩家很多,但是特意为铁拳 4 而来的却很少。"游戏中心的老板如是说。从这段话我们不难看出铁拳 4 在对于游戏群体的吸引力方面是比较失败的。

原来,不管那个版本的铁拳,都被当作"具有 2D 格斗游戏意味的 3D 格斗游戏"而

倍受玩家的青睐。实际上，包括铁拳2在内的之前的系列游戏虽然也看不出什么深度，只是仓促的完成的作品，但也能把“12人”风暴以来的亲卡普空2D格斗游戏玩家吸引过来——这是一个不争的事实。但是，追求向立体的方向发展的铁拳4，其好不容易才实现的娱乐性、系统性以及表现手法只不过是承袭了VF和DOA等其他3D游戏已经开创的道路而已。由此而导致的结果是：不但青睐3D格斗游戏的玩家对此不满意，而且连铁拳系列的游戏迷也不看好它，处于一种两难的境地，对于游戏中心的主要游戏群体的学生层的吸引力方面也是很失败的。

不象是最大理由的理由

原来的铁拳是扮演着VF的追随者的角色。正是这样的位置，铁拳所产生的优点增加了它较之VF的更多的独特性。这不正是迄今为止的“铁拳”游戏成功的原因吗？

开发者在公共场合发表讲话说：这次游戏的不足主要是由于时间紧迫而造成的。这样的话难道能被认为是一种借口吗？不过从这件事情上，我们也不能否认这次新产品发售的确是比较仓促的。

那么，为什么还要在将不足之处改好前就必须将新产品推向市场呢？这里有一种对竞争对手的作品的牵制的战略，即战略上的“同步上市”。为争夺业务用市场不那样做是不行的。市场争夺的紧迫性可见一斑。

期待着家庭用市场的拓展

由于业务用铁拳系列是在与PS主机相兼容的基础上开发出来的，所以向家用市场的拓展是比较顺利的。这与每次更新换代都不顺利的VF比起来，与铁拳在家用市场拥有较高的评价是分不开的。家用版又增加了许多的原创要素，也是铁拳如此有人气的重要原因。

而且，铁拳4也与PS2兼容。因此，业务用游戏发售的同时即期待家用版也可以说是必然的。能否满足玩家如此高的期望，就要看今后游戏开发者的手腕了。

最后，请允许我再说一句：不知道三岛财团的下一个故事又将是何年何月？（苦笑）

↑PS2版总算成功了。

访问两大3D格斗游戏制作者

VF之所以是VF，铁拳之所以是铁拳的理由

从结论开始陈述。 ●遵于计算，一切留给玩家的VF4 ●一直烦恼着到达热血沸腾程度之铁拳4

追近『VF4』和『铁拳4』的本来面目

游戏一旦做顺利了，后期的制作就会如行云流水一般。基准不同的两大格斗游戏很偶然地共同拥有此点。

VF4有关方面由SEGA－AM2公司软件开发部的片桐大智解答；铁拳4则向NAMCO社第一开发部的木元昌洋、原田胜弘、米盛佑一询问。在铁拳4的文中，三人的发言并未做区分，这样做是优先考虑到便于理解，请大家谅解。

本篇的目的是想弄清VF4和铁拳4是以怎样的方针和判断基准开发的。相信读者们如果读破了各位的话，那么游戏的框架和组成大概就会浮出水面。对我们玩家来说，它肯定是极其珍贵的情报。这里，我们把VF4设在左半、铁拳4设在右半。请一定要感受一下其“两立”基准的不同。

VF4

片桐氏讲述了自己在开发VF4之际，最先所想的东西。

“我想让玩家们只要一玩就能感到自己变得越来越纯熟。像防守、中招等基本概念一定要在视觉性上一目了然。如果‘技能够随意使出了’，则可组织进攻，直到熟用一个角色。哪招对付哪个角色有用——在意识中形成对技的看透，希望玩家能有所感。”

技的强弱构成，可说是有一定程度的Puzzle要素包含在里面。街机推出半年不到，某些玩家的水平已经强得超出想像了。

其实，这本身就是一种计算，在不抹杀预想以外部分的前提下，技的构成，正固定地保留着“游戏性”。

“这里要把它托付给玩家，去制作玩家的游戏（基准）。在VF4中，特别重视玩家对摇杆和按键的反应和感觉。前作虽然不是反应迟钝，但由于反应感觉不好，所以我们做了改进。另外，我们强调了画面的质地，跳帧全无。我们现今所追求的是排除一切‘多余部分’，完全‘数字’化。力求玩家能够明白地、有速度感地对战。”

铁拳4

“我制作铁拳之前玩了几款格斗游戏，感到有不如意的地方。认为操作的呼应性和无法同玩家连动起来。于是，我就想，要是把此点补充完整就该有点意思了吧？在新作铁拳4中，可能是对TAG以前的几作太在意了，生怕卖不好——就是在这样一种战战兢兢的心情下加入了不少新要素的。但是，玩家对此反应好像不太好的样子……”

……可实际上国内的实际销售成绩并不差，特别是在海外尤其是美国卖得很不错，也算一款有特征的游戏吧。

“嗨，平民游戏呗！气氛上有粗糙和未开拓的部分。或许这正是吸引玩家的地方吧，玩铁拳4时会有所发现。我们制作时，希望玩家每玩一次都能利用获得的知识与经验变得熟练起来。这是因为我们希望玩家能长时间置身于其中。另外，攻击手段并非单纯一根筋，多样化攻击和见缝插针的判断是我们要达到的目的。”

同时，玩家可以在短时间内找到技巧度较高的攻略法，这说明玩家具备较高的适应性。

“格斗游戏毕竟是‘数字’。现在，‘系统’的字眼已渐渐渗透进来了，当初的以外表印象和迫力为基准的价值观已转化为系统性价值观。攻略的上手快也在情理之中。”

游戏平衡性的调整

“过多地追求真实的格斗，不就成为仿真游戏了吗？我们留心于平衡性，尽量做到平等。不过，要是全都一模一样不就没有意思了吗？所以，我们有意保留了一些角色在特色上的不同。”

不过，听说有些特性并非开发人员特意保留的。试想一下，好不容易才做好的平衡性，要是凭空加上一个招式，其他均得改动。不过，开发人员在发售日到来之前还是改了多处。由于因特网的普及，玩家的信息可以直接进入开发组，其影响轻易传达的例子有以下几处。

“由于我们有将全体既存的技变弱的意识，于是3以后，游戏的完成变得圆滑了，因此，新技格外引人注目。玩家要求的新技和

游戏平衡性的调整

"首先，我们以实际存在的格斗技为题材来设定技的。其选择的外观和效果多种多样。关于基本技、画面、效果、判定、中招点都是基于一般规律设定的。但是，不实际玩的话，孰强孰弱不会明白。于是，开发人员（内部）或是外部工作人员等所有高手们经过反复测试，加入了不少新的数值。最后几个月一直在调整细到 FRAME 的硬直。"

片桐氏将与实际相背离或不常用的技等同于无。另外，对于公认的强或弱角色在技的硬直方面要做改变，大家取得了共识。

"由于玩家对于'技'在看法上已有确立的印象了，所以轻易改变平衡性是不可取的。但是，为了不让角色个性消失的最好办法就是一边保留 VF 的特性一边改变……。于是，迄今为止仍然有 VF 系列的玩家与 VF4 不太融合。真是苦恼呀！"

软件完成时的一阵子，片桐心中不安，没过一个星期便去了游戏中心一探究竟。同行的人员也有本刊记者。路上，他竟然发起"反攻"对我们进行起了提问——到底我们和玩家对 VF4 的反应如何……

那么片桐所设定的玩家是怎样的一个水平而进行调整的呢？

"Hit 确认是理所当然的。我认为不够充分的地方，会让比我牛的人进行调整。然后还不充分的地方会让水平更高的人来玩，'平衡性'是很多人的意见和大家对'可能性'提出的设想之结晶……"

新角色的位置和意味

那么，波及游戏平衡性的新角色登场是出于何种初衷呢？

"我们绝对要加入与以往完全不同的角色。VF4 已是本系列诞生多年后的产物了，所以我们要争取到新玩家，进入到新玩家视野。相似的角色是成为不了游戏的调味剂的。以前的角色里，有的一喝酒就能增加技，有的在超出作用距离范围时得意，有的是不会"浮空"，有的是什么当身技都行。其实我们也想做出与众不同的角色，可无一例外都还在'VR'角色的框框之内。无论如何，每位玩家都有自己的诠释。"

本次的新角色，有些被称为"铁拳角色"了，虽然有这样的疑问，但大家似乎没有什么抵制。

"或许与玩家的印象不同。与其说是媒体煽动的'VS'态势，倒不如说是与 NAMCO 共同让市场火爆的面更大一些。大家一面感叹着 SEGA 一直以不同于他人的基准做游戏，一边玩着铁拳。"

使游戏实体化的主角，动作捕捉和 Hit 判定

"应该说'动作捕捉'和'手付け'是一半一半。新动作的重心移动和细微的手部动作等若用手绘的话会花费大量时间，于是我们就使用了动作捕捉。像站立中段、倒地下段等记号化动作都是亲手制作的。"

"手付け"（日语）指的是动作设计人员使用 3D－CG 手段，全部手工作业使角色像真人一样会动。要是简单的动作就用手工作业，复杂的动作则用动作捕捉。分工和效果视情况而定。

那么，Hit 判定怎样形成的呢？

"完全如所看到一样，哪里有手哪里就有判定。"

VF4 中，开发组把一种叫做 collision ball（碰撞球）接在角色模特的身上，然后对类似于角色轮廓一样的东西进行交锋。由于其考虑到了移动的面积，所以基本上无甚偏差。不过像某一帧可长距离移动等非常迅速的动作可能会出现一点偏差。

就这样，在模特和 Hit 判定资料的 1 对 1 对应中，动作便会自动对应，生成 Hit 判定资料。更听说该数据能根据各个动作改变碰撞球的大开发组方面所追求的'平等'便成了摩擦。"

我们就铁拳 4 开发方针讨教的结果是"做得有意思"——极明快的回答。

"比如说，空中追打，我们重视的就是进攻方的满足感。对玩家来讲，对 COMBO 数和能连上何种追打的探索便成了乐趣所在。

我们将平衡性的天秤偏向了攻击一方。比如，一旦连技发动，挨打方便无法逃脱——攻击方不是想打就成功的，而是结果上已是如此了。接近战的趣味性也有。另外，危险地点（Risk）和反击（Return）也是视情况出现。本来，强角色是因为硬直性短的招式多而强的，所以铁拳 4 我们抑制了太强的招式。同时，作为确立角色个性的方法，我们采用的是制作大炮式的进攻，使强技更加惹眼。此种'反意识'一直贯穿于开发过程中。就这样，平衡性在计算中完成。"

新角色的位置和意味

"为了抓住更多新玩家们的心，我们付诸的努力之一便是导入新角色。铁拳 4 中，破天荒地消减了众多旧角色，而尽可能地导入新角色。"

听说其采用标准为，外观有趣的格斗，操作有趣的格斗，能在海外搏得人气的角色。比如，能使日本人喜欢的角色在东洋已不需要了，应更留意欧美的意向。比如更多地加入黑人角色。

"顺便提一下，国内的玩家很想增设一些有年龄变化、可爱的角色。于是企划人员强烈要求这样的角色：满脸大胡子的格斗家啦、修行归来的风体（浪人？）啦、没骨气的、汗臭味浓等等。

开发人员中，某些极具创意的人非常搞笑，竟然有些人想把自己的老爸给设计进去，我们一致反对，并对此事保密（众笑）。还有，让男角色不长用腋毛，不长胡子也太天真了。某些人认为绝对不能让大腿没有丝毫伤痕的家伙赢得胜利（笑）。"

好硬派。

木元昌洋/原田胜弘/米盛佑一

使游戏实体化的主角，动作捕捉和 Hit 判定

"技的制作方法大致分为两种。一种是利用动作捕捉，另一种是设定出近乎真实的技。对这种自创技，大家还以为真有，并会觉得有意思。作为格斗游戏，自创技不应多吗？"

铁拳 4 中，虽然动作捕捉比以往增多，但是自创的即手付け的仍达到 60%－70%之多。这些动作在秒间全帧中均有数据支持，更多亏了补间机能，"半动作"也表现得非常漂亮。

对肌肉的刻画也非常出色，肩部周围的动作显得强有力这点是铁拳 4 的特征之一，它的秘密是考虑了肌肉会延伸至皮肤表面，适当地做肌理描绘。这全靠程序员和设计师的研究成果。

另外，体型悬殊的角色对战时，出拳等技被平等地纠正。不过，过分修正就会发现某些出拳看起来毫无力道，从游戏方面来讲该算败笔了。

那么，Hit 判定怎样落户的呢？

"装上圆柱进行判定。该圆柱用程序控制，装填在角色模特身上。技不同时会改变圆柱的大小（与 VF4 相同）。"

Frame 帧数、硬化、相性、移动量等 Hit 判定诸多要素，全都在变化为 3D 时做了平衡性调整。听说制作游戏熟练了以后，这些细部微调整简直水道渠成。

关于效果，水的表现呀、浸在水中的角色的表现等，首次让开发人员尝到了苦头。他们动用了 SYS246 新型基板，一次又一次地重画，实在被折腾了好一阵子。

小，调节平衡性。有些动作即使是多数角色共通的，由于体型过于悬殊，程序控制能将动作协调到最好用。但是，这个开发便利的背后，隐藏着与游戏性直接相关的问题。

“制作动作的人若是不懂游戏可就大事不好了。因为有些动作在画面上表现的话会比较难看，没有必要予以修正；相反地，即便动作再怎么漂亮，若设计师对角色存有偏见，则可能不会加入此技。这次，我们集结的都是懂游戏的工作人员，所以能够很好地调整。”

这里，听说开发时的方针为“再怎样真实都应朝着像游戏的方向做”——关于以“光源”为中心的效果一事上，片桐氏这样说道，

“设计师和程序员进行了诸多尝试，最终取消了夸大画面效果的作法。大家只在‘光源’一项上取得共识，这是因为‘打光过多’会与前几作有太大差别，为了取得一致，所以弄成了同一水平线。”

接着，作业从对战时的效果转向了舞台的效果。

“舞台设计并非企划担当者决定的，它是设计人员活用程序师制作的效果，互相商定积极设计的。所以舞台效果汇集了众多好的点子。比如，由于程序师能做出尘土飞扬的效果，那么设计人员便开发了个海边沙滩的舞台。”

VF4 开发人员含 VF · NET 总共一百几十人。仅企划、设计人员、程序员就有 40 人。在没有 NAOMI2 基板、没有程序库的情况下从 0 开始——首先是多边形，再自制各种转换器以及图像引擎等东西，最后在稍长的 18 个月内完成。

各自的新要素——卡片系统与高低差

VF4 中导入了极受欢迎的记忆卡系统。它是以什么样的目的开发的呢？

“无论采用何种系统，如果连败的话对方就会轻易取胜，连胜的话对方越来越不是个儿，这样一来就没意思了。另一方面，作为玩家自身来讲，体会不到成长的乐趣，彼此间格斗水平的差距会越来越大。所以我们只好考虑把街机中心给区分开的办法了。还有，在街头某个角落碰见的玩家们可以知道彼此的水平。我们并不希望大家只拘泥于胜率上。”

也就是说，卡片系统就是，玩家拿着反应自己水平的卡片以及 i－Mode 手机，在游戏中心四处寻访，即使对战失败也会觉得“此乃没办法之事”。的确是一个能让大家接受失利的做法。

片桐氏在讲述卡片系统大受欢迎原因时，说这是因为玩家为之执着的“数值”能在上面永久保留下来。而我们想问的却是“500 战的使用限制”。

“此卡片是‘即便洗了也能用的硬件’(笑)。考虑到卡片的寿命，500 绝对是一个安全限制。本系统不仅在 VF4 上适用，今后也能活用。我们希望其他会社也能使用。”

此外，VF4 的版本急剧飙升的最大原因是，CARD 系统与其对应的网络存在配合上的问题。单是换装 GD－ROM(A 版变 B 版) 一事就对玩家的影响巨大，以致咨询者接踵而来。

“角色平衡性的调整方面，ROM 中的变更并不大。主要改的是给玩家带来疑惑的卡片与网络配合不良的问题。有很多玩家希望在现场(游戏厅)就能修正角色平衡性，可见 VF 吸引了大批玩家的目光，这已经让我们感到十分高兴了，通过传媒，希望大家都能明白 B 版的主要目的。技和角色性质的再平衡要等到 C 版才行。”

顺便说一下，VF · NET 利用的 ISDN 方式的 HTTP **プロトコル**，在为街机基板实装该装置时有一定困难。另外，在不具备网络相关知识的情况下进行设置而出现麻烦的街机店铺也不在少数。技术上和知识上的双重原因，是造成 VF4 的 B 版登场之真正理由。

制作人结束语 Virtua Fighter 4

片桐：“VF 的乐趣在于与人对战。相信大家不会深究与 NPC 过招吧。希望大家珍惜那种英雄相见恨晚的感觉。”

接着，我们就独特的键位分布进行了探访。

“只是想出 1、2 拳而已。与其设置一个防御键，不如像 2D 格斗一样直接拉摇杆后来得简单。曾经有过将身位左右移动设计成摇杆上下加按键那样，后来考虑到操作性就打消了这个念头。”

结果，玩家发现铁拳 4 与其他格斗游戏一样，你来我往的动作很真实。

开发人员最终有 70 名，花费了大约 10 个月完成了铁拳 4。由于也是采用新型基板，所以一切从 0 开始。经过基础研究，即可呈上画面，也使用了大量与游戏性有关联的制作工具，如 MOTION HEADER。当企划者认为已步入正轨时，已是去年的 1 月中旬了。

各自的新要素——卡片系统与高低差

铁拳 4 导入了高低差和墙壁。VF3 中此举曾招致了众多玩家的反对，铁拳 4 竟敢采用，是出于什么样的判断呢？

“在企划的提示下，我们做出了让玩家对高低差进行判断的系统，但前提是地势起伏不影响到游戏连贯性。铁拳并非‘出界制’，我们只是想借此摆脱平面。结果正如大家所看到的一样，意想不到的是它还是对游戏造成了影响。”

从在数值上来讲，6～8 度的起伏不会对游戏有影响，可从玩家的视觉角度来说，却变得毫无意义。开发组曾有过让一个舞台成为‘出界制’，但后来还是给取消了。

←铁拳有隐藏角色。

“墙壁不是为了被打方准备的，而是出于空间的自然表现之考虑。然后才是‘在那里会发生什么’的问题。”

地下停车场就是为了让人产生‘无处可逃’的恐怖感而设。

那么，对于 VF4 的片带系统是如何看待呢？

“很早以前，铁拳就有过‘采用何种记忆媒体’的尝试了。这次感觉被 VF4 抢了先着。其实 VF4 那边曾经问过我们要不要在此方面合作。”

记忆片系统本身是项了不起而且也很繁重的作业。铁拳考虑到记忆卡系统可能会在国外不通用才取消的。

制作人结束语 TEKKEN 4

“铁拳中很多地方都让人紧张，比如这拳打的到打不到啦、背靠壁时如何应对等等。我们希望玩家能感受到‘攻方优先’所带来的刺激。”

编者的话——失去魅力的 FTG

街机格斗游戏的鼎盛时期，编者已经感觉到游戏被清楚地划分为几个层次。现在仍然对 FTG 抱有信心。

当然，格斗游戏是否能够在玩家群体中恢复魅力，初学者的上进心也是一个很重要、不可欠的因素。为了使 FTG 玩家的绝对数量有所增加，在对周围的初学者手把手的教授的同时，举行一些邀请赛扩大影响力，是不是也很有必要呢？

看起来有点可悲？然而在这些措施的推动下，虽然水平都有所提高，但是玩家中寻常水平的也并没有减少，不也是现状吗？

由于 SNK 公司的重建失败和 CVS2 的发售，是不是已经迎来了 2D 格斗“事实上的终结”？(此部分以后会提及)

从 GAME 整体上来说，想让初学者自觉地对游戏产生兴趣，并且由衷地称赞一句“有意思极了”，那是无论如何也办不到的事情。

PRESENTED BY《电软》

TYPE 13 THANK YOU FOR READING

类似的对比例子还很多。比如 FF8 和异度能否联系上？下期就要登两页，希望爱好者喜欢。

→敌 ATM 正中我援友——我心痛极。

←那厮还在空中耍宝？『大限将至』矣。（笑）

受读者启发，天语邀请莱因合作了一篇“驾舱模拟游戏大比拼”。文章的目的一方面是希望读者能够发现并重视此类游戏，从中获得乐趣，另一方面也欢迎读者投稿进行其他各种各样相同类型名作的对比——如果它们有可比性的话。

为了使火力集中，这回充当开路先锋的“驾舱类”我们选择了 PS2 版《武装雄狮 BLAZE(GGB)》和 DC 版《高达外传》。这两部作品皆可谓是从 SS 版进化而来的系列最新形态。

文/天语·莱因总帅

驾舱模拟游戏大比拼（假）

天语：对于很多 FANS 来说，GG 之辉煌永存。SS 版两作，2 比 1 强化在战术安排上，任务更为拟真，场景也变大了，潜艇、运输机等庞然大物登场。值得一提的，因故事设定向前推进，随着各国的技术进步，“高机动体”在 2 中全面应用于实战。

天语前两作 1 玩得多些，2 代因作战受挫而中途放弃（见笑）。茫然多年之后，天语有缘与 GGB 相遇，研究之后，换来“折服”二字。天语穷二十年游戏生涯之力（虽然技术很差），独选 GGB 为最爱，如果有来世，我还是会选它！！（泣）……对不住木裕？（倒）

接下来想请大家注意，本文初登场，必有不成熟之处。首先页码就有些多，今后的“对比”文章会限制在两页内（投稿者请注意）。下期预定的 SERAPH－Z 读者写的“FF8 与异度”，文风与此大不同。而以后没准天语还要和曾经留日的东京巴士＆电车 GO 超级迷宇部先生合写一篇文章，从另一个角度审判游戏。（笑）……

一、世界观设定

GG 全系，以虚构的近未来大战为线索。因“天灾”等各种各样原因，各大区或形成同盟，或某国单打独斗。故事大背景在 2015 至 2020 年前后。当时许多国家都在研究新式兵器，并将其陆续投入到战场上。某些国家在 AWGS 的研究上领先。在 GG 前两作的设定中，AWGS 技术还不完善，但拥有 AWGS 仍几乎意味着胜利。

二、游戏场景

PS2 版 GGB 营造出极大战斗区域，而在“山岳战”及其后的两个拥护型任务中，地形的变化也是非常激烈的。整体上看，GGB 各关都是现实中的“战场”模样，其中又以最后一关的场景最大、肃杀感最强。另外，在 GGB 战场上，目之所及之物，几乎均可破坏。

三、登场机体介绍

在 GG 中我们操纵的是日美两国企业联合研制的 HIGH－MACS，被誉为“革命兵器”。后来对机体进行改良，其开发方案有“重装甲重攻击”和“轻装甲高机动”两种思路，并同时着手进行。前者正是 GG2 中的 HM2，后者作为“试作机”一度被打入仓库。可没

莱因：进入次世代之后，随着主机性能的飞跃发展，使原本对硬件要求非常高的驾舱模拟类游戏得到了长足发展。PS/SS 时代涌现出了大量玩家们耳熟能详的作品，如 NAMCO 的王牌空战系列、GAMEARTS 的武装雄师系列、BANDAI 的高达外传系列等等。尽管那时候 3D 技术还不很成熟，但正是这些探索型作品的推出，才使驾舱模拟游戏成为了一个深受玩家喜爱的类型。

很早以前土星上曾推出过《高达外传》，而且是分三个版本推出的。作为外传，其故事是原创的，游戏方式是驾舱模拟。在当时看，其画面出色，操作感方面也是可圈可点，比较真实的模拟出了 MS 机师的实际驾驶感觉。但是毕竟机能有限，许多实战中的细节都不得不删除，与同类游戏相比也没有自己的特点，令人遗憾。

1999 年在 DC 发售不久，BANDAI 便推出了全新的高达外传——“机动战士高达 0079 外传·殖民地坠落之地”。这款游戏将 DC 的基本性能发挥的非常出色，画面现在看来也可算是优秀。而操作感更是异常真实，机体的重量感通过小小的振动包完美的体现出来。游戏在许多方面有自己的独特系统，正是由于其出色表现，至今国内许多玩家还对这款老作品津津乐道。

一、世界观设定

《高达外传》的世界观一直都以原作宇宙世纪 0079 年爆发的一年战争为背景。外传的整体构思和“第 08MS 小队”如出一辙，都是描写局部战争中的平凡士兵的战斗与生活。由于游戏中的主角都是一些平凡的人（没有 NT 能力的普通机师），整个战场到处都是危机。这样紧张甚至压抑的世界观设定可以使玩家全身心的投入到游戏当中去，带入感是非常强的。

二、游戏场景

DC 版《高达外传》在场景的营造上是相当庞大的，地势起伏也非常巨大。战场的制作是相当细致的。而且所有建筑物都可以破坏，甚至机体跳到楼上不久，楼就会坍塌。游戏在营造场景上追求的就是真实。

想到当 2017 年战争再次迫近时，外人部队第 501 机动对战车中队进行混编演习时，使用了仓库中的这“试作机”，并取得了“预想以外”的好成绩，由于其便于量产，冠名 HM3 即投人使用。

HM2 拥有当时各国 AWGS 中的最高性能，出力大、装甲厚，攻击力高，更可带四种武器。但由于从研制到生产的过程极短，所以造价非常之高。HM3 则搭载有 HMD 头戴式显示器和 MED 质量能量探知系统等 AWGS 最新技术，其战斗系统(OS)为“GALOIS COMBAT OPERATING SYSTEM”。

因应不同作战任务，敌方机体多停留在第二代，其中以德制 JAGD PANTHER 闻名，此机在许多国家都有装备。玩家对 GGB 中的机体在整体上应把握“代”的概念，同时注意“多脚”和“步行”。多脚 AWG 由美国率先研制成功，其特色是三次元机动力更加出色。GGB 中各种机体皆有其所长，亦有其所短。

除此之外，GGB 战场上大量出现的是坦克和导弹发射车等。

→在 GGB 中，出征前应仔细核对一下此处的机体、武器、装备等。因为这个画面以后可就 MISSION START 了！

四、武器介绍

GG 分主武和副武，以 HM3 为例，分别是连射 GUN(固定）和 RP(火箭炮，固定)。GGB 中可再选装一种武器和两种强化件。攻击切换由专门键位负责。与莱因的 GUNDAM 不同，武装雄狮系列因为不能锁定敌人进行攻击，所以备选武器的种类非常多，GGB 的火器五花八门——多到有些夸张。选择你认为适合的就是了。

五、任务构成

GG 全系都有援护型任务，这是其较为特殊的一点。当然“敌全灭”型关卡也很多。但在 GGB 中，援护 MISSION 正体现出游戏的精髓，同时这种关卡难度都比“干打型”任务要高。

六、战术表现

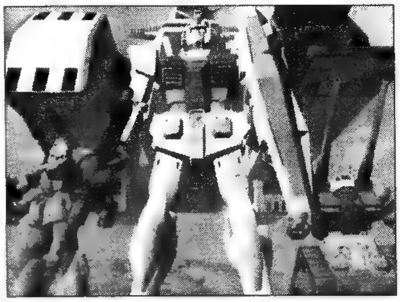
GGB 中无雷达无地图，这与前两作真是有很大不同。先打哪后打哪，敌人的出法儿，玩家心中须有谱（主要是来袭之敌的方位、机体数以及强度等指标。前两天 SP 给了我一张 GG2 的广告彩页(FAMITSU)，反面有攻略，看过几关的地图之后天语仰天长笑：若 GGB 也能给俺这么一张，岂不立即变达人!？……)。不错，GGB 仍然有通信字幕提示，但敌人可不管那么多，当你面向正东“索敌”时，导弹已从西面过来击中你了。记得在前作中的小地图上，攻击中的敌人还会有特殊表示，但 GGB 不行。你必须因应敌增援或援护对象的安危而随时变更进攻次序。否则很可能你这边正热火朝天地追杀多脚，那边几架救护用的 CH47 早被敌以各种手法击坠了。又，配合不同装备和不同进攻思路，GGB 打法千差万别。

七、僚机的能力

系列第 2 作有僚机设定，出征前须选定，但战斗中僚机具体的作用应尚很难说。GGB 虽无僚机，但与 HM3 一起作战、相互间随时通报战况的机体在所有版面倒是也都有出现，作用仍然“有限”？GGB 主要靠自己，自己够强，可不理会僚机的生死而单独行动。

三、登场机体介绍

《高达外传》最初使用的机体是“量产型吉姆”，到中后期可以得到“量产型钢加农”与王牌机师用“吉姆 SP”。游戏中玩家无法使用联邦顶级机体——高达这一点与 SS 版《高达外传三部曲》有所不同。敌方登场机体则非常丰富，从渣古到王牌机师专用勇士，可以说原作中出现的机体是应有尽有，而且还有威力强大的 MA(机动装甲)以及游戏原创的最终兵器。在性能方面“量产型吉姆”是最弱的，运动性、速度与防御力都非常差，对付敌人的“渣古”、“老虎”还不算吃力，对付“大魔”可就棘手的很了。到了后期得到“吉姆 SP”后却又要面对敌最终兵器的挑战。所以总体来说《高达外传》在己方机体的配给方面是非常严格的，基本上不会出现玩家靠机体优势赢得战斗的情况，这也与游戏的世界观相呼应。假如游戏中可以使用高达的话(必须与资料盘中的一样强)，那么人人都能变成“联邦 TOP ACE”(笑)。正是这种敌强我弱的环境使得这款游戏在整体难度上有些偏难。



←别样的厚重。高达迷必见！

四、武器介绍

机体的武器通常分为四部分，即“巴尔干炮”(固定)、主武器(可替换)、辅助武器(因机体而异)与格斗武器(固定)。其中主武器通常只有 100MM 吉姆机枪与大型火箭炮两种，而辅助武器也仅有手雷和长距离加农炮。从这里可以看出游戏中的武器搭配是相当单调的，战斗中要根据不同的地形与距离随时切换主副武器才能在战场上取得先机。另外所有武器中除了手雷外，都可以锁定目标后进行攻击，这一点使战斗轻松了许多。

五、任务构成

DC 版《高达外传》的任务算是驾舱模拟类游戏中比较普通的，基本上就是以摧毁敌人基地或消灭战区的全部敌人为主，援护任务占的比例极小。不过高达外传在游戏中导入了事件选择系统，有些任务中会发生敌方队长提议双方暂时停战事件，如果玩家此时原地不动，敌人也不会攻击并全员撤退，而任务也算达成。达成这些事件的分支在爆机后会对玩家进行总评价，也正是因为玩家可以选择的余地很大，任务自由度也相对较高。

六、战术表现

游戏中相当讲究战术运用，因为雷达的无效化，“索敌”成为头等大事。如何有效的索敌又不分散主力成为玩家很难兼顾的事。在这个游戏中如果一个人遇到两架以上的敌机基本没有什么胜算。如果不能及时逃走或者得到僚机援护，将很快被打倒。也正是这种残酷的战场环境，要求玩家必须通过对僚机下达各种命令来组织有效的进攻。玩家如果指挥得当，就可以经常让敌人尝尝被群殴的滋味，过关也就非常简单了。玩家的指挥能力如何，爆机之后也会有评价，想成为合格的队长就要有 90 分以上的成绩。

七、僚机的能力

《高达外传》中在战斗开始前可以设定僚机的机体型号和武器装备。在这个游戏中，僚机的性能与主角的队长机性能完全相同，两位僚机的驾驶员也分别擅长格斗和射击，可以很好的互补。在战

→这是第五关的僚机——迷彩装的HM3。不过此机天语只在任务接近结束时见到过（不知从何处突然冒出？）。一开始的“阿尔法”小队他们不都是普通装的么？没有迷彩呀！！

八、装备的重要性

在GGB中，武器、部件非常多。优秀装备在清版（特别是高难版）时“不可欠”，即是说玩家不进行装备，无论如何是过不了关的，任务铁定完不成，必死。有关此点，GGB不但与其他同类游戏不同，就是与前两作相比，也有重大区别。在GGB中，装备高于一切。

九、理解作战任务的重要性

必须对战前的“作战任务交待”进行理解。因为地图全在这时交待，东西南北总是要搞搞清楚吧？敌配置、补给点、己方协力情况、敌增援情况、作战概要，一律要死记，任务交待有时是会透露一些精华内容的。大家有机会看看GGB的战前地图，那来自四面八方的N个敌攻击/包抄线路的箭头“指示”，很恐怖的。（笑）

→请看，如果玩家是军事迷的话……『战斗』意味着什么？武装雄狮系列，虚拟了『作战＝痛苦』。

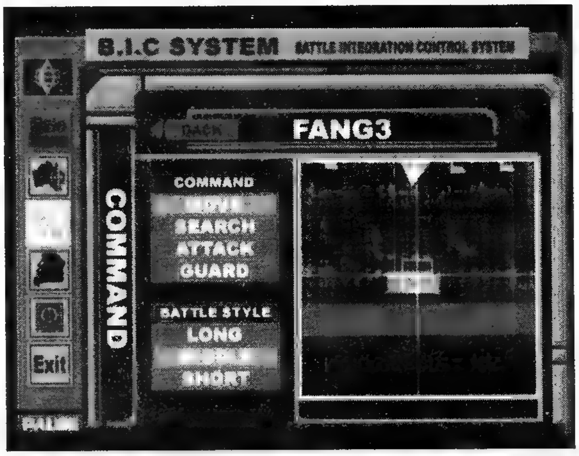
十、游戏的爽快感及紧张感的来源

爽快感来自“驾驶高机动＋使用多种武器＋目测无锁定动态射击”。紧张感来自“敌数量大＋敌火力强（BT）＋瞄准困难＋临场不确定因素多”。纯射击爽快感在第一个援护任务中（GREECE）表达得最为清楚，深刻揭示了战场残酷一面（很正统的阵地攻防）。而最大的紧张感莫过于最后一关的“猎象”。另外关于爽快感，天语认为，HM3的操纵感比梦美绝对不次，如果在高速行进时突然高速后退（配合方向键）以求转向，机体一时是收不住的，极有甩尾感。

→守门员？（爆笑）……敌超强力BT守护神——ELEPHANT。前作第三关好像有它……。

十一、游戏为什么能让玩家获得感动

以GGB为例。GREECE（第四关）/NIGHTMARE/ANOTHER，就在30秒倒计时开始前后，天语留守在残留的三架掩护对象身边，看着刚才与自己并肩作战的两架多脚和剩下的一架人型自走，心中



←这大概是吉姆的OS系统（笑）。于此可对僚机下达指示，大家齐心作战，战术感强。

斗中如果不靠两驾僚机的援助与牵制，要达成任务是相当困难的。个人认为这个游戏中的僚机无论在各个方面都堪称驾舱模拟游戏中最强也是最好使的僚机。

八、装备的重要性

要说这款游戏中可以装备的附加装备几乎没有，如果硬要说的话就只能提到盾了。而盾也确实是这个游戏的一大特点。盾有自己的耐久值，当承受到一定程度的打击后就会坏掉，而玩家也无法进行盾防御了。除此之外，中型盾还有格斗能力，可以借助高速前冲的惯性给敌人以物理打击。这种设定在同类驾舱模拟游戏中是极其罕见的。

九、理解作战任务的重要性

作战任务是必须理解的否则开战之后你会不知所措，而地图则更加重要。没有地图你将无法给僚机下达攻击命令，也无法确定攻击目标的所在地。而地图起初只有地形概况，要通过索敌才能显示出敌人的位置以及机体型号。可以说没有地图就无法作战。

十、游戏的爽快感及紧张感的来源

事实上爽快感就在于炮火纷飞的战场，尤其是与敌人近距离格斗时。至于紧张感可能更多的来自于不知潜伏在何处的敌人带来的心理恐惧。也许你走过的小河中正潜伏着虎视眈眈的“魔蟹”，这种极其真实的战场环境造就了无与伦比的紧张感。特别是资料盘中与阿姆罗交战之前，漫无目的的索敌时这种紧张感更强。

←这是在『架刀』。经莱因指导，天语领会到个中真味。游戏真乃妙趣无穷——GC全系列绝无『近距格斗』（汗）……

十一、游戏为什么能让玩家获得感动

首先这种感动必须建立在对这个系列有一定了解的情况下，否则让一个从不知道高达是什么的玩家来玩，玩过之后他也许会说“没什么感觉就是挺难的”。如果对高达的世界观已有一定了解，

→此机即是第四关的援护对象之一。它火力较弱，行动缓慢，可此关的敌人却堪称BT。此多脚打一炮要费很大劲，底力也大，同样为援护对象的步行机体，也要时时照顾它。（泪）

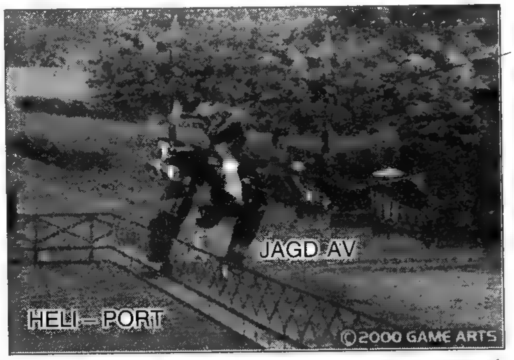
可真不是滋味（大哭），它们本应在HM3的掩护下安然撤离的，无奈战场过于残酷，弱小的它们拼命自救并互相支援，疲于那铺天盖地的凶狠敌人，而早已麻木的HM3驾驶员天语则宁可作为他们的“盾”去顶子弹，也决不能再容忍任何敌人炮火触及它们……当屏幕出现撤退成功字样后，天语让HM3抬头看了看蓝天，天真的好蓝，真的好高……三架巨型运输机在高空中显得是那样渺小……

那一刻的“职责”感，在UKRAIN(第五关)/NIGHTMARE/ANOTHER版倒计时开始后也曾获得过——天语收到成功撤离的四架CH－47送出的“人机平安、感谢”字样后，就差掉眼泪了……

之前的HM3是怎样的努力啊！伴随着孤助、恐惧与绝望！！

究极的“带入感”，必然会伴随着究极的“感动”，爆机后的CG也很说明问题。注意这里的感动并不完全是“成就感”。

→对这种机体可万万手软不得啊！其在空中飞行时狙住，其落地走行时击破！您看看它携带的那些武器……



围栏里就是四架待护卫的支努干，却突然出现两架高机动，后面将要发生的，天语就是不说，您也猜得出……

十二、是否为机师专用游戏

上面第四关天语驾驶的是装备F甲/F攻/HHM的HM3，那是毫无喘息的“BT”白热战斗——耳边嘀嘀的情报提示音和嘈杂的友军通话令人烦燥，枪炮声和强硬的摇滚BGM混在一起；画面上看到的，是一波接一波的敌攻击提示，以及满屏乱飞、拖着硝烟的导弹和同时出动的多个敌高机动编队、反坦克导弹编队，以及直升机编队；作战途中，RP打光，身为人“盾”的HM3哪里还敢抽空去“神庙儿”补给！手中的HHM在HM3飞行态下锁定超困难，则只好站在地上送给敌运动态的AWC以双路蓝色强力高精度导弹……炽烈战斗中，HM3与敌方HELI跳跃对攻简直是家常便饭，就这样不停地打打打……(HELL难度勿试？信心崩溃？!)

而在上面第五关中天语被迫装备F攻两个(攻击力提高4倍)和备用RP，最后将HELI－PORT处出现的两个高机动打死后RP全光……飞到河对岸以连射GUN磕掉两架JAGD AV后，几近崩溃！在此关NORMAL版中，有一次在倒计时态，天语正准备飞上去击破山坡上的敌增援BMX以阻止其在最后阶段击落我CH－47对象，却突然发现没有跳跃槽！HM3立于山下好不尴尬，此时瞄准不能、心急如焚的天语只得将仅剩的十几发RP全部拍在山崖边子上（人已完全麻木）——因为这样一来就可以借助RP爆炸后的余波来使BMX受到些损伤……在GGB高难度版面，读秒如年。就是这第五关，您可知天语多少次命丧最后十秒？

呜呼！GGB——(唱)所有的问题都自己扛。

完全机师专用。打者身兼军事迷则更美。否则BLAZE AWAY。

再玩的话感觉绝对是不一样的。以前看到动画中描写机师之间的对决，现在竟然被游戏完美地再现——那种强烈的带人感觉是一般游戏无法比拟的。也许玩龄长一点的玩家会有这种体会。

十二、是否为机师专用游戏？

这个游戏所面对的玩家相对来说还是比较广泛的，毕竟王牌空战这样的游戏都不是面向绝大多数玩家的。相对于一般玩家当然还是了解高达的人能比较轻松的进行游戏。不过个人感觉还不能算“机师专用游戏”——因为一般玩家要想突破全部九个任务也不会很困难。至于“机师”们所要追求的，可能就是爆机后对各方面成绩的评价了。

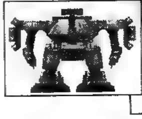
←第五关画面。围栏里是味方『CHERRY小队』的坦克，看它如此用力地开炮掩护我救助直升机，天语为之动容，内心大震。那雷达乱转的敌自走高炮导弹两用车已令HM3的示警器『全开』……

●天语最后的意见

两款游戏真的还是很有相似之处的，尤其是作战氛围，“带人感”皆已高到“一进入游戏任务就什么也顾不上了”(笑)。高达系FPS游戏的近身格斗感天语认为好重，而机体行动之钝也远超本人想像范围哦！有趣的是，“高外”的主视屏幕简直比GGB还乱、还真，操作也蛮复杂。特别的，在这个游戏中，对敌人的击破可谓“一个是一个”，而GGB则一倒一大片——这也算是二者的显著区别吧(爆笑)。最后，“高外”的动作性虽然很丰富，但单纯的射击爽快感稍嫌不足。部分缺失的“游戏性”靠多变的战法给捞了回来。

●莱因总帅最后的意见

其实在SS时代，外传与GG的确在各个方面都很类似，甚至在战斗时也与GG一样能一打一大片（笑）。可是到了DC与PS2上，主机性能的进化使游戏在真实度上有了大幅度提升，自然游戏制作人个性化的制作理念也就更好的表达出来——以致这两款游戏才有了现在的迥异的风格。不过开惯了高达后再开HM还真是不习惯那种赛车般的高速（笑）。GGB的高速正是它的卖点，战场上的瞬息万变被很好的表现出来。绝对是那种“瞬间的迷惑将导致死亡”的游戏。（天语：透彻！）



↑此关之“地狱（红标HELL）/普版”，天语13式勉强中。以TYPE 13平趟地狱，天语还嫩了点(汗)。高价求购官方攻略本！（笑）

《拳皇 2001》指令表完结

●韩国 EOLITH 有限公司 ●SNK
●MVS 基板 ●FTG ●2001 年 11 月上市

K9999

あつちへいつてうォ!	↓↘→+AorC
割わうォ!	→↓↘+AorC
月…	↙→↘↓↙←↘+AorC

フォクシー

コニコーンの角	↓↘→+AorC
プレニルニウム	→↓↘+AorC
知惠の树	↓↘→+BorD
月の银	スライディング→中+AorC
はじまりの树①	→↘↓↙←+AorC
ノアの记忆	①中 AorC
七重の星	①中←+BorD
白鸟の诗	↓↘→×2+AorC
惑星の祈り	(空中)↓↘→×2+AC

此颜色带内的招式为超杀

此颜色带内的招式为 MAX 版超杀

(空中):空中可用

(间):投掷场合

唯一拥有 CHAIN 连技的角色 アンヘル

レッドスカイ オブ ヤポネシア	→↘↓↙←+BorD
フォーマリスッ ブルー①	↘+B
ビヨンド ザフレイムス②	←↙↓↘→+BorD
マッドマーダールーレット	(间)←↓↙+BorD

アンチエイン・始动技[①]

レプン カムイ	↓↙←+AorC
シチブンオブ ザワールド	①后 B
ウェルカム トゥ リュウグゥ	①后 A
ビヨンド ザ フレイムス(アンチエイン)	②中[※②]

アンチエイン・サークル技[②]

バイパイリュウグゥ	[①]or[②]中↑+AorC
シエルターフロム ザ ストーム	[①]or[②]中↑+BorD
バギー アンド コフィン	[①]or[②]中→+AorC
ウィズ アンプ フォーザパブウェイ	[①]or[②]中→+BorD
アトレイントゥシーチエリーブロッサムズ	[①]or[②]中↓+AorC
インボテント シンプトム	[①]or[②]中↓+BorD

アンチエイン・フイニッシュ技

クラウン アンダーザスカイ	[②]中→→+AorC
ステート オブ ヒートヘイズ	[②]中→→+BorD
ア フルムーン イブニング	[②]中↓↙←+AorC
ライドコアサイクル	[②]中←↙↓↘→+BorD
レッドスカイ オブヤボネシア	[②]中→↘↓↙←+BorD
アガーデントゥプレイウィブゴースツ	[②]中←↓↙+BorD
ロイヤリティー テスト フォーザリベラリスッ	[②]中←→↓↘+AorC
ザアナイテンティファイドビクデムコンシャスネス	←→↓↘+BorD
ロイヤリティーテストフォーザリベラリスッ	[②]中←→↓↘+AC

アンヘル的 CHAIN 连技示意图(具体未明)

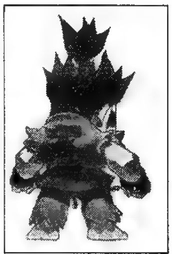
上段 P (↑+AorC)	下段 K (↓+BorD)
中段 P (→+AorC)	上段 K (↑+BorD)
上段 P (↓+AorC)	中段 K (→+BorD)

此角色的 CHAIN 连，一套打下来可以看出是由"始动技→循环技→终结技"构成。其中的循环技（サークル）正如此表所示，有线相连的框子，可以顺时针或逆时针打满 6 段，最后以终结技报收。

文/偏执狂

3RD 人物分析

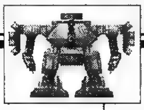
ALEX：名义上的主角，但多数人是不会接受让一个打投系的兄贵来当主角的。ALEX 拥有很高的攻、防力，速度稍有不足，判定较强的普通技很大程度弥补了连续技贫乏的缺陷，→+重 P 和站中 K 控制面很广，近身中 K 接轻 FLASH CHOP(↓↘→P)可形成非常关用的牵制型连技；而蹲重 P 的对空效果也不错，被对手 B 到也相对较安全；←+重 P 使用得当的话，可以抓掉很多突进技。必杀技中，重 FLASH CHOP 击中后对手会长时间硬直，用指令投的威力巨大；AIR KNEE SMASH(→↓↘K) 的对空性能一般，而 AIR STAND PIT 的中段对地性能却不错，↓蓄↑轻 K 连用的话很有欺骗性；SLASH ELBOW(←蓄→K) 算得上是 ALEX 的杀招了，突进后的破绽很小，又可迅速接近对手，就算对手挡住也难以反击，性能十分可靠；SPIRAL DDT(→↘↓↙←K) 是招上段投，倒是高手更容易中此招:) SA1 是招威力极强的指令投，与 POWER BOMB(→↘↓↙←P) 相同，判定出现的时间较慢，很容易被跳开回避，故出招时机应注意；SA2 的最后一下为投技判定，但与对手距离较远时会形成大空档，以 EX SLASH ELBOW 1Hit 时取消使出是不错的选择；SA3 威力不大，但蓄气很快，最重要的是中招必晕，可任意追打，攻击力就相当可观了，用在 SLASH ELBOW 后抵消使用（要配合不同强度）是很难破解的非连技。ALEX 并非克拉克似的人物，主要还是 SF3・3 指令投判定普遍不强（不如 KOF 强！），可能是 CAPCOM 有意限制投系角色的实力吧!? ALEX 还是应该靠其判定强的打击技、以阻击为主要战术思路，才可立于不败。



“放弃挑战”对铁杆来说并不是很容易的事

攻略是这样炼成的

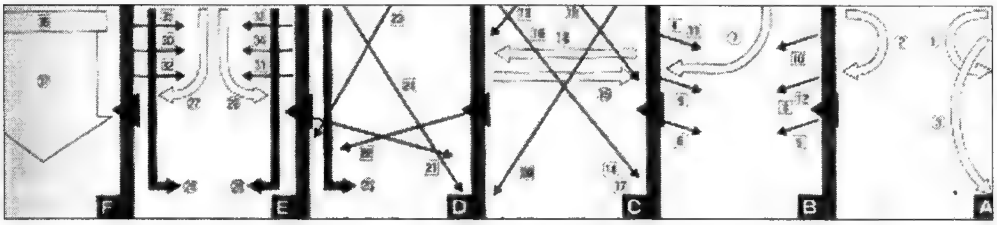
天语：GGB作战严重受挫。VF4能否练成亦不得而知。反过头看看日本高手的GGB成绩和VF4对战录像，再看看日本《ARCADIA》专业街机杂志，胸中实在是憋了一大口闷气。故成此文。一方面请读者量力游戏，同时希望有志者能够共勉。



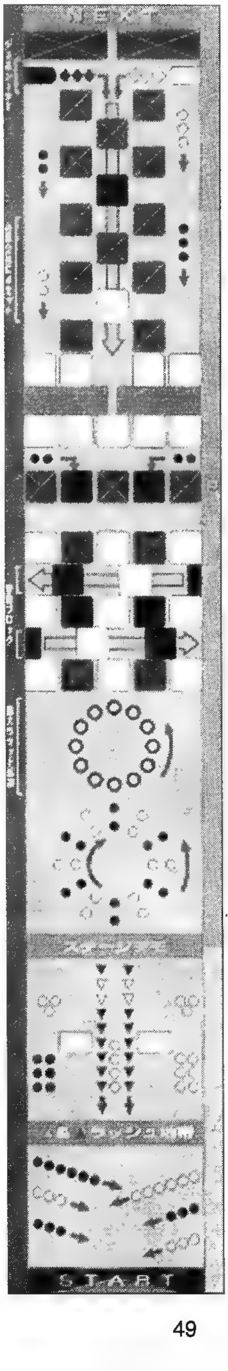
多少次放弃对游戏的挑战，没有一次像GGB这么窝囊——全日本有19位玩家打爆HELL(地狱)/GREECE/NORMAL/TYPE 13机体/SRG禁。可是天语却没打过去！眼瞅着味方全灭……能尝试的武器装备基本都试了一遍，外挂轮(WHEEL ADAPTOR)、F甲、F攻……只差“RP”、“HHM”、“MSB”和“燃料气化”，现在还没试过。

好东西有的是，无奈技术太差(泣)，因此懒得再打。没有“高手指点”和“官方攻略”，天语宁愿放弃。

GGB压根儿就不是一般人能玩的游戏。气氛无法承受。它与梦美还不一样。虽然二者都要极度“动手＋动脑”。



↑街机平面正统STG“式神之城”(ALFASYSTEM公司/2001)在《ARCADIA》中的攻略某图，攻略题为“上级使役者养成基础讲座”。厂家借杂志大奖高分选手，最高分者奖XBOX本体一台及XBOX版“式神之城”！



←谁会想得到这竟是游戏攻略？但日本人似乎总有办法解决难题。语言能表述的就用文字，文字表达不清则有图片。图片说不清还有其他办法……

表

凡是玩游戏的，都会向朋友推荐游戏，也会接受朋友推荐的游戏，大家会说“这个游戏很好玩”，于是互相也就接受了。至少也会试玩一下。

但什么是好玩？——

“好玩”与否，因人而异、因条件而异。

这是天语的最终结论。

想彻底体会“良心品质”的真味，并非人人都能做到，街机游戏以及高难重度游戏尤甚。

下面以日刊“ARCADIA”来说明脑手并用游戏的攻略制作，以及编者对杂志的读后感。

在日本，街机产业极其发达。而且由于日本是个极善于对事物进行细致分类的国家，因此在许多方面，他们常显得井井有条。其中也包括制作游戏攻略。同通常的综合志或专门志相比，《ARCADIA》街机专业杂志所有的消息或攻略，即便不是厂家亲力亲为而成，亦必定是特约的街机顶级高手写就，其详细、深刻而有特效，是街机运营商、游戏制作公司、街机仔的最重要帮手。

《GAMEST》倒闭后，以《ARCADIA》新面貌再生。日本街机专业杂志似乎只有一本？

《ARCADIA》每月一本，210页，很厚。

这本现由以出版《FAMITSU》知名的ENTERBRAIN公司(Eb)控股的杂志甚至可以说是街机爱好者的“宝典”。其特约街机包括キャサ夫、善之字元帅、笨笨丸等30多个人(不用多说了吧？)。其攻略图文并茂，往往以连载N期的形式来推进，几乎无法想像的是，那些细致到看似“官方攻略本”的文章，竟都是自己写的，不过从图片来看，其得到厂家的“后勤保障”似乎毋庸置疑——只是一个街机游戏往往是由多位高打共同来完成，一篇三页的文章六位写手共同完成是常事，尤其在格斗游戏中。

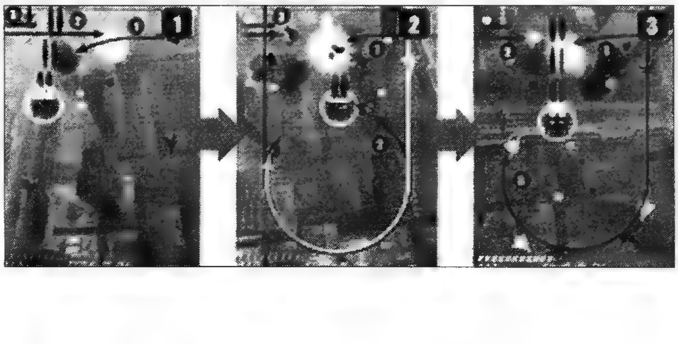
只要是时下的街机游戏，《ARCADIA》一定会有攻略。游戏刚上市，它放出初级篇，随着时间的推移，攻略愈发深入起来。比如大家在第4期“电新”光盘中看到的那些CVS2连续技，跟大家说实话那只是中级表演而已，其实每个角色都有伤害度1万以上的表演技……(汗)而日本至今还在研究街霸3rd的东西。

《ARCADIA》的攻略是非常细致的。细致到了极点。感觉上把游戏给彻底解剖了，井然有序。

杂志每一页下方都有小知识点，像电软的小字。为了向日本杂志学习，我们今后将力所能及地借鉴其精华。下期KOF2001权威连技刊登预定。

↑对敌机进行编号。详细解释何时该打哪个，是STG攻略重要一环。

→↓这是广为我国玩家所熟悉的超级ACT制作公司TREASURE的街机最新作“斑鸠”(NAOMI基板平面正统STG)在《ARCADIA》上的攻略两图。右侧图为从某关开始到BOSS出现之前的版面敌运动规律。而打BOSS时还有类似的一幅。



里

相对于家用机，街机玩家十有八九都是 HEAVY USER。为了让一个币的价值发挥至超越单币价格，街机仔无不刻苦习练技术。

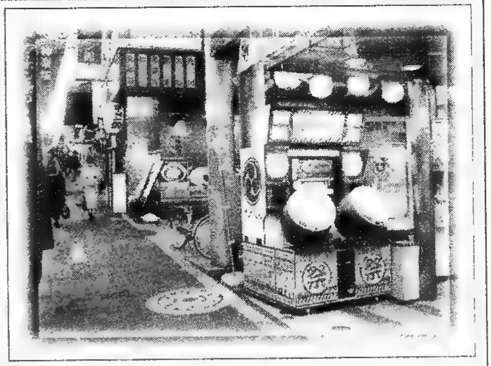
在日本，街机完全就是一种文化（当然，整个游戏产业孕育出不同的游戏文化）。《ARCADIA》中不但有详细的攻略，还设有很多专门的栏目来满足广大街机爱好者的需求。

在厚厚的 210 页中，有关 ARCADE 的一切，你都能找得到。就算抛开攻略不谈，读者仍可能在一些小地方你会获得大感动、大满足。看街机杂志，只有自己不懂的东西，没有杂志漏掉的内容。

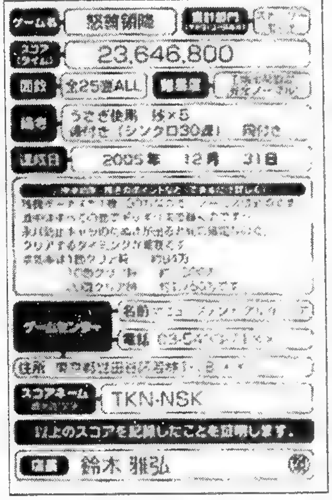
杂志有新闻有广告还有其他各种栏目，但都是围绕着“街机（ARCADE）”来展开的。令人印象深刻的是，《ARCADIA》每期都要刊登数目非常庞大的读者所投画稿。还有，杂志每期都会占用两、三页版面，先来一幅大地图，说明这是国内哪个城市哪个区域，然后把这个区域内的 GAME CENTRE 全在地图上标出来，再把各店的照片和简介、特色依次摆出，进行文字说明。

最后，杂志对买街机、改造街机都有很详细的技术指导。

→街道很窄却很干净，人们行色匆匆，门口摆放了一台『太鼓之达人』筐体的街机厅、一辆自行车、一家从招牌上看闻名全国的『拉面连锁』小馆儿……



2002 年 1 月号《ARCADIA》之“筐体百景”专栏。一幅特意取景的深刻照片，配上百余有感而发的深刻文字，将多少沉醉其中的读者带回到他们的记忆深处……对于日本杂志的创意，天语服了。



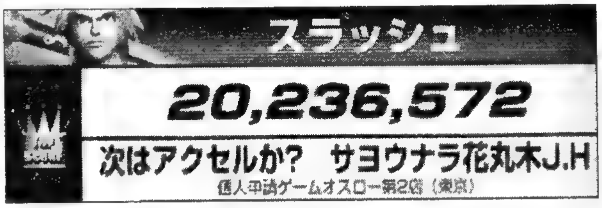
↑这个申请表蛮复杂的说？您可知道，日本的街机规则是“看面不看分”，低分 2-8 比高分 2-7 优先！！！

例：《ARCADIA》“封神申请表格”最新格式

不得不提的就是，《ARCADIA》秉承了其前身《GAMEST》的优良传统，那就是对高分玩家进行封神。据编者观察，杂志用了相当之大的版面来进行日本全国范围的 HI-SCORE 收集工作（各机厅会准时将他们手中的五个不同游戏的最高分送给杂志），同时每期还要公开各地最近将要举办的赛事，非常的热闹。

这样做没有什么特殊的目的，因为从 1978 年开始玩街机就是挑战自我（谁让 TAITO 设立了一个 HI-SCORE 呢？），对

例：《ARCADIA》封神榜



于此举玩家和厂家绝对是双手赞成——前者获得荣誉感，后者只管出奖品就是了（玩家投币打你游戏，你怎能一毛不拔？）。由于天下街机仔是一家，恰有《ARCADIA》读者问什么是甩尾（DRIFT）和取位，结果编辑硬是说了很多话来解释，还送出两张图对过弯时的不同技巧作了对比。天语想起梦美，心中稍微平静……

2002 年 1 月号《ARCADE》专门对 RAC 的“专用语”进行了总结——这个栏目叫作“街头电子游戏语录——玩家用语基础知识……”——由于有梦美的磨炼，天语看起来并不吃力……但看到“打者登龙门”这个精致小栏时，发现他们正用心解释“筐体”二字，并拿出 25 年前任天堂的“奥赛乐”筐体和 NAMCO 最新 ORBS 星战气动筐体来说话……

再论 VF4

很久没有这样爽过格斗游戏了。VF4 绝。

PS2 版在光源和贴图上与街机尚有距离，整体移植度 85% 左右，但没有人去注意那些，因为游戏本身实在是太好玩了。单打、对打皆乐趣无穷！

遗憾的是 2 月 1 日的摇杆价位太高，虽然货源还算充足，但买主仍很多，看来一时半会儿入手不能了。

于是天语在键位上开动脑筋，个人感觉这种方案还算可行，不知大家觉得如何？——□：P。△：P+G。×：K。○：K+G。R1：G。R2：P+K+G（受身用）。这就是本人的原始键位。

所有的排列组合都有了。继手柄版 3TB“修罗霸王靠华山”永远失败以来，PS2 带给天语超大震撼——大姑娘上轿头一回——这招成功使出的感觉太好了。尽管 15 分钟内才发出了四次（第一次是用上面的键位。后来为了找感觉，把×键定为 P+K），但是……但是招式的节奏却很简单，摇杆发出的成功率当在 90% 以上——天语确信无疑。（以上均未用专业持柄法，只是常规握法。转天给总帅演示时就用上面原始键位，一次成功……）

VF 简直是好玩透顶，原因就在于其技巧连携被大大强化，节奏快得一踏糊涂，招式生猛鲜辣——这样一来，利于将固有技连携起来使用，对手若能在我连携时的短暂空隙抢着发快招（快于我下一固有技的起始动作），则我被破解而对手攻我，否则敌稍微一慢必吃大亏——所有角色都会练“武术”，攻防转换非常快。

不过，VF 的整体平衡性之所以笑傲江湖，妙就妙在其“先读”方面。上中下段你打哪一段？你要防对手的哪一段？“猜闷儿”的感觉在游戏中非常明显。注意在 VF4 中，节奏快归快，但这并不是说招式快，而是招式与招式之间的空隙感被把握得恰到好处，即不长也不短、不快也不慢——对打起来浑身发热，太妙了！毫无定式！！

如果不幸被对手“读”出来，得了，别连了，对手可能连你。

突然想起了“御意见无用”，铁人造的游戏，我记得当时有人把游戏和“铁拳”往一块儿撮合——就算“御”强化了连续技、浮空时间“似乎”变长了，打起来也“似乎”爽快了，但是——“浮空”才能形成连技并不是哪个厂家的“专利”，而是一种“游戏规则”。

然而，“御”终究是 VF 的血统，而 VF4 中是可以找到“御”的某种感觉的。连续技在 4 中被大大强化了，落地反弹后进行追打的例子比比皆是。VF 的招式很美，很硬派，使用“技巧连携压迫法”打电脑 PERFECT 非常轻松。对人战时却……斗智斗勇！

但天语个人是不会跟 AI 空练段的，先拿手柄将就一段，待到摇杆平稳入手后，苦修固有技（游戏中训练模式自带），并对攻略本中的内容进行绝对实践，如果加上大量对人实战和研习日本高手对局录像，我想是能跟上时代的。下期开始刊登详尽攻略！

爆机后，看看 PS2 版制作者名单上的什么キャサ夫、龙爷……地球人都知道？他们是职业玩家——历届大会的强人、VF 名人兼各大游戏杂志特约撰稿人，被邀请来调整游戏也就顺理成章了。

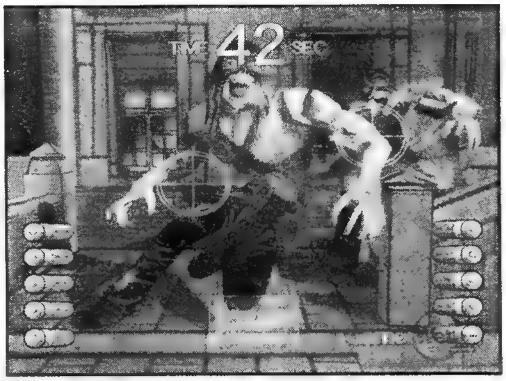
3D 动画的新技术
CEL - SHADING

文:拖把
排版员:墩布

历史溯源

看多了由传统多边形渲染技术创造出来的 CG 人物和世界当然会有一点烦。所以，当一种融合了传统 2D 手绘动画风格和 3D 技术的新动画诞生的时候，很多人都感受到了一股强烈的冲击。

这种技术就叫做 CEL - SHADING，一种用把二维手绘动画拖到三维世界的方式。用最通俗的话来说，就是做一种乍一看象是传统手绘二维、但动起来却是大有迫力的现代“机制”三维的动画（小编：什么乱七八糟的，越说越乱了）。



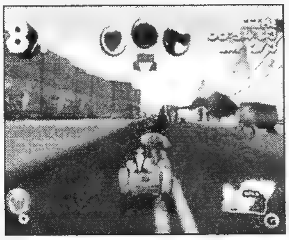
↑XBOX 看来极适合应用 CEL - SHADING 技术？SEGA 一代名作“死亡之屋”的第三部作品。

CEL - SHADING 名字的来源，说良心话，拖把不太清楚。反正也轮不到拖把来为这种技术树碑立传，加上搞不懂 ENGLISH 的弯弯绕绕，所以这种为名词而追根溯源的麻烦事，俺拖把一概不理。拖把现在还能记得的是最早把这种技术在游戏里应用的——似乎是由 Kronos Digital Entertainment 制作、交 EIDOS 发行的 PSX 游戏 FEAR EFFECT(2000 年 1 月发售)。以 PS 主机的性能来看，这个游戏的 CEL - SHADING 在当时应该算是做的超级 BIANGBIANG 不错的了（小编：BIANGBIANG 什么意思？拖把：无它，只为增加语气尔）。游戏做得有趣，反响也挺好。不过也许是 PS 的性能实在太差，FE 的画面

←国内管这游戏叫“恐惧反应”。它比 JSR 早出现了四个月……

→大家注意女主角肩膀处的过渡是非常不平滑的。再看看上面的 HOD3……

并没有给人一种强烈的“三维化了的二维动画”的感觉，很多人只是将其当作一个简单的“二维动画”游戏。加上 EIDOS 当时也没有在 CEL - SHADING 技术上大做文章，所以并未引起玩家的特别关注（当然拖把肯定这个东东引起了其他厂商的深切关注）。在这以后，还有一些公司也陆续实现了 Cel - Shading 技术，这其中包括 Sheffield House 制作、INFOGRAMS 代理的 PSX 游戏 wacky race(2000 年 6 月推出)。但是，最终把 Cel - Shading 推上极至成为家喻户晓的一种时尚的，却是世嘉。



→这就是 WACKY RACE，好像也有 DC 版？据说游戏角色都是著名人物？

世嘉的 JET SET RADIO 把 CEL - SHADING 技术、新创意、游戏性这三者有机地结合在了一起，而 CEL - SHADING 技术反过来又正好衬托出新主机的强劲机能。JSR 的大受好评带动了受众对这种新技术的关注，几个回合下来，不但 CEL - SHADING 在今天成为一种时髦的风尚，SEGA 和 JSR 更一度成为这种技术的代名词。

在世嘉之后，更多的知名游戏大厂实现并开始在游戏中使用这种技术，其中包括 EA 的 CEL DAMAGE、NAMCO 的风之克罗诺亚 2、SONY 的 ICO 等 PS2 游戏；NGC 中，新一代的赛尔达也将肯定以 CEL - SHADING 的面貌出现；XBOX 的 JSRF 也将继承前代的技术并进一步发扬光大。可以毫不夸张地说，在短短的两年间，CEL - SHADING 已经从默默无闻一跃而成人见人爱的香饽饽。它在视觉效果上带来的冲击是如此之大，以至于软件商只要把原有的游戏重新用 CEL - SHADING 包装一下再拿出来就能骗钱了（比如 SEGA 将推出的 THE HOUSE OF DEAD 3。/天语：最近还有 KONAMI 的“心跳 3”和卡普空的一款新形态赛车，也都使用了同样的技术……）。

技术难点

技术本来就不是拖把的专长，所以拖把第一次看到 JSR 的画面时，尽管也感到很冲击，却没想到有什么难以实现的技术障碍：这不过就是换了动画贴图的多边形而已嘛，而动画贴图技术只要在 3D MAX 中找一个插件就可以从真实贴图中自动生成了，有什么稀奇的呢？还要起这么一个古怪的名字？直到拖把请教了一位在游戏公司从业的朋友以后才知道，原来拖把真的是现了一回大眼，这 CEL SHADING 还真的 BIANGBIANG 麻烦呢！（拖把：BIANGBIANG 的意思……小编：知道，语气助词）。

看过或者做过动画的玩家都知道，手绘动画的最大特点有两个：一是在所有物体外缘和凸起、凹陷的边缘地方都会出现的黑色或者白色的轮廓勾线，无论动画中的人物做怎样的动作，这条轮廓线总是准确地出现在该出现的地方，衬托出剧中角色的体形和立体感。而轮廓线挺括与否，往往是决定动画质量的一个关键因素；二是角色和物体上的阴影线。一般的 TV 版动画只上一层阴影，剧场版则要二层甚至三层。这些阴影使得整个动画场面活灵活现，栩栩如生。

在传统绘制作业中，人物是靠手工描绘出来的，而每一个动作都预先知道光源和方向，加上原本就要经过勾线这一关，所以轮廓线和阴影线并不是什么困难问题。但如果要用三维技术实现就不同了：游戏中的人物和场景时时刻刻都在变化之中，除非实现一种算法，即时准确地计算出当前所有轮廓线和阴影线所在的位置并将其描绘出来，否则那种手绘二维的感觉根本无从谈起。

在三维游戏中，绝大多数的资源都被耗费在了多边形计算上面。能否找到一种简单而有效的方法，在不增加计算量的基础上实现 CEL - SHADING，是解决问题的关键，这也正是该项技术的难点。

拖把的朋友介绍，如果不考虑计算量的话，有一种最简单、当然

也是最浪费的死方法来实现最原始的 CEL SHADING：二次描绘。所谓二次描绘，就是在画一个多边形物体的时候重复干两次活，先用纯黑把这个物体画一遍，然后用实际需要的贴图把同一个物体在同样的位置再画一遍。这样两者叠加，只要当初在做模型和贴图的时候考虑到了这种情况，就能够准确地将轮廓线勾勒出来。当然这样做的浪费也是惊人的—等于直接降低了一半的工作效率。所以这种方法的前提就是对想用 CEL SHADING 技术表示的物体不能有太多的细节要求，还有不能忘记的是必须在轮廓线之外，至少还要打上一层阴影线，如果用即时方法计算投影的话，更是会成倍地增加了 GPU 和 CPU 的负担。所以现在很多游戏都是只对主角做 CEL SHADING，而背景只是搞一个风格统一的动画贴图敷衍了事，这也是无可奈何的事。

寻找一种经济有效的算法是一个方面，而更省力的则是让主机硬件直接支持。早期的新世代主机 DC、PS2 只能依靠软件算法，而后期出现的 XBOX 与 NGC 就可以用硬件的方式来减轻引擎的压力。比较一下 JSR 和 JSRF 就可以看出两种解决方法之间的显著区别，NGC 的 ZELDA 版更是让人看到了 CEL－SHADING 广阔的未来。拖把现在最希望的，就是有人能够把拖把的尊容用 CEL SHADING 表现出来，让拖把自己照照卡通的镜子，看看出现在另一头的究竟会是怎样的妖魔鬼怪。

←制作 JSRF 的 SMILEBIT，多年来一直与 PC 游戏打交道，因此，当他们开发起基于 DIRECT－X 架构的 XBOX 游戏时，相对于其他家用机游戏供应商，愈显英雄本色。JSRF，真是一款强极的『CEL－SHADING』ACT(笑)。

等离子彩电实测 XBOX

随着卫星数字传播的开始，家庭用电视的画面就变得更加美丽、也更加逼真了。由于 Hi－Vision 规格电视拥有的扫描线数量比传统的 NTSC 规格高出两倍，再加上 Progressive(31K 逐行)规格可以用两倍于传统交错式扫描规格的密度来描绘，所以也让电视屏幕的表现能力产生了飞跃性的进步。

以 Xbox 主机而言，只要将组件 AV Pack 连接到机体的 AV 端子上，即可输出对应数字影像端子(D 端子)的影像讯号，它能够将高精密度的影像加以实现。如果在这种状态来进行**可对应高画质电视的游戏软件**，那么丰富情报量远远凌驾以往游戏的美丽影像便会在玩家的眼前开展起来(不过播放 DVD 的时候，仅仅对应 NTSC－Interlace 的规格[525i])。

↑XBOX 还对应 5.1 场道，可谓非常圆满。实际上 PDP 是点阵显像，没有电视线，"总像素数"才是性能指标，因此它特别适合接驳高清信号源。天语无缘得见 HITACHI 的 BNC 专业型 PDP，三星 TANTUS 民用型倒是见识过。个人感觉 PDP 是最适合打游戏的顶极发烧器材(绝无闪烁)。

这里特别商借 Pioneer 公司最值得骄傲的新款 Plasma Display，来试玩现阶段唯一对应高画质电视的游戏"DOA3"。即使是显示于 43 英寸规格的超大画面上，画面粒子增加的细密度也远胜过紊乱的部分，能够让人真实体验到 3D 空间具备的纵深感。特别是人物的肌理表现，简直美得令人无法喘息。

XBOX 是目前唯一支持高清输出的家用游戏机。

■可对应 Xbox 的数字式影像规格

525i[480i]——525 条扫描线的 NTSC 规格。扫描方式采用单一画面交错式扫描规格，它在每 60 分之 1 秒就交互地显示出由奇数的扫描线和偶数的扫描线扫描出的影像。目前使用无线电波传输的电视转播都是采用这个规格在传送。

525p[480p]——虽然是 525 条扫描线的 NTSC 规格，但扫描方式却采用每 60 分之 1 秒完全描绘出影像的 Progressive 规格(非交错式扫描)。在 DVD 的软件中，也有可能透过对应的机器以 Progressive 格式输出。

1125i[1080i]——Hi－Vision 规格的扫描线数量为 1125 条，超过 NTSC 两倍，但扫描方式则是交错式扫描规格。由于扫描线数量的增加，实现了高精细度的画面。画面的标准也由以往的 4:3 变成 16:9。

750p[720p]——这是因为 1125 条的 Progressive 规格(1125p)资料量太大，不适合用来传送而思考得出的新规格。虽然扫描线只有 750 条，但是却因为 Progressive 化而增加了精细度。目前已经被实用于一部分的卫星数字传播了。

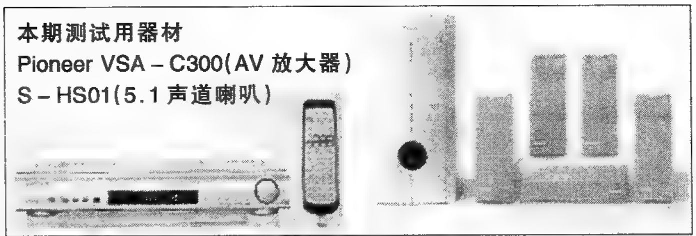
5.1 声道音响篇

随着 DVD 的普及，"5.1ch(声道)"这个名词好像也越来越常听到了。其实它是用来表现音响的一种规格，透过 5 支喇叭和 1 支重低音喇叭(因为专门用于低音，使用的区域较一般喇叭要窄，所以被称为 5.1 声道)的组合，藉以实现能够听取来自 360 度的任何方向声响之播放环境。顺带一提，所谓的"杜比数字(DOLBY DIGITAL)"则是将 5.1 声道音响化为可能的声音压缩播放技术之一。虽然电影院和家庭影院已经摇身变为 5.1 声道环场音响，但是到目前为止游戏方面则仅有部分游戏的 CG 影片部分导入了这项技术。然而在 Xbox

之中，因为在**硬体部分配有产生杜比数字讯号的机能**，所以只要透过扩充 AV Pack 连接到对应杜比数字 5.1 声道的 AV 扩大器及扬声系统上，就可以轻松地播放出 5.1 声道音响。而且它还能够配合玩家的操作让游戏中的音效前后左右移动，产生**即时的** 5.1 声道效果。

仍然向 Pioneer 商借 AV 音响系统，来播放对应 5.1 声道音响的作品“DOUBLES.T.E.A.L”。发现车辆相撞击、破坏障碍物的音效从四面八方传来，让临场感大大地增加。另外透过重低音喇叭的效果，使得车辆的引擎声直接在身体中响起的印象也非常难忘。总之和使用普通喇叭游戏时相 xx，游戏所产生的魄力完全不同。虽然要在一般家庭的室内配置 5 支喇叭和重低音是相当麻烦的事，不过一旦体验过这种音响，就再也无法回到原点了！！

本期测试用器材
Pioneer VSA – C300(AV 放大器)
S – HS01(5.1 声道喇叭)



●VSA – C300 具备超薄型的简洁设计，适合用来初次体验 5.1 声道音响的 AV 扩大器。它除了可以对应杜比数位、DTS 和 MPEG – 2ACC 等现行的音响规格之外，当然也能够将 2 声道作为环绕音响来播放。搭载的机能则包括将游戏的音效以极具魄力的形态播放的“游戏模式”，以及防止夜间骚扰到邻居的“礼貌模式”。甚至连入门者最难搞定的音场设定，它都可以藉由单键操作的“房间模式”来执行。**发售中/建议零售价格 ￥44000**

●由 5 支喇叭和重低音组成一套的 S – HS01 虽然形状比较袖珍，但是却能够展现出相当清楚明快的音效。**发售中/建议零售介格 ￥31000**

●2 声道立体声音响 自位于听者正面的两支喇叭，从左右两侧分别播放不同的声音，藉以表现立体的方向感。 ●杜比 PROLOGIC 四声	道环绕声音响 透过在听者后方放置环绕音响专用的扬声器，可以表达出前后声音移动的感觉。 ●杜比数字 5.1 声道环	绕声音响 藉由前后左右各自播放独立的声响，可以自由表现诸如从后方朝左右移动等 360 度的声音移动。

■本次使用的系统——日本先锋 43 寸 Hi – Vision Plasma Display

等离子彩电成功地将高精密度及大画面的影像在超薄型屏幕上展现出来，43 寸屏幕却仅有 9.8cm 厚。由于采用了壁挂式的省空间设计，让观众得以享受到具有大魄力的影像。它除了对应 1125i 及 750p 这些所有的卫星数字传播格式外，**还搭载了将以往 525i 讯号在输入时变为高规格 Progressive 影像的功能**。因此也可以用来同时显示双画面或个人电脑的画面。

专业监视器纵横谈(二)

索尼进军专业监视器至今，已发展了五个系列：KX 系列；GVM 系列；BVM 系列；PVM 系列；HX 系列。不同的系列也有不同的市场战略目标，KX 系列作为索尼监视器的主打产品，无论是功能上还是价位上都极具竞争性。

GVM 系列的代表就是 GVM – 1400(以及它的加强型版本：GVM – 1401、GVM – 1403、GVM – 1412 等)这台以小巧的造型，轻盈的机身占领市场的监视器是索尼对监视器小型化发展的回应，事实上也证明它的发布上市是非常成功的。GVM – 1400 曾创造了在日本本土连续 30 年以上的销售领先记录。

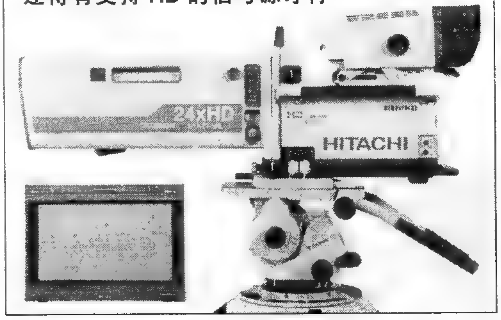
BVM 和 HX 系列由于受到制造工艺复杂和昂贵价格的限制，以致未流行开来。另一个产品一经推出便一炮走红，那就是 PVM 系列的 PVM – 2530，HR Trinitron CRT 保证了高清晰度 800 电视线，采用 EBU 荧光体，电子束反馈电路保证稳定的白平衡，复合、Y/C 和 RGB 视频输入，电子束电流反馈电路确保了稳定的彩色还原，可配置分量串行数字接口接受分量串行数字信号，可切换色温为 D65、D93 或用户预置(3200K – 10000K)朴实的外型、人性化的设计和细腻的画质都是它的卖点。

作为世界上少数几家具有专业监视器自主研发和规模化生产的厂家之一，索尼一直以自己的专利显示技术为未来的主要发展方向。因为监视器以其更清晰、更细致、更明亮、更逼真的图象显示效果，在市场得到越来越广泛的认可。独有的特丽珑（Trinitron CRT）显示技术的光学引擎结构较传统的显示结构更为复杂，所以在显示图象时，层次感、色彩的鲜艳程度和沉稳性等方面已能够充分满足专业领域的要求。在分辨率方面，PVM – 2530 可以支持 720P 逐行扫描和 1080i 隔行扫描，它的画面能够充分展现一些细微的质感，比如鸟类的羽毛。除此之外，PVM – 2530 在设计上更加人性化，非常简便的操作令我们倍感亲切。该款监视器的设计用于满足像图像监看、录像监看和作为普通用途的监视器所需要的方便操作以及高图像质量的要求，提供了优秀的画质以及灵活的系统继承特性，为具有最大操作便利性，使用时只需将电源线及信号线连接，再按电源键和 CONTROL 键，就能使用。

现在试想，以一台高分辨率的监视器为图象中心，搭配一台搭载 DVD 的次世代游戏机，再配置安桥(ONKYO)的最新 TX – DS696 家庭影院收扩音系统，这是何其惬意的家庭数码娱乐生活啊！

责编：烧死

光有 HD(高清)显示器没有用
还得有支持 HD 的信号源才行



↑1000 电视线。索尼 16×9 纯数字 BVM – D24E1VE 纯平彩监。通过外接的色彩分析仪来校色。24 寸彻底专业。

精品店(咨询电话 62613991)
资料提供 北京海淀意新游戏

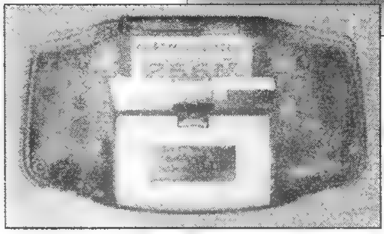
GBA 周边器材图片说明

→这就是256M的小卡。非常地道的样子，看是正宗『泊来品』。

天师，你好！

这是我手里收集的 gba 烧卡器，gba 开发的一些资料，内容比较多，请见谅，因为每 1k 文件都充满我对电软的感情。

我本人是搞应用开发的，现在也在业余时间学习 gba 的开发，gba 真的很易于开发，我相信只要引导得当，通过学习 gba 开发，能造就一批中国未来的游戏开发人员。（**图文：李嘉**）



←一个256兆卡+烧录机，时价突破千五大元。不过小卡看似原装，容量大，与GBA本体能够符实。有便于携带之优点。

GBA 最新应用型软件介绍

ReadBoy 简介

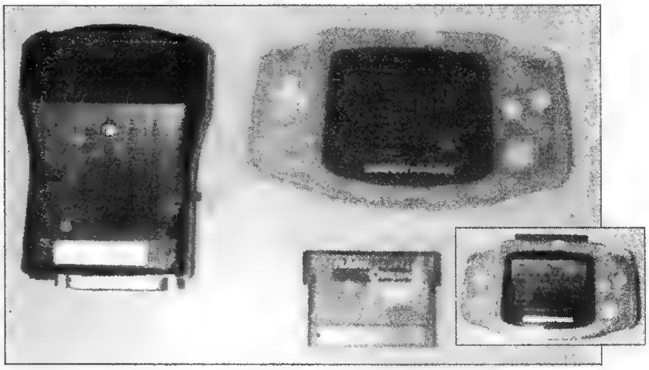
ReadBoy 是一个运行在 GBA 上的中文读书软件，它可以将你的 GBA 变为一台掌上读书器。通过与本软件相配套的“READ BOY 图书写入工具”，你可以将你喜爱的图书写入到 GBA 的烧录卡中，随身携带，随时翻阅。

软件特点——

- 支持 GBK 大字符集的显示
- 支持文本文件和网页文件的写入
- 提供文本的自动分段
- 提供 BIG5 内码文本的自动转换
- 可设定文本显示的前、背景色
- 可自动记录上次阅读的位置
- 可自定义书签

天语的印象

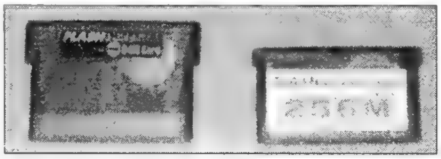
资深任天堂专家宇部先生已经给我演示过这两种新技术——身为相声迷的宇部把从姜昆网站上的下载的相声文本拷下来，拿 READ BOY 看，非常眼儿，虽说只是 PC 环境吧，但可以想见此景必将在手掌中重现。至于下面的 FC 转换，天语直接通过老美转换好的，试了“空中魂斗罗”……



↑图中，GBA 约 560 元，而那块 64M(8MB)的卡 + 烧录机约 500 多元。只要拥有这三件东西外加一台可上网的电脑，则 GBA 就会发威。

可将 FC 游戏转为 GBA 游戏的 PocketNES 简介

FCrom 转 GBArom 工具。DOS 命令行的用法，使用简单——将游戏拷到本目录，再在 DOS 窗口中输入：COPY / B POCKETNES.GBA(主转换文件) + MENU.TXT(合集游戏选择菜单及设置文件) + FC、ROM1.NES(第一个 FC 游戏的全文件名) + ROM2.NES(第 N 个 FC 游戏) + WHATEVER.GBA(生成的 GBA 游戏文件)，然后就可以用 GBX 烧到卡上或用 GBA 模拟器来玩 FC 游戏合集了！

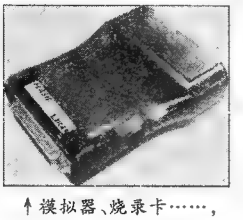


←左边的64M卡比256兆的在体积上要大出一点点，置于GBA后则有些不太美观。

PS 模拟器 ePSXe 小记

好久没有新 PS 模拟器的消息了。如果你想在电脑上玩 PS，想看到比 PS 还漂亮的 3D 游戏，那你最期盼的是——新版本 VGS?哈哈哈，它已经和 SONY 同流了；BLEEM？它的制作公司在本世纪初期就倒闭了。在这里我要向大家推荐的是 ePSXe。它现在放出了最新的版本 ePSXe1.5.0。

ePSXe 的全称是 enhanced PSX emulator。它的新版本最主要的变化还是那句话：主要是兼容性上的提高。不过值得庆幸的是，ePSXe 同时发布了 Linux 版本。装 Linux 的玩家有福气了。下面所说的都是 WIN 版）



↑模拟器、烧录卡……，厂家却也奈何不得？

由于模拟器采用的是 PSEmu Pro 的插件系统，所以要运行模拟器，需要主程序 ePSXe，PS 主机的 BIOS，和 PS Emu Pro 兼容的图形、声音和光驱插件。模拟器所要求的最低配置是 P200MMX 或同等级 CPU，64M 内存，3D 图形加速卡(例如 VOODOO2)，16 速的光驱，WIN9X 和 DirectX 7a。推荐配置是 Pentium II 500 或更快的 CPU，256M 内存，高速的支持 DirectX 或 OpenGL 的显卡（例如 NVidia GeForce 2)，WIN2000 或 XP，和 Directx8。

如果你是第一次安装 ePSXe，它就会显出一个插件设置的界面，你就可以一步一步很轻松的完成插件的设置。第一步是 BIOS 的设置，直接在窗口里选择想使用的 BIOS。ePSXe 小组推荐使用的是 SCPH1001(US)和 SCPH7502(PAL)。有兴趣的朋友可以试试别的 BIOS(本文所说的 BIOS 和插件都要单独下载，并放到相应目录)。下一步是显卡。你用的显卡是 TNT 或 Geforce，建议你用 pete 的 OpenGL 插件；显卡要是 G200 或 G400，要用 pete D3D DirectX6 插件；显卡是 ATI 的，要用 pete D3D dirctX7 插件；如果你用的还是老 VOODOO，那 Lewpy Glide 插件绝对不会让你失望。接着是声音插件。本人推荐的是 pete SPU，它的声音速度和兼容性都不错。下一步是 CD - ROM，如果你装的是 WIN9X/ME，那就用 ePSXe CDR ASPI 或 pete’s CD-ROM plugin。如果是 WIN2K 或 NT 用 ePSXe CDR WNT/W2K 吧。最后就是手柄了。看看吧，很人性化的设计。

经过这些设置你就可以享受到比真 PS 画面还好的游戏了。还等什么？快去试试吧！！ （文/ICETEA）

SONS OF LIBERTY

自由之子

合金装备小说版

METAL GEAR SOLID2

文/SILENCE

（接上期）

子弹的呼啸凝成了一段段细细的红线，在 FORTUNE 周围穿插而过。货箱炸飞，天井崩裂，在这暴虐之中，在这让雷电稍一迟疑就会被光束刺穿身体的危机之下，那“幸运女神”却偏偏一脸的悲愤，在浓烟中若隐若现。

周旋一阵，上校的呼叫却不合时宜的来到。“死亡细胞”的那个炸弹狂人似乎有些失控，在飞机降落平台安放了大量的炸药，要将整个“Big Shell”炸毁，而时限只有 400 秒。正当雷电无计可施之时，电梯缓缓降下，吸血鬼樊普慢慢走来。与 FORTUNE 交谈之际，完全漠视尚有雷电这个人的存在。雷电在货箱后一跃而出，又向 FORTUNE 开了一枪，形同绝望的冲杀。但是，FORTUNE 怎么也没有想到，这一颗子弹形成的细线一如她永久的生命弧线，将死亡从她身边带离，偏偏射入了樊普的额心。

片刻之前，疯狂破坏造成的浓烟尚在，这不幸的“幸运女神”无尽悲哀的捧住了樊普垂下的头，任永远无法从自己身上流出的血，自樊普额头一直润湿了自己的腿。

“为什么？每一个人都在我面前死去，而我偏偏不能？这种命运还要延续多久？父亲，你惩罚我不曾有一个期限吗？”雷电的枪指着她的后脑，她一动未动，恍若不觉。“如果你可以，我真希望你杀了我，但我知道，你也不能。”

说不清的原因，使雷电略一迟疑，便从电梯离开。他当然不会看到其后那个已死的吸血鬼会在 FORTUNE 怀中醒来。

“我已经死过一次，不会再死第二次的了。”樊普平淡的语气甚至有了一些自嘲的意味，但唯有 FORTUNE，这个永远徘徊在幸运和“不幸”之中的女神，才真真明白其中深沉的意味。他们，两个未曾死亡，但早已染上灾疫的人间细胞，就此长久的对望，完全忽略了雷电的行动。

然而此刻的雷电，却根本无暇发出这样的感慨。

FATMAN，穿着厚重大衣，脚踩冰鞋的奇异胖子，向雷电举着一杯猩红的酒，仿佛盛情邀请雷电加入一场死亡的飨宴。这个一心想成为炸弹界不朽传奇的胖子，听闻雷电将他仅仅说成是一个罪犯的直指后，不甚恼怒，逼迫雷电进入到这场时间与死亡的竞赛之中。滑轮与地面的摩擦声时远时近，探测仪不时响起的警报也将雷电死死围困。

当雷电在炸弹和枪弹的双重威胁下打倒了这个疯子之后，他居然喘息着告诉雷电，已经启动了 Big Shell 最大的一颗爆弹，无穷威力的爆炸将呈现 FATMAN 真正炸弹传奇的荣耀。当然作为一场游戏的内容，也给了雷电一分钟的时间寻找。

毫无目标的雷电注意到了 FATMAN 臃肿的身躯，将他自地上脱开之后，便现出了炸弹闪烁不定的红灯。危险已经排除，充满着野心和偏执的 FATMAN 就此静静的躺在海风吹遍的平台之上，终结他可笑的“传奇”。

任务已经完成，普利斯金说他带来了一个机械专家，可以通过直升机将救出的人质带走，至于拯救总统的任务，普利斯金却丝毫不感兴趣。

分头行动之后，一个装束奇异的忍者突然出现在面前，拦住了雷电的去路。

“你已经通过考验了。”

“你是谁？”听着这明显借助仪器而发出的语音，雷电无由的感到一阵恐慌。

“你不用管我是谁。或者，可以叫我为‘X 先生’。我是‘ら－り－る－れ－ろ’的使者，分明来将有用的情报告诉你。”

“我连你真正的身份都不知道，怎么能够相信你。”

“你没有资格来判断什么。只要好好听着。在 SHELL 1 的中央栋，集中关押着二三十名人质，其中有一个叫艾姆斯的特工，只有他才知道总统的具体下落。你只有混入中央栋，并找到那个艾姆斯，才有可能找到总统。”

雷电当前的感觉使自己每走一步，都跟随着别人的摆布，并且无法摆脱这种讨厌的规律。就像眼前，这不明身份的“忍者”让他疑云丛生，但他除了尝试相信这个神秘来客的话外，找不到其他的途径。

“你的行动还必须迅速，因为这里的核武器可能快要发射了。”

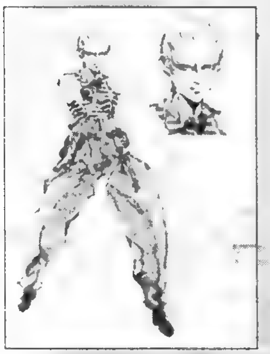
“不可能，核弹的发射必须先通过发射装置的密码检测的……”

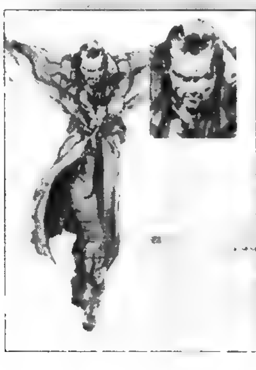
“很不幸的告诉你，那个控制核弹发射的黑箱已经落入了他们的手里。难道你忘了看到的那个手腕被割断的海军上校了吗？”

“……但是，他们出于什么目的才要抢夺黑箱并带到这里来？这里只不过是一个净水设施罢了……”

“有很多人都像你一样这么以为，可惜，他们都错了。”忍者的语气无尽的揶揄。“这里根本就不是什么净化设施。”

“什么！”





"'死亡细胞'根本就没有把核武器带到这里来的打算，因为这里本来就有着超越核武器的东西。而这个大型净水处理设施，只不过是一种巧妙的掩饰罢了。"

"掩饰？"

"对。掩饰的对象是——METAL GEAR。"

"METAL GEAR！"

"对。就是那次影之摩西岛事件里被人染上传奇色彩的新型兵器。而这个地方，本来就是开发 METAL GEAR 的基地（或许，还不只如此）。"

"这究竟是怎么回事！"

"答案你自己去找吧，当前你所能干的，也只是尽快找到艾姆斯罢了。"

不容雷电多问，那个忍者在提醒雷电混入中央栋必须注意的事项后，便一闪即没。随后上校的来电，面对雷电的疑问却语焉不详。

"上校！你有多少还没有告诉我真相的事？"

"我没有隐瞒你什么，我所知道的都告诉你了。"

"你指的是你知道的事，还是我只能知道的事？"

"雷电！够了！你当前的任务就是化装成恐怖分子，混入中央栋查找总统下落。你要时时牢记自己的职责！"

雷电不再说话，他已经明白，纵然有再多的疑问，通过这种方法也根本得不到解答，或许只有完成任务途中才能获悉进一步的真相。穿上忍者留下的迷彩服，在 F 脚仓库找来标志恐怖分子身份的 AK-74U 之后，雷电混入中央栋，在巡逻兵眼皮底下借助声音定位器找到了有着特殊心跳起搏器声的艾姆斯。雷电迅速表明身份，同时知悉这位财政部特勤处主管也是受命于"ら－り－る－れ－ろ"。雷电丝毫没有觉察到左轮正通过监视器留意着他们的对话，艾姆斯却警觉的提醒雷电转为体内通信。

"总统现在在 SHELL 2 中央栋。不管其他的人质有多危险，他应该也不会有生命之虞。"

"为什么？"

"因为被恐怖分子夺走的密码箱现在还不能发生任何的作用，它采用了最先进的技术，以总统的生理数据作为发射的密码。"

"生理数据？"

"对。发射密码有多个数据构成，总统的心率、脑电图、血压甚至总统本人的 DNA 构造都是其中的参数。这组密码根本无法借助任何的微机技术进行破解，同时因为密码的认证要求总统的脑电波和心率处于正常范围才能起效，换句话说，恐怖分子不可能通过任何的逼迫方法使总统准确的输入密码。同时，为了提高安全性，发射装置还要求第一次密码登录后每隔一小时就重新输入一次，一旦重复检测未能通过，系统就会立即切断发射装置。所以，至少在核弹正式发射之前，恐怖分子不敢对总统做出任何举动来。"

"那么，这里为什么会出现 METAL GEAR？"

"看来他们什么都没有告诉你。这一连串的事件根本就是预先计划好的。两年前的油轮爆炸，Big Shell 的建造，都是计划的一环，甚至这次政府的参观也只是为了检查'工作'的进度而已。"

"这到底是出于什么目的？"

"……SNAKE 来了。或许你可以通过手里的声音定位器来偷听他们的对话。"

隔着厚窗，雷电根本无法看到"SNAKE"的样子，但他与左轮以及其后而来的奥尔加的谈话，却泄露了不少的内容。总统已经输入了核发射装置的密码，只要在一小时后通过一次查证，就能正式发动核武器。而与此同时，他们通过某种药物控制了一个女孩，似乎那个女孩能够帮他们启动整个系统。而奥尔加对左轮，却好像抱着极大的敌意，为了两年前油轮事件中左轮在她父亲丧生时袖手不管而耿耿于怀。

总统自愿输入密码这个事实似乎根本就在艾姆斯的意料之中，据他所言，总统久有摆脱"傀儡"身份之心，欲借助恐怖分子之手脱离开"ら－り－る－れ－ろ"的控制。而另一个让雷电吃惊的真相却是恐怖分子提出的 300 亿赎金要求也根本就是个幌子，他们从来没有中止核弹发射的念头。核爆炸时产生的巨幅电磁波将产生康普顿效应，使爆炸周边地区的电子设备基本全部失去作用，从而将他们的目标区域曼哈顿变为一座死域，并且在那里建立他们的共和政体，声称让曼哈顿得到"自由"，因而也将组织名定为"自由之子"。

正待雷电想作进一步的询问，左轮施施然走来。艾姆斯还想装作是雷电"士兵"帮他解开头罩让他透气，左轮已经一语道破他受命监督总统的身份。艾姆斯好像心脏病急发，倒地猝死。而雷电也自然暴露了身份。束手待毙之时，忍者自天而降，挥刀为雷电挡开了雨一般的枪弹。

虽然逃脱了险境，但雷电脸上却有着前所未有的阴沉。总统、上校、X 先生、"自由之子"、"ら－り－る－れ－ろ"，无数的谜团纷乱一片，将他的脑袋重重包裹起来，令他窒息。任务照常进行，或许他也只有寄希望于见到总统后，在这复杂的迷局中能捕捉到通向外界的隧道里传来的一点亮光。

机翼的转动形成了两道旋风，在 Shell 1 和 Shell 2 的连接位置处呼啸不停。"自由之子"的首领"SNAKE"终于出现在雷电面前。随后到来的普利斯金驾着直升机，高声呵斥那个"SNAKE"冒名的行为。一直的怀疑得到了正面的回答，这个不明来路的普利斯金上尉根本就是 SOLID SNAKE 固体蛇本人。而那正坐于鹞式战斗机上的"SNAKE"名字仅仅比固体蛇这个代号多了两个字母而已——SOLIDUS SNAKE。两个"SNAKE"在上空周旋，SOLIDUS 更是称呼 SNAKE 为兄弟。雷电无法明白这个称呼的由来，他所能做的只是拾起 SNAKE 从直升机上抛下的微型火箭发射器，努力将鹞式战机击坠。更让雷电吃惊的是，那个吸血鬼樊普居然又一次的出现在面前，并且令人骇异的跳到海面，如履平地一般从 Shell 2 柱脚直行而上，与此同时，SOLIDUS 和突如其来的钢铁怪物 METAL GEAR 同时消失于海面上。中间的通路被完全割断，雷电却无法不借助柱脚边缘艰难的爬向 Shell 2。

接近总统被囚禁的位置，但是女军人奥尔加却开启了通路地面的电流，从而封死任何人直接侵入变电室的企图。依照上校的指示，雷电在 B1 的净水

区域找到了导向筒式飞弹 NIKITA，射入通风道，并且控制飞弹击中变电室的大电池，切断了门口地面的高压电流，终于找到了约翰逊总统。

先前徘徊不休的总统似乎一直在等待着雷电的到来。经过了那么多的曲折厄难，仿佛就从一个无边无际的隧道游到了尽头，与总统的交谈解答了雷电的多个疑问。

毫无疑问，总统完全是自愿输入核密码的，固然他知道恐怖分子在利用他达成某种疯狂的目的，他也同时在利用着恐怖分子，希望借助他们制造的混乱来得到自己真正的权力，而不是像现在这样仅仅是“爱国者”的傀儡。“爱国者”虽然只是个及其隐秘的组织，世界上没有多少人能知道他们的底细，但他们却是这个国家实际上的控制者。美国一些重要的举措，例如星球大战和导弹防御体系 NMD 都出自于“爱国者”的谋划，他们的触角延伸到了美国政治军事乃至于经济社会的每一个层面，甚至连权力者总统的更替都是出自于他们的安排，他们的手里握着世界第一强国的所有命脉。没有人能知道“爱国者”的核心成员每个人的身份，即便如约翰逊总统，所能了解到的极限也只是“爱国者”的权力中心由 12 人的“贤人议会”构成，他们决定“爱国者”的每一项决策，从而间接地推动了美国的国家命运。世界上谁也不会想到，谁也不会敢于挑战“爱国者”的势力，但只有一个人除外，他就是“自由之子”的领袖 SOLIDUS SNAKE。

乔治·希尔斯，这是 SOLIDUS 以前所用的名字，也是他身为上一任美国总统时的傀儡外表。他与固体、液体蛇同时出身于基因工程的“魔童计划”，因被组织视为具有最优秀的基因而坐上了傀儡总统的“宝座”。然而四年前的“影之摩西岛事件”的发生，却直接导致 SOLIDUS 与“爱国者”的决裂。SOLIDUS 不但命令唐纳德·安德森引入外界财团进行 METAL GEAR REX 技术的开发，而且指使当时的心腹雷沃弗·奥克莱特“左轮”直接发动了影之摩西岛兵变事件，造成了 REX 技术资料外泄的严重后果。由于爱国者绝对的势力控制，乔治·希尔斯被迫下台，换成了约翰逊这个新傀儡，但由此也使前任总统真正化身为 SOLIDUS，控制了特种部队“死亡细胞”，并且发动了这次的绑架计划用以夺取最新型的 METAL GEAR。出乎雷电意料的是，所谓的新型 METAL GEAR，并不仅仅是他亲眼看到的 METAL GEAR RAY，却是 Big Shell 外表掩饰下的实体——火药库 GEAR，整个 Big Shell 根本也就是一台至今为止威力最大体积最庞大的 METAL GEAR！“火药库”搭载数千枚核弹头，同时连接着整个美军的战术网，可以直接控制全球美军基地的战术兵器，形成了“爱国者”实际的移动国家控制中心。而且最为惊人的真相是，“火药库”还不仅仅是本体具有核威慑力的移动控制中心，其智能系统“GW”所连接的信息几乎是有关美国的一切！舆论导向也好，历史真相也好，一切流动的信息都要通过“GW”的过滤，留存那些对“爱国者”以及“爱国者”控制下的美国有利的信息，并且借助这种渗透力，还直接影响到世界各国的势力均衡，将全球导向符合美国国家利益的平衡。SOLIDUS 打击“爱国者”的意图不仅会使曼哈顿地区变成人间地狱，而且打乱了“爱国者”的控制网，等同于打乱了世界的秩序，没有绝对权力者的干涉，美国国家甚至全球都有可能会陷入各方势力争斗的混乱中，这无疑是异常危险的。所以，即便是渴望得到真正权利的约翰逊也感到事态结果的恐怖，虽然一度自愿输入了核发射装置的密码，但现在却告诉雷电，必须尽快找到 B1 层的工程师艾玛·艾梅里奇，才有可能及时停止“火药库”的制动。

一口气透露出如此之多的真相，不仅总统累了，雷电都有些反应迟钝了，所以当总统举起雷电手里的枪要求雷电射杀他的时候，雷电有些惶然不知所措。枪声响起，约翰逊总统倒在左轮离开时的冷笑声中，用最后的力气以总统的身份向雷电下达了最后一道命令：迅速救出艾玛，中止“火药库”的制动。

被一连串惊变压得透不过气来的雷电，注定没有休息的时间。SNAKE 的呼叫引出了那个机械博士奥塔孔，听到他的话后，雷电才醒悟过来要去救的艾玛本来就是奥塔孔的妹妹 E·E。也许是因为即将见到妹妹的激动吧，奥塔孔谈起了他们兄妹的过去。E·E 六岁的时候，有一次在家里游泳池内游泳时和父亲一起发生了意外，妹妹向屋里的哥哥高声呼救，然而他这个当哥哥的却因为研究着自己的课题根本没有注意到屋外的呼救。就这样，父亲在这一次意外中丧命，而本来很有希望成为游泳健将的妹妹虽然侥幸得生，却再也不敢下水，这也成为奥塔孔一生心里的阴暗，所以奥塔孔拜托雷电无论如何都要把分离太久的妹妹带到自己身边来。

樊普，静静的坐在过滤池上，以一种最为平心静气的姿势挡住了雷电的去路。雷电朝他开枪，他居然起舞一般的躲过，子弹擦过面颊，他居然伸出舌头，将那一道红线舔干，看得出来，这个吸血鬼无比的享受人类血液的味道。

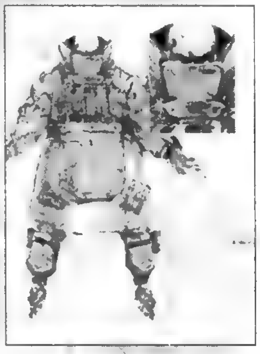
“以前，我们曾经为了这个国家，执著的奉行‘爱国者’的命令，但是，一切的信念都在六个月前破灭。仅仅是一天，我们被诬蔑为杀害大量无辜民众和友军部队的凶手，他们借助着各种传媒方法，使公众相信这个谎言，我们无从辩解。经过了这场迫害，我们终于看到了正确的道路，那就是，将这个充斥谎言的世界整个抹除！”

“疯子。你们都是疯子！”

“疯子？难道你不觉得人们嘴里的疯子指的就是知晓真相的人吗？你听，‘火药库’已经启动，你想通过那个小女孩来中止系统对吗？她就在后面的检查室。可惜的是，你除了地狱不会见到其他什么。”

这个鬼魅让雷电真正经历了一场无法依循常理的战斗，感觉面前的敌人是常人根本无法打败，因为他根本就不是一个人。周旋许久，樊普的一次失误被雷电枪弹击中，掉入到了能将常人腐蚀的过滤池中，一片殷红，樊普也许终于可以看到与他无缘的地狱景象了。

雷电稍稍定了定神，游过过滤室后的浸水区域，在检查室里找到了躲在立柜中的 E·E。这个戴着一副眼镜的女孩对雷电的到来非常的害怕，一开始无论如何不相信雷电是来救她的人，显然是因为长期



生活在欺骗和恐慌中造成的后果。通过体内通信，艾玛才相信雷电不是恐怖分子，他们不会有这种通讯设备。然而当雷电要带艾玛从浸水区域游过的时候，艾玛表现出了对水的无比恐慌，当听说雷电从哥哥处知晓了自己不会游泳之后，又表示对哥哥无法信任。被注射药物的后果，是使艾玛的行走能力受损，这样一来，也更无法游泳了。时间紧急，雷电只能让艾玛趴在自己的背上，由他带着游出去。在下水之前，艾玛收起了眼镜，并且告诉雷电之所以戴着这副麻烦的眼镜，是因为自己一个喜欢的人也是这样戴着眼镜的。无暇多说，雷电背着艾玛游过浸水区域，在过滤池边休息。

"刚才……"艾玛摆弄着手里的眼镜。"趴在你背上的时候，让我想起了小时候。我也经常这样趴在哥哥的背上，经常在他背上睡着。听起来，他安稳的心跳声和你的差不多。"

"那看起来，你们兄妹俩感情很好啊。"

"是的。不过这是以前了……我们不是亲兄妹，自从我们的父母再婚后，我一直都跟在哥哥的后面，不肯离开，因为我们没有什么其他可依靠的人。记得以前，我们还在一起做'过家家'的游戏，他是丈夫，我是妻子，不过那只是游戏而已，我们那个时候还都是孩子……你能明白我说的吗？"

雷电看了看沉湎在回忆中的艾玛，声音略微低沉的说："我想我应该能明白……虽然我没有家人……"

这时传来了 SNAKE 的呼叫，他们已经潜入了电脑主控室。当艾玛和奥塔孔在通信器里对话的时候，谁都能感觉出他们彼此之间的尴尬。

"……E·E……是你吗？"

"……海尔……"

"E·E，你为什么要参与 METAL GEAR 的开发？"

"……怎么？"

"你明明知道我们家族过去的不幸是怎样发生的，但你还是要重复这个错误？"

"……"

"为什么？你告诉我原因！"

"……我只是想叫你伤心！我只是想看到你伤心的样子！"

"胡说！绝对不会因为这个原因。"

一旁的 SNAKE 听得不耐烦了起来，让他们兄妹停止吵架，尽快在电脑室碰头。然而奥塔孔却似乎控制不住自己的激动。

"E·E，你难道不明白 METAL GEAR 是怎样的一种兵器吗？它能够比核武器对人类造成更大的伤害，多少无辜的人们会因此丧生，难道你忘了我们家庭的不幸是怎么发生的吗？"

"我只知道，我的不幸是因为你离开了我，抛下了我！"

"我那时根本别无选择。"

"胡说！自从那桩意外发生后，你就从来不敢正视我。你因为不想看着我而被受责，所以就离开了这个家，让你找到逃避的方法。"

"E·E，你不明白，我离开有其他的原因，和我现在做的事有关。"

"现在？现在你做着什么事呀！侵入网络、窃取资料，你只不过是一个黑客和网络罪犯罢了！"

"你不懂。我们使用我们的方法维护和平，我不能上战场，只能用我所有的计算机知识来尽可能的尽我的责任……"

如果没有 SNAKE 的干涉，也许这场争吵永远都不会停下来。雷电带着艾玛离开 Shell 2 中央栋，从悬梯爬到 L 脚外壁时，明黄的夕阳静静的怀抱着这座海上孤独的建筑。艾玛趴在栏边，无尽痴迷的注视着夕阳永远温柔的眼眸，似乎忘记了刚才的不快。一边的雷电明白，艾玛缺少太多像这样的温暖了。

由于连接部被炸毁，他们必须从 L 脚迂回绕到 Shell 1。海面上的扶梯异常狭窄，只能容纳一个人通过。接受 SNAKE 指示后，雷电让艾玛一个人先走，自己端起狙击步枪，扫除包括地雷、敌兵、飞行监视仪在内的一切障碍。眼见艾玛将要到达目的地时，西边的余辉仿佛晃了一晃，樊普，这个永远死不了的吸血鬼又从海里一跃而出，架住了艾玛，双眼之中尽是暴虐和残酷。雷电用狙击枪将吸血鬼再次击落海中，但仍然晚了一步，艾玛已经被樊普扎了一刀，殷红的血痕从她衣衫上慢慢渗出，雷电讶然端着狙击枪，感觉到自己心里随着那渗出的红色慢慢变冷，他更无法想象奥塔孔见到这个情况时的样子。

电脑室。艾玛最后的努力已经可以将"火药库"系统运作的中止实现，但是将雷电从总统处带来的病毒碟资料输入以后，却滞留在 99% 的进度上，除了这张 MO 资料碟里的内容被人做过修改外，找不到其他的解释。地上的艾玛却已不支。

"海尔……我……"

奥塔孔将艾玛扶在自己的膝上，模糊的泪眼完全映入了艾玛的双眼。

"海尔，我一直在想你。"

"……E·E，你，不恨我了吗？"

"不，我从来没有想过要真正的伤害你，阻止你……所有的一切，都是为了让我可以接近你。我知道，'火药库'一定会把你引来，这样我就能见到你，这样你才能注意到我，不会把我忽略……"

"E·E……"

"……我还有最后一个心愿，你能帮我完成吗？"

"是什么？"

"艾玛。叫我艾玛好吗？我不想你再叫我 E·E 了……"

"……E·E 有什么不对吗……"

艾玛不再说话，只是用自己最后的精神紧紧盯视着面前这张脸，然后困难地伸出手去，摘下奥塔孔的眼镜。倏忽无声，眼镜滑落在地上，以微弱的反光终结了艾玛最后的明视，奥塔孔却永远失去了表白的机会。

"艾玛！艾玛！！！原谅我，艾玛……"

地上的艾玛已经无法听到她盼望已久的称呼，只是以一个最安详而不会醒来的睡容来表示了最温馨的回答。

"海尔！海尔！"电脑室里艾玛一直养着的宠物鹦鹉不懂得生死离别是什么，只是在奥塔孔臂上重复着平时艾玛不停的念叨。

"奥塔孔。"三人并肩走出电脑室，SNAKE 双手有力的抓住奥塔孔的肩头，眼神坚定的看着他。"人质交给你了。你明白吗？"

话语中的内容不用解说，已经包括了一切。听着鹦鹉的叫声，奥塔孔又是一阵哽咽。SNAKE 视若不见，只是重复了一边刚才的要求。击掌，拥抱，男子汉之间的友谊和信任没有什么能比这些作出更好的表示。听着他们清脆的击掌声，看着他们有力的拥抱，一直安然旁观的雷电无尽动容，随即眼神也变得坚定了起来，仿佛从中找到了什么悬疑已久的答案。

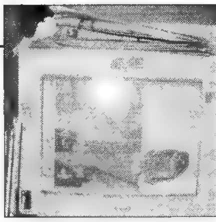
他自然不知道 SNAKE 嘴里最坚强的战友奥塔孔进了电梯后，听着鹦鹉一遍又一遍的呼唤，终于无力的滑倒在地上，痛声呼唤着见面变成永别的艾玛；他自然不知道，其后的变化根本不给他以感慨的余退。

只是这一刻，这深深映在脑中的一刻，一直迷茫困惑的雷电也找到了信心的源泉。

（未完待续）

信箱:supergamefans@sohu.com

闯关族的家



风林的桌面改为『VR射手3』。

●广东钟润良来信询问编辑们在办公的时候，彼此是否也以笔名相称？当然不是啦，我们都是称呼真名的，不过也有过例外。

●前几期"家"中风林提到的GBA接电视设备已经有售，价格相当合理，效果也不错，这就解决了在家里玩的苦恼。风林最想用这东西来练习"马里奥赛车"，省了总是窝着脖子找光线了(笑)。

●对每个人来说最珍贵的财富应该就是朋友之间的友情了。很感谢那些在风林情绪低沉的时候给予我鼓励与帮助的朋友，衷心的感谢你们。在今后的岁月里，希望我们可以携手并进，虽然相隔遥远，但是我们的友谊近在咫尺。

●在卷首语中已经提到，2002年杂志会有大动作，具体的内容目前还不便公开，不过风林可以暂时透露，时间将会在年中。大约是"阳光马里奥"发售的日子吧(笑)。

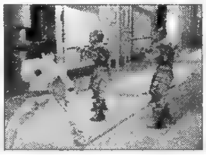
成功——就是要敢于创新！

●前些日子收到一位读者来信，指出风林没有个性，并说"现在杂志的编辑一定要有个性"。其实风林自己也觉得的确是没什么个性可言，不过"家"并不是风林一个人的舞台，而是需要所有闯关族共同参与的栏目，大家在这里都是平等的。

●现在不少玩家应该已经体会到行货的好处了吧？随着PS2在香港、台湾发售以来，行货主机以及软件已经流入内地，尤其是在软件方面，比较于以前价格的波动十分明显，像"合金装备2"这样的大作价格也仅有350元左右，非常超值。不过，这些行货毕竟不是针对内地发售的，所以我们也只能是跟着略微沾沾光而已。看着SCEH在港举办的大型宣传展会等活动，真是十分羡慕香港玩家呢！没有行货代理、没有正规销售渠道的内地游戏机市场，什么时候才能够让我们看到一丝曙光？难道内地市场这块蛋糕不够大吗？如果细细分析，显然我们还是必须面对现实，人均收入与盗版猖獗——这些依旧阻碍市场发展的顽症。内地玩家真正可以接受的价格是游戏厂商无法接受的，如果像"合金装备2"这样的游戏卖到50元，那显然对开发商所付出的辛劳来说是不公平的。人们希望花低廉的钞票换来高档的享受，这在PC圈里也许行得通，但在游戏机这个大市场下，我看未必。

●最近在别人的怂恿下终于看了近年来除了《JOJO》外的第二部漫画《HUNTER×HUNTER》，一看之下甚觉精彩。很多年了，自己都对漫画没有了兴趣，至少是比较于疯狂收集的时期，很少有作品能够真正吸引人，再加上盗版漫画的粗制滥造，价格上涨，更使风林对漫画"嗤之以鼻"。但在看过《HUNTER》后，又再度激发了本人对漫画的兴趣。这部作品风林应该算是看得比较晚的了，相信许多朋友都已经看到烂熟，不过风林在这里还是要推荐没有看过的朋友买来看看。内容的确非常精彩，虽然还无法与当年的《幽★游★白书》相比，但仅在目前的漫画市场中应该算是出类拔萃了。另外，个人很喜欢西索这个角色。

●"铁拳4"的闯关模式已经公布了，不知道大家感觉如何，风林看到NAMCO这样勤勤恳恳的为家用版添彩，真是想不赞都不行。这次移植到家用机，NAMCO启用了DVD媒体，容量可想而知，每个角色的CG结尾想必是必然要有的，喜欢的玩家又可以大饱眼福了。不过，已经将PS2做为VF专用机的风林不知道是否能抽出时间去练习，以确保自己编辑部铁拳王的称号……



●2001年第12期"女玩家"ASUKA回信啦！内容如下：

风林好啊！！不知道你还记得我吗？在"家"中看到自己的信被登出来，真的是激动了好久。原来你也没有忽视我嘛，很开心啊！谢谢。

后来看到有很多玩友在问我的地址，被关心的感觉被理解的感觉又让我差点失眠。不说那么多了。你不可以忘记我们这些关心你的人，知道吗！！

还有，我希望能和同类朋友交流。如果还会有人记得我的话，你帮我告诉他（她）们我的联系方法：

QQ:19521665

电话:028－7719324

地址：成都市白果树小区青西路10号川音国际演艺学院2001级动画

邮编:610072

姓名:余柳(ASUKA)

●结稿前收到北京署名"白话文"同学针对第二期杂志的"点评"，其中对影集提出了很多建议与意见。首先是第二期"家"第一页最上方的风林之"窝"写真，该照片问题集中在风林的左手上，"白"读者询问手上夹的是笔还是烟？这一点风林还真是没有注意到，一时粗心了……(汗)，实际上那是一只笔而已（另外，再向大家透露些情报，实际上编辑部是没有"烟枪"的）。"白"读者表示，如果是烟的话，风林无疑将对年龄小的读者起到不好的影响。看完后，风林忽觉如负重担，看来以后工作中这方面一定要注意了。其次，白读者认为不应该刊出编辑们的照片，那样没有了神秘感。其实风林倒不觉得，实际上远有日本、美国，近有香港、台湾，游戏杂志编辑们与读者、玩家走的都很近，而不是故作神秘。编辑与读者一起交流、讨论游戏，才使杂志做得更加精彩、活泼。在这方面，风林不准备"保守"下去，我想这也是今后的必然趋势。

●本月心情：大兴奋(春节＋GC＋VF4)

◎ 家人留语

●游戏机普及要从娃娃抓起。

——辽宁　周舟

●祝大家在春节里都能为自己添份好的礼品！（风：风代表大家向你致谢啦）

——广东　杨亨颖

●忏悔：曾经有一份经典的游戏放在我面前，我没有珍惜，等到用金手指的时候我才后悔莫及，玩游戏最痛苦的事情莫过于此……（风：说得有些夸张了，有些游戏修改后还是挺有趣的，金手指这东西关键还是看你怎么用，适度即可）

——广西　刘西晓

●半夜打机三则：

晚上不睡觉，开机DC吵
夜来敲门声，DC不能保！
半夜再开机，土星不再吵
画面虽粗糙，游戏都很好！
土星又上缴，GB救命草。
光暗画面小，被窝里昏倒。

——辽宁　修琦

（风：其实半夜打机比较安全的方法是接耳机，这样电视就不会声声作响招来爸妈"一顿毒打"(笑)。不过，还是听古人教诲——早睡早起身体好）

风林：首先祝贺你成功地挤掉了大墙画廊，只可惜被挤掉的不是广告（阴、晴那两个小子好可怜啊）！扩版后的“家”看得我直呼过瘾，这次弟，怎一个爽字了得！

新年第一期《电软》搞得挺不错的，厚厚的一本捏在手里，怪舒服的。许多栏目的位置都变了，有点不适应。但总体来说还是不错的，希望以后每期都能做到最好。小弟现在有一些疑问和请求，请风林兄接招：1.“绝色特典”别册以后还有吗？买这期《电软》时因为我没找到“绝色特典”，还以为书摊老板讹我。2.《电玩新势力》的配置到底是怎样的？是否仅是一张裸体的光盘？这个问题千万要回答！3.小天天写的《莎木》攻略是登在哪里的（具体一点！不然我寄炸弹来）？4.今年秋季的TGS是否会制成光盘？如果有的话，能否放在《电软》上附赠？5.关于短命的“访谈录”，风林啊，不是我说你，你能不能提点有深度的问题？（笑）请一些资深的玩家和评论员？

——四川　虞睿哲

其实并不是“家”把画廊挤掉，而应该说是合并吧？六页的家“信息”量大了很多，可以给读者更多位子，风林也很高兴。1、“绝色特典”以后还会有，而且以后的赠品也不会局限于别册这样的形式，本期的光盘就是证明；2、《电新》除了光盘外，还有全彩的32开说明书；3、天师的《莎木》攻略是刊登在2000的增刊中，这样的回答不知你是否满意；4、展会嘛，目前还不能说，请你注意我们每期的广告吧；5、访谈有些问题的确有些……不过风林正努力的把其转化为聊天而不是问答。希望你能喜欢并参加这个活动。

我热爱生活，所以我爱“家”。

我失恋了——尽管悲剧发生在“平安夜”，但我没有过分的伤和痛，自己知道：圣诞在冬天，过冬天的节日当然应该是冷的，不管它凉在感觉上，还是凉到了身体的哪个部分……“游戏机和我在你心中，再发展十年，我就算是正版，也不会有多少市场。”这是她讲给我最后的话……《东京爱情故事》的VCD，蓝色机壳的GBA是她留给我最后的东西。

我们都出生在西南游戏的天堂——重庆，和自己一般大的人对电玩着迷是理所当然的事情。于是，我在游戏厅认识了她，很独特、很不一般的她，在她手中的游戏机手台把她衬托得非常自信，让她周围男生都目瞪口呆。作为对手的我们很快地成为了朋友，特别好的那种，后来的日子里，我们一起玩SS、探讨PS；一起吃快餐，看《东京爱情故事》；一起收藏掌机；一起静听“许美静”的歌；一起把《电软》反复的看。所以，我们很默契，这种默契持续到她上大学，我念体校；她劝我改变看法，我执意要当兵，走的那天，她看着我没有说一句话……

西藏很艰苦，没有乐趣的生活我更不能忍受。我用家里带来的PS、GB感染了班长，当班长后又转化了手下一帮新同志，我想：每个人都应当有玩的权力。

她很支持我，写信常提起她的生活，除了游戏机就是A、B、C的生活，来电话常问寒问暖，还用暑期打工的“铁”给我买毛衣和软件，直到24日收到她的“特快EMS”，接到她的电话，听完她的最后一句话后，我拿出了EMS中的GBA和《东京爱情故事》VCD，心凉到了今年拉萨市气温的最低点，身边回响起《都是夜归人》那首歌来。

赤名莉香曾说过：恋爱这东西，有趣的是在于参与，即使失败了也是很有味道的。我要感谢她，是她让我又重新走进了“家”，我要让“家”里人知道；以后的生活里我还会有爱，将来总会有“市场”，风林你说是吗？

——西藏的家里人　冯冰宇

人的一生中总会有许多磕绊，谁都不能幸免。关键是跌倒后可以爬起来，而且作为游戏迷，我想所遇到的困难更多。坚强一点，来家里与朋友们说说。风雨过后见彩虹。

新的一年来到了，新的一期杂志也来到我的手中。看着彩页增多，份量变重的《电软》，欣喜之余不禁生成一丝遗憾：为什么我没中大奖……（风林吐血）改版后的杂志在各方面都有了较大的进步，但仍尚存在一些不足：1.大家画廊的画面太小，加上黑白页的印刷质量问题，看不太清楚，建议重新划分版面；2.“女玩家留言板”不错，使我们这些整天在机厅里对着一群大老爷们打打杀杀的男性闯关族们，看到了一抹春天的曙光……（笑），毕竟，玩游戏，尤其是玩TV－GAME的女玩家太少了。

——凉开水（QQ：22563015）

说到画廊，风林终于体会到了制作的艰辛，主要问题就是大家的投稿积极性不高，画稿的素质也不高。尤其是黑白画稿，真可谓惨淡。不过，风林对画稿的要求并不高，只要是有创意就可以，大家不妨发挥自己的想象，即使是随手涂鸦也没问题，并欢迎四格漫画，内容并不局限于游戏，大家生活中的事情也可以用漫画的形式来表现。“女玩家留言板”方面初衷是让广大女玩家现身说法，通过这一形式展现她们的游戏风采，也希望有更多女玩家能够加入这个大家庭里来。

风林の影集——奔忙的鼓楼大街

这条街对于北京的游戏迷来说应该是再熟悉不过的了，这里是北京游戏店的聚集地，周围大大小小的店铺不计其数，可以说电玩迷的“圣地”（笑）。许多来北京旅游的朋友也都不忘来这里一逛，也是杂志编辑们经常出没的地方。从图片上可以看到著名的钟鼓楼，此地人气极旺。

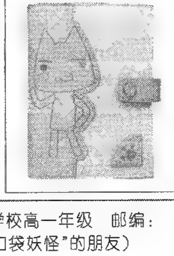
摄影／风林

风林：近来班上的一些电软迷传看《电软》时，一时兴起，画了些画，大家都觉得不错，也都想弄个“大墙画廊”之类的东东，说干就干，两天时间，班后的“学习园地”就被我们霸占了，大家都觉得好，总得像样些吧，取个名字……“大墙画廊”？不行……这样D版也太夸张了，还是加一点吧“太墙画郎”嗯！不错，就这样定了，由于同学反应良好，第二期大家更呕心沥血，那些作品我自己看了都感动……第二期终于公布了！看着同学围看的样子，好有满足感，可惜的是…班头来了！！！结果“太墙画郎”第二期就夭折了！几位参与者愤愤不平！不能屈服！于是，几个人商量将画订成一册，传看！就像地下刊物一样……有点当时“白色恐怖”的气息。天哪！怎么可以这样？！哼！一定得发泄！某人作了一幅画题为《无敌的班头》当然是讽刺画。阿风啊！你听了也觉得有气吧！只能借“家”的一席之地诉苦发泄啦！

唉……不说那些了，《电软》改版是件大喜事哦！来来来，祝贺一下！“家”也扩建了！不错，真想搬进住几天啊！哪怕让我呆在卫生间也好。

——福建　李声浩（QQ：18758505）

记得风林上学的时候也负责班内的板报设计（本人美术水平尚可），所以上面经常出现一些个人的画稿或者同学作文什么的。不过，似乎没什么人去看……李读者的“太墙画廊”的名字强极，不过一般人恐怕难以领会其中含义（笑）。李读者对杂志改版后出现的种种问题风林也发现了，比如彩页的效果、黑白页脱落（现在闯家的位置是在正中间，脱页也先从这里脱起，真是伤心，希望大家能够保存好……在年中的“电软POWER”机密行动中我们会将这问题彻底解决的）……



■着实可爱的多罗钱包

天下一家●葛斌（QQ：81143433）和他的朋友卢俊芳（QQ：41954251）希望能够结交天下众玩友●杨鹏（地址：河南省新乡市新汲路培英学校高一年级　邮编：453000　QQ：44712254）●陈可（地址：湖北省荆门市掇刀区掇刀石中学高一4班　邮编：448000　留言：希望结交喜欢“游戏王”以及“口袋妖怪”的朋友）

呼风还语(5)

1、到底是买 GC 还是买 Q?

如果您是因为这个而犹豫不决的话，请先看下列三种状态再对号入座：A、您想玩 GC 游戏；B、您又想玩 GC 游戏又想看 DVD；C、家里没什么地方但想玩 GC 游戏又想看 DVD。

A = 买 GC

B = 买 GC 再单买一台 DVD 机

C = 买 Q

2、我想写篇攻略，不知道能不能刊登?

我们欢迎广大玩家投来自己的攻略研究，不过您在写之前最好与我们先通通气，看是否需要，这样登用的机会才大。如果您盲目的写完便寄来，很有可能发生稿件撞车事件，或者因为我们没有刊登该游戏攻略研究的打算而使您受到无谓的损失。所以，如果打算写某游戏攻略前，一定要先联系我们。

我喜欢玩游戏，以前玩游戏是为了那种发自内心深处的快乐，但是现在玩游戏的时候，我已经感受不到那种发自内心深处的快乐，但我仍然爱玩游戏……

有的时候我不明白我为什么要玩游戏，为什么当我面对着永无休止的敌人的时候，虽然感到疲倦但并不厌恶，为什么当我面对着同样铺天盖地而来的习题的时候，我感到疲倦并厌恶……

现在是凌晨 1:24，是放假的第三天，我已经奋战了三个通宵，把两个游戏打穿，当我面对着粗糙的 ENDING 画面的时候，我又发呆了，这已经是我第 N 次面对 ENDING 画面发呆了，但这次我突然意识到了为什么我面对着永无休止的敌人的时候，虽然感到疲倦但并不厌恶，为什么当我面对着同样铺天盖地而来的习题的时候，我感到疲倦并厌恶。

因为在游戏中我寻找的已经不是那种发自内心深处的快乐，而是满足我在现实世界中得不到的"控制感"，在现实世界中我似乎是自由地生活着，但实际上我受着父母的控制，受着老师的牵制，甚至受着一切认识我的人或不认识我的人的舆论的影响。看似我是通过一次次的考试从小学一直上到了高中，但是这一条路是早已由我的父母选定的。我的确无法控制自己。

我突然明白了，我爱玩游戏是因为至少我还能控制屏幕里的人，至少在那里由我控制……

——未留名读者

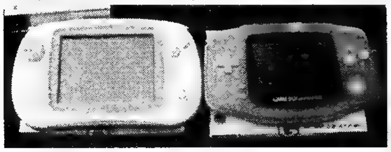
风林征稿 现征集黑白画稿，内容不局限于游戏，最好能够利用画笔将玩家自己生活中与游戏有关的趣事描绘下来(例如傻子日记漫画版)。格式不限，四格或者连载性质的画稿均可。另外，风林对作者美术功底没什么要求，只要内容搞笑即可。

为了打发单调军校生活，为了满足游戏的欲望，我毅然决定买 GBA，(因为只有 GBA 能在军校中玩)。11月中旬，我利用一次外出机会，使 GBA 入手(我们几乎一个半月才能出校门一次，而每次只有 3 个半小时)。一个半月后《机战 A》爆机我又外出买了《玛里奥 A》结果三天爆机两次。买了 GBA 后，我感觉日子飞一样的过，不过在这期间，我仍不放弃我的"育成计划"。通过苦口婆心的说教，终于打动了两个人，他俩也要求买 GBA。于是元旦，我请假外出。我找到一家专卖店，没想到意外的从该店得知了一位与我同校、同样热爱游戏的玩友(付某)。我便向 BOSS 要了付某的电话带着两台 GBA 和 N 盘卡回到学校。一到宿舍，我便与付某联系，原来他是我前楼的一个区队的新学员。他和我一样看《电软》，和我一样是电玩 Fans，有着和我一样的经历，一样的"育成计划"。从那天后，我、我区队的两个买 GBA 的和付某，还有他区队的三个被"育成者"交往频繁起来，软件共享，这回，我的游戏同盟终于形成了，而且在不断扩大。

最后请教风林几个问题，并提几个建议：1、GBA 的屏幕又暗又反光，有改善的可能吗? 2、听 BOSS 说 GBA 上像《黄金太阳》这类的 RPG 有望出中文版，可靠? 3、近两期《电软》中都有《女玩家留言板》希望你们能再有一个《绿色军营玩家留言板》之类的专栏。

——江苏 NEWTYPE 宗岩

经常收到来自军营中的玩家来信，他们对游戏的热情与执着令人钦佩。不过，由于军营的条件所限，大部分人都只能利用掌机以解游戏之渴，宗读者就是典型，当然，这样的例子还有很多很多。1、CBA 屏幕暗淡其实是没有办法的事情，任天堂这么做也是无奈之举，主要考虑的就是尽可能的压低成本降低售价，不然，我们也不可能以 500 多元就买到这么好的机器。在技术方面任天堂还是强，拥有如此强劲性能的掌机价格如此低廉，这岂是一般厂商可以做到? 看看韩国的那个 GP32 吧，性能与 GBA 有一拼，但售价比 PS2 还贵……要想改善画面暗淡其实还是有好多方法的，比如购买照明灯……不过最好的方法还是找个光线明亮的地方游玩吧；2、可能性大，目前有许多人在默默无闻的做着游戏汉化的工作，相信不久我们就会玩到更多的中文游戏；3、想法不错，不过男同胞们还是不要"斤斤计较"的好(笑)，想说什么来信即可，风林自当一视同仁。



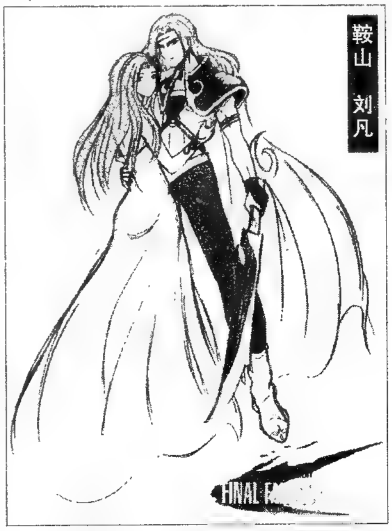
总的来说，新年的《电软》还是不错的，首先是彩页的增加让我不由得哈哈大笑(精神失常? ? !)，电软终于赶上了潮流! 版面有很大变动，乱了套，"家"挤走"大墙画廊"跑在前面我固然高兴，但是有些栏目该安排在前面却放在后面，如"新作发布一览表"等，让人倒胃口。还有就是彩页用来写《游戏新闻眼》这……这也太奢侈了，真是好钢用不到刀刃上，不如全彩化吧! 价格贵点没问题，好吗? 这是我对你们的要求，是代表大多数的共同愿望，希望《电软》能够进步。

最近家办得越来越好了，内容也比较丰富，还有可爱的"光头风林"，希望再增加几幅，十分搞笑的，风林这么受欢迎，请客是难免的啦，没错吧? 看到福建的郑侃玩友的信，我不禁也有同感，以前买了电软，一大堆人抢着看，而现在基本上是拿给别人看，别人都不要，一句话"看不懂!"确实，《电软》现在介绍的游戏离我们太遥远了，几乎毫无用处! 像"KOF2001"，我们已经大多数人都玩不到或不想玩，还介绍出招干什么? 这不是白白浪费纸张吗? 该报道的不报道，足球赛车一堆堆，让人感到十分的乏味! 还有"机战"，几乎期期都有，我都厌烦了。风林兄，现在我买《电软》的动力是对它多年的感情，现在看《电软》只是看看新闻介绍、家、龙哥、广告和彩页，其它的真是没意思，请《电软》不要拿读者对它的感情开玩笑!

——河南 孟飞

增加了 16 面彩页，这还很不够，请孟读者期待我们下一轮的行动，想了解杂志最新变化就一定要关注闯家哟! 新作发售表安排在后面实际上是按照国际惯例来的，主要考虑的是能够让发售表查阅更为方便，所以放在了最后。新闻制霸彩页也是编辑部上下经过一番讨论后决定的，以前新闻只是大量文字上的内容，与之相关插图因为黑白的关系用得极少，这一直以来都是本刊新闻栏目的薄弱环节之一。风林认为，新闻是一定要图文并茂才可以的，尤其是游戏相关的新闻就更是需要大量的图片说明。不知道孟读者是否同意。不过，我认为"杂志看不懂"的情况的确存在，这可能是我们对机种分配上考虑欠妥。攻略研究方面我们会在 GBA、PS 上下些功夫，以满足大家需要。不过游戏介绍方面就实在是没什么办法了……

练 VF4——
成为三维格斗最强流!



鞍山 刘凡

天下一家●左吉(QQ: 68382081)●郭兴源(地址：广东省揭阳市榕城区区政府旁榕湖小区 5 栋 503 邮编：522000 留言：想与神州各界高手切磋)●杨晓冬、杨晓燕(女)、笑尘(女)、寒冰(女)(地址：浙江省湖州市双林镇双林中学高一 3 班 邮编：313012 留言：希望结交 GB 迷)

我有个建议，开增一个叫“身边 news”的栏目，就是由各地的玩家把身边的有关电玩的 news，并且是真实的记录下来告诉各地的玩家。

——广西　李智锟

其实风林在去年年初就已经有意制作这样的栏目，不过由于信件相隔时间太长，而导致新闻不新，大部分都无法刊登。风林依旧欢迎玩家投来各种当地的新闻趣事，不过投稿者最好用 E-MAIL 传送，才能保证效率。

一个月前，我那让我骄傲的 SS 休假后，我拿出骨灰级的 FC，玩着借来的《重装机兵》，竟让我感激涕零(看来我够低级了，有些人士“只有 N 台 PS、N 台 DC，且甚感惭愧”)。感人的音乐、奇特的创作、经典的战斗模式……不知风林玩过没有。有时我还用小秘技调出《天使之翼Ⅱ》的音乐菜单，欣赏那美妙的乐曲呢?真的很好听，像我常听《F 完结篇》的 BGM 一样。我才知道，TECMO 真的很棒!另外，贵刊上的广告做得很好，只是有的内容不清楚。不能有些其他商家的广告吗，或者的确只有那几家……为什么有那么多人反对登广告呢? 它们仍是许多玩友的福音。那些“发福”的玩家不应总是不理会许多下层“饥民”吧! 像我这样，若看一本只报道“贵族游戏”的《电软》，其实用性是可想而知的。当然，《电软》常回顾的经典游戏“XX 系列”，我爱看! 希望能再接再励。

——广西　李维斯

说起 SS，风林现在也一直有玩，个人认为 SS 比起现在的光碟机器要皮实得多。另外，风林 SS 上常打的游戏就是移植度 100% 的“ZERO3”，可惜编辑部没人喜欢……残念……

新年第一期《电软》给我的印象总的来说还不错，但我还想提出以下几个建议：1、为何中间部分的彩页没有了??虽然增加彩页，但也不至于只重视头尾而丢掉中间吧，希望下期《电软》中间有彩页。2、小字部分为何减少? 不只是这一期，近几期《电软》中的小字实在是少得可怜，玩家们难道真的没话说了吗?3、这期《电软》也没了“绝色特典”，这是怎么回事?

最后，小弟我也没有什么太大的奢求，只希望玩遍所有“生化”系列，此生无憾!

——江苏苦命玩家　马鹏

1、这个问题我们已经发现，一定会采取措施解决的；2、这个……天师跑哪里去了?总之，希望大家多多参与小字部分吧!3、不定期赠送中……最后，“生化”全系列将在 GC 上做一个了断!

又是新的一年，身为“家”的一员，也该写一些什么……3 日，2002 年元月的《电软》入手。回想 2001 年第 1 期的封面，在新一年的第一个月里，以个性化的整体红色基调，给人一种欢快，一想到游戏就热血沸腾的感觉。本以为这期的《电软》又会以个性化的面孔，给人一个惊喜。但意外的是，这期《电软》给我的只有惊而没有喜。看了几个月同样式的封面，很希望看到《电软》偶尔一次穿新装时的样子。

此次《电软》的改版，综合起来我个人还是很满意的。特别是《大墙画廊》与《家》的合并，让人感到了更强的家的气氛(因为我的部屋的墙上就贴满了画)。其次是 VBE 掌管的《游戏古玩街》也非常好。

——贵州　王青松

今年第一期没有再次采用红色的封面，风林也觉得有点失望，看来有必要去上书一封了。说起宇部君的古玩街栏目，希望大家要多多支持哟，如果有什么好的游戏相关产品，只要觉得够“古”、够“玩”，市面上又很稀有的就不妨拿到掌柜宇部那里去估估价了。如果想买卖什么游戏主机、软件、周边都可以来信哟，请多多支持! 另外，也谢谢大家对小风的爱戴:)

热血硬派

小弟今年 16 岁，但玩游戏已有 8 年，除个别冷门机种(如 3DO、PC-E)之外，从 FC 到 PS2 小弟无所不玩，也目睹了游戏怎么在中国从“天使”变成“恶魔”。作为一个铁杆闯关族，小弟深知游戏现在的境况不容乐观。听听窗外家长们喊杀声一片，再看看手中捧着的 GBA，心中岂止一个酸字了得!

八年里，游戏给了我无数快乐的日夜，曾几何时，因为感人的剧情而潸然泪下，因为熬夜打机而狂流鼻血，我为游戏发狂、游戏为我而精彩，我们彼此之间已经注定了永不可分离的命运，所以任何人对游戏再说三道四，我都不予理采，因为我坚信，游戏没错! 放弃游戏是玩家的耻辱，即使面对多大的压力，我也会顶住，即使是与“所谓的人民”为敌也在所不惜，清一色的鄙视眼光下，我只有把手柄握得紧些，再紧些——这就是我的反抗。

幸好，我不是孤独的，天下的玩家，我们的《电软》，都是站在同一条战线上的战友，虽然每人有每人的奋斗方式，但相信在《电软》的正确领导下，我们也必定会步向光明(《电软》的每个编辑都是好样的，都是为了游戏事业而奋战在最前线的人，在此小弟 90°鞠躬为敬)。正所谓“风雨如晦，鸡鸣不已，”在广大游戏人的共同努力下，游戏也逐渐摆脱“电子海洛因”的阴影，单看上海电视台与中央 3 套播的游戏专门节目，玩家们没理由不相信“明天会更好”。

游戏是一门未被世人读懂的艺术，当它真被大众所认识后，想必每人都会对它心悦诚服吧!

——江苏　沈溢

女玩家留言板

风林老弟好(这样叫没问题吧)：

最近看到“家”改版了，这真是件值得高兴的事儿，于是老姐我也提笔写下了 3 年来的第一封信。

本小姐可是有着 13 年玩龄的骨灰级玩家哦! 5 岁开始就和大 GG 扭着玩古老的“俄罗斯方块”，但资金有限，至今家里也只有 FC、MD、GBC 和 SS 四台早已退休的古玩(呜~~人间最悲惨的事，莫过于此啊)所以对游戏我可是感慨良多，看到近几期诸位玩家对游戏的内涵和游戏本质这些问题争执不下，我也想来凑凑先(谁要是敢欺负我，我可要组织电软里的“红色粮子军”来一招排山倒海哦)，我想说的是，对于游戏内涵这个东东，我还真没想过，就个人看来，这么高深的问题，有几个人真正理解了呢? 现在的游戏，我玩的时候根本不能尽情投入(哪怕是“FF”和“格兰蒂亚”这样的超大作)，看着荧屏上的人物稀里哗啦说了一大堆，我除了用那双肿得像猪头一样的小手不停的按键使其尽快结束外，还能做什么呢? 呜~~敢问天下人一声，这种玩法，又怎么会体会到什么游戏的内涵呢? 玩了那么多的游戏，最让我感动的，莫过于“仙剑”了(这个该死的东东我是前不久才看到尾的)，其次，就是“天之痕”了，不过，这也没关系，作为一个真正的玩家，又岂会介意这种小问题呢? 游戏无国界嘛，就象一句话说的“走别人的路，让自己说去吧。”言归正传，请教几个问题先：

①“夏日彩虹”是编辑部同仁出的游戏吗?

②SS 游戏公主的皇冠怎样搓必杀技

③我很想要 97、98 年的《电软》，或是介绍 SS 的杂志，风林老弟可否给老姐支两招呢

好像已经说了一大堆废话?!(笑)多多益善，再唠叨两句，2000 年第 3 期上有个叫肖琛的土星铁杆，可以用 QQ 和我联系吗(我的是 21110076)? 诸位玩家也可以，好了，收工了。

——四川成都　雪莉

1、“夏日彩虹”系本刊特约撰稿人叶伟先生所做，目前还没有面市；

2、几乎已经没有印象了……烦劳知道的朋友与雪莉小姐联系吧(QQ 见上)；

3、97、98 年的杂志已经没有存货，抱歉。

玩家快书

《新学习·游戏梦》

昨日作业一大堆，做到夜里打瞌睡，
梦见 NGC，流口水；
今日考了 49，被罚站到校门口，
没有 GBA，好难受；
别人都有 XB，我却只有 MD，
攒钱两个字，好辛苦；
是要存钱买《电软》，还是买些参考书，
上了初三钱不够。

看学校似个天堂，
却是不愿来的地方，
可是谁又能无忧无虑的玩游戏，
加减乘除，几何代数，
既不能玩游戏，何苦要上大学，
不如回家种田~~~

——江苏　严辉

风评：搞笑至极，不过大家不要当真就是了。希望贵安不要看到，哈哈~~

天下一家●彭少冠(地址：广东省揭阳市揭阳县河婆镇大同四巷 15 号　邮编：515400　QQ：81941345)●金慎敏(地址：江苏省常熟市莫城中学高一3 班　邮编：215558)●高源(地址：河北省廊坊市广阳区空中花园 3 号楼 5 单元 602　邮编：065000　电话：2046770　留言：爱游戏的朋友来信吧)

说说游戏厅老板的故事……

说到游戏厅老板，每天都遭人诅咒，注定穷苦不堪，并且短命无后。

不相信吗？那么，你便随我去游戏室看看吧！

来到游戏厅里，一派热火朝天的景象，街机仔们簇拥在各类格斗机台前相互切磋对战。老板则在柜台内津津有味地摆弄着手中厚厚的一扎钞票。

突然有人喊道："老板，没有前了！！"

老板一听，感到一阵莫名其妙，俺辛辛苦苦开个游戏室不容易，干什么咒老子没有钱？

这也就罢了，等了一会儿又有人开始叫："老板，没有后了！！"

老板这时有些生气了，心想没有钱也就算了，还要老子断子绝孙，X 的！

可是偏偏这个时候还有人叫："老板，手脚不灵！！"

老板快要按捺不住了，小声叨念着这帮兔 X 子，老子才 30 多岁，手脚利索着呢，居然这样咒俺，要不是看在你们是常客的份上，老子要开杀戒了！

不过偏偏有些人还是搞不清楚状况，继续狂叫着："老板，没有手脚了！"

此时老板已经毫无言语，只是怒发冲冠，拳头紧握，尽力压抑住自己的怒气……

正当老板怒气快平息的时候，耳边又响起了一声："老板，死了！！"

本来他的意思不用说大家都应该知道，是死机了，但是老板听了之后想不了那么多了，心中的 POWER 终于爆发了……

只见他手握闪光的扳手，气势汹汹地来到叫喊的人身边，

然后缓缓举起沉重的扳手，拧开了…… 机台的螺丝帽，开始汗流浃背的修起机器来。

而且同时口中还叨念着："当什么都不要当游戏厅老板！"

——阿紫

■上文纯属虚构，如有雷同……

小弟近日寻觅原装 DC 摇杆（SEGA 出品）无果，几乎疯狂，君不见 Treamcast 的仿原摇杆（就是你们用的 VGA 的那个品牌）已遍布大街小巷，可原装的却难觅芳踪。一日见波士拿摇杆玩 VR3，急冲上前，得知此乃品质与价格齐高的 ASCII 的原装摇台。送一套 SNK 人物卡片，与市面上流行的格斗手柄一个包装，要价 680 大元，差点昏倒。老板见我面带难色，随即推出另一套方案，买个 N64 原装摇杆，再买个手柄转接口，一共 420RMB，我倒！420 元居然买不到原装 SEGA 摇杆？！看来只能等二手的了。最后我是被波士拉出店门的，因为我的手突发性不受大脑控制，在那个 ASCII 的摇台上狂摸狂拍不止……还望风兄给我指条明路，哪儿有卖 SEGA 原装大摇杆，只要要价合理，三、四百元没问题，二手的也无所谓，先在此谢了！

——上海　姜涛

其实风林也曾在市面上疯找了一阵 DC 原装摇杆，为的当然是 DC 上大量的街机游戏，但都无果而终。不过，万事总会有解决的办法的，风林已经利用 SS 原装摇杆彻底解决了全部问题，操作感超绝，价格 150，真是实惠到家了。推荐姜读者一试。另外，ASCII 为 DC 推出的格斗六键手柄倒是容易买到，效果也不错。

《阿卡迪亚》　广西　江勇

身为资深读者的我，《电软》的每一个变化我都看在眼里，这次我要对杂志提一些意见。对于杂志扩版，增加了彩页，我十分欣喜，但彩页纸张的质量却大不如前了，尤其是手感，再去摸摸 96、97 年的彩页，（唉！差距呀！）所以希望即使将售价改为 10RMB，也要把彩页的纸张换回去。再者是对"家"的一些建议："傻子日记"这么好的栏目为何取消呢？希望把小编们卧室的一角刊登出来，以便参考，也可使读者与"家"的距离更近。

——辽宁　王嘉怿

一方面为了保证价格方面不给读者朋友带来压力，另一方面又要彩页加量，权衡再三，只能使彩页纸张略薄些。这方面杂志也有自己的苦衷，毕竟谁都不想喝西北风，希望王读者能够体谅。不过重要的是杂志内容不变，且更加精彩，而且随着彩页的逐步增加，风林希望能够令大家有焕然一新之感。"傻子日记"粗粗算来已经有很久

没出现在家中了，风林正在考虑连载一篇新的文章，敬请期待。

前不久看报时，无意看见一张照片：一位母亲，一手拿着 GB，一手拿着《口袋妖怪》，照片下小字写着："这就是那台游戏机！"大有诛之之意，遂看完全文。文章讲述一个品学兼优（怎么每次都一样?）的好学生，因"迷恋"游戏机，最后竟离家出走之事。作者在编后感叹道："快让这精神毒药远离孩子们吧"！多么的发自肺腑，多么的感人啊！可仔细想想却觉得别扭，这是游戏犯的错吗？不是吧！我倒认为这是教育子女出了问题。现在的父母，多视游戏为洪水猛禽，生怕自己的孩子被吃了，于是采取了"全面封锁"策略，可是这有用吗？就像 20 世纪的孩子再穷也不会以逐兽为乐一样，21 世纪的孩子再忆苦也不会去玩泥巴。"游戏"是时代送给这些孩子的礼物。孩子是会自己选择的，他们知道什么更有趣。当他们选择了游戏机时，却发现没时间玩，于是，本属于其他事情的时间被占用了。这其中，占孩子最长时间的学习当然立刻会被选上（再有趣的事，时间长了也腻）。孩子的自制能力是差的。因此，一但占用便会占去大部分，这恐怕就是我们身边确实存在的"游戏伤人"事件的原因吧？回过头想想，如果父母不把门关死，留一条缝，分一些学习的时间给孩子玩游戏机，帮孩子管理自己，教他们怎么自制，那么"游戏伤人"事件还会存在吗？而且，至今也没有谁敢肯定的说一句："抛弃美好的童年，这能换来未来的幸福"。

——南京　周的麟

类似事件我们已经看得太多太多，讨论得也太多太多。责任究竟在谁？这个问题被某些小报记者，在对现代游戏毫无了解的情况下推给了游戏本身。是啊，不推给游戏还能把这样一个重于泰山的责任推给谁？给天生贪玩的孩子们吗？还是给为生活而奔忙的家长？或者应该把一切都摊在学校老师一方？还是我们这样一个蓬勃发展的社会？显然，以上四方都不是那些小报记者"得罪"得起的，矛头直指游戏也就成了"天经地义"的事。至于问为什么要将责任推给游戏本身，这些记者会给你讲出一大通"道理"，但却从来不去想凡事的两面性，不会因为 PC 可以进行犯罪活动去指责 PC 是犯罪工具，也不会因为香烟会伤害人们身体去指责香烟是毒品等等。也许那是因为那些小报的记者们跟这些东西打交道已经好多年了吧？以上只是风林的一番气话而已，大家不必当真。

天下一家●徐骞（地址：四川省晋原镇甲子东道 14 号 2 栋 2 单元 6－11　邮编：611330　电邮：WingManhic@Yahoo.com）●肖尧（地址：重庆市綦江县打通高中　邮编：401445　QQ：27387109　E－MAIL：odin0848@sina.com●许郭亮（地址：厦门 73325 部队 51 分队　邮编：361004　QQ：23071636）

GB 三日

文/天津女玩家　PEANUT

一睁眼，已经 PM 00 点了。我一惊，马上一个仰卧起坐想顺势跳下床去，可头一昏，又猛地倒回床上。浑身无力，眼前漆黑一片……哟！想起来了，我已经病了三天了，本来想昨天去花蕾村看医生的，可是我的鸡、我的牛、我的花生、我的玉米……我要是住了院——后果不堪某某某某！算了，撑一下吧，等我给宝贝儿们放好两天的粮，刷完毛，挤完奶，再把地里的东西收了，浇完水，再去看病吧……

这样想的时候，我眼前一黑，然后就什么也不知道了。

"喂！起床！都十一点半啦：喂！！"

"……啊？？"

我几乎是从床上跳了起来，"等一下，BiBi，我去添草料给你……"

抬起头，看见老妈正一脸疑惑地看着我："早知道这么容易叫醒你，我就早点叫啦。喂，虽说是五·一长假，可也不能这么懒散呀，开学后看你怎么办！"

我只有点头应是的份儿。不过一边想着，原来是做梦啊。

"罚你自己叠被子！叠完出来吃早点！"长篇教育之后，她大义凛然地走出去了。

我长叹一口气，那要不是梦多好。

中午，给死党打电话。

"让我去你家吧！让我去你家吧！让我去你家吧！不然你会后悔的！！"

死党显然受不了我的猛烈攻势，用颤抖的声音答应了我。

"GBA 都出了，你还买个 GBC 干嘛？"死党拿了杯可乐给我。我心里想，还说我呢，你到现在不还是一台主机也没有，《电软》倒是一大堆。

"我的梦想就是有一台 GBA！它的好处么，耳朵都听出茧子来啦！我认为大陆的游戏杂志以后都会以 GBA 为主流栏目呢，PS2 太贵，其它的也普及不了多少……你说呢？"

"呀！羊圈建成！"我大叫一声，伸手去拿可乐时，却没有了。

"哼，玩你的 GB 吧你！"抬起头，都看见死党气哼哼的背景，哎，他手上拿的不是我的那罐可乐吗？喂……

在死党家里呆了一下午，我回了家。

"你这几天怎么魂不守舍的，交男朋友了？"一回家就遭到妈妈的质问。

我傻笑，"哪里，上帝，我才刚满十七岁！"心里却想，有一大批鸡羊牛马狗要我照顾，我能不魂不守舍么我。

又一口气玫到十一点半，怎么睡着的我都不知道。

可是可怕的事情终于还是发生了。第二天，当我伴着明媚的阳光醒来时，看见老妈正站在我的床边，恶狠狠地盯着我，手里拿着……我的 GB。

我一下子清醒过来，小声喊着，"妈妈，那个……我……"

妈打断了我的话："快说，怎么浇水？？"

2000 年 5 月 4 日，我买 GB 的第四天，妈妈不再给我做饭，GB 也不在我身边……我痛苦的"失去"了两个亲人……

PEANUT 联系地址：
QQ：52612004
E－MAIL：finalpeanut@sohu.com

每期《电软》，我必会第一手购得。然后迫不及待地往"家"里钻。今年第二期在"家"中看到"编辑部影集"时，无比高兴，小编们的体形总算见到了，至于相貌嘛……风林兄的一张正面像却被虚化，可惜！只好平空想像了，想必小编们正面相不敢公开是怕成为众玩家的"明星偶像"，或是以后出门怕人认出遭"群殴"？

——广州　哈气扁

第二期照片一经刊出，大家反应强烈，这实在是有些出乎风林的意料。风林那张照片本身拍的时候就模糊了，实在是好险啊～～其实小编们的尊容实在不值一看，登那些照片只是想让大家看看编辑们是怎样工作和游戏的。而且，以后每期风林都将向大家披露一些编辑秘闻，这可是冒着生命危险取得的宝贵资料，请大家万勿错过啊！

风林，看了你的虚化象，相信你的样子是可爱的吧！（笑），虽然我是第一次写信给你，但我有想跟你做朋友的冲动。我叫伍文斌，是桂花中学高二（4）班的化学科代，说是科代，其实是徒有虚名。尽管这样，我也不会不开心，因为还有 PS 陪我（因为我生活在单亲家庭，有台 PS 已很了不起了）。

可惜好景不长，1 月 14 日晚正玩着"ROCKMAN X6"，谁知老爸痛骂了我一顿，并说要见班主任。1月 15 日，我和老爸进了办公室，最后，"法官"及"陪审员"一致裁定，只顾打机不理学习的"罪名"成立，被判不准打机，即时执行。我终于忍不住要哭，不能打机，我快要崩溃了。风林，我该怎么办啊？不能打机我真的受不了，希望风林能指条明路我走。

——广东广州　伍文斌

伍读者的来信是比较有代表性的。问题的关键是打机是否影响了学习，如果是的话，那风林觉得伍读者父亲做的是对的；如果不是的话，那么就有些过分了。玩游戏要适度，而这个"度"到底如何掌握，那就要看玩家的自制力如何。尤其是学业繁重的学生朋友，就更要学会如何分配好学与玩的时间，只有这样才会两不耽误。只要学会控制自己情绪，该学的时候学，该玩的时候玩，我想父母是不会反对游戏的。

成长的烦恼

烦恼①今年上初三，面临升学考试压力太大，学习虽然不坏（班上第五哦），可老师、家长要求太严了，父母不反对我玩 GAME，因为有成绩吗，可今年玩游戏的时间明显减少了很多，在寄宿学校里，只能在被窝里打灯玩 GBA，连上网都不行，知识（指电玩）明显落后。

烦恼②PS2 要到 3 月份才能买，我不想要直读，可正版也太贵了吧！！一个初中生，自己本身就经常闹"金融危机"，哪有多余的铁去喂 PS2，3 月的游戏也太多了，GBA 上也有口袋、火纹、光明……天呀！为什么？老天，你真的要我一天只吃一顿饭吗！？

烦恼③我的 GBA 借出一星期后，回来竟成了"阿富汗难民"，"黑蓝色"的外表，电池盖被"炸"飞失踪，显视屏多了很多"皱纹"，我立刻对天发誓，以后我的"家当"一律不再外借……

烦恼④旁边的人都有了 GF，可 me，不是没人要，而是我整天 game，没时间，哈哈，我不在乎，有游戏就成。

烦恼⑤这是关于自己性格的，我对什么都不专一……由于爱好太多，打通的游戏很少，经常半途而废……

——河南　李若冰

据李读者信上所说，他的烦恼还有 6、7、8……风林深感同情。与之相比，风林的点点"头疼"实在微不足道了。不过解决的方法还是有的，如果还有玩家发现自己有如上症状的话，就请按风林说的办，那就是——将游戏机上缴给父母保存，并数月不沾任何游戏。只要能坚持半年，保证见效（笑）。

紧急通知

由于今年刚刚施行的电子汇款存在种种弊病，特提醒广大读者注意以下问题：

1、汇款时所写地址、附言一定要与邮局认真核对，以免邮局错字或漏登。

2、如地址字数过多，汇单写不下，请马上写信补充说明，否则无法邮寄。来信请写明"北京 6129 信箱发行部　刘小姐收"。

3、汇款人邮政编码一定要写在地址后面。

莫尼卡：想和天下所有热爱游戏的女孩子交个朋友（E－mail：ztemu123@hotmail.com 或到 www.emuchina.net 社区发短信）

魔法假期

MAGICAL VACATION

圣剑小组参入任天堂 NO.1 之作。虽然电玩榜新作发售表中并未将其列入热门，但笔者斗胆称之为：GBA 年末原创 PRG 扛鼎之作。本作系统操作图片化，汉字繁多，重点红字注明，体贴入微。且遇敌率恰到好处，体味乐趣确保。剧情丝丝入扣，极富悬念。本文已尽量避免胡言乱语，誓与电影院杀手划清界限。

GBA	厂商:NINTENDO	类型:RPG
	发售日:2001.12.7	售价:4800 日元

度假需知

1,本作已兼顾专(非)业玩家的需求。操作系统方面,B 为加速移动,A 为快速战斗,L 为属性互克表。并无需刻意练级,硬派无用。活用人员组合,上策。

2,本作仗着 GBA 强大机能,大玩色彩。故而场景极为艳丽、抢(障)眼。许多地方看似无路之地却可通行。应见缝插针,善用斜线移动,方可免去迷路之苦。而精灵通常只是一根树枝、一小滩水,需看仔细。

3,除常用道具、装备外的物品最好不要"当",特别是金银币,否则易出乱子。

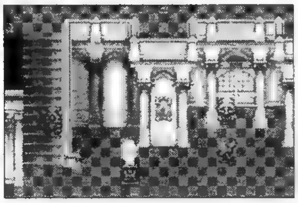
4,本作逃跑成功率几近百分之百,关键时候有大用。但万不可滥用之,自以为不遇敌,必吃苦头。

5,本作主人公为魔法学院生徒。性别,名字,属性均可自定。笔者选择女性、取名阿亚、美属性精灵(上级者专用),一般玩家选火较好。

魔法假期导游全攻略

序章

伴随着一阵熟悉的校园钟声，阿亚和同学们就这次将要去海边度假一事聊了会儿。刚走到大厅，有人来告知二楼有人找。阿亚上到二楼，左边的那间图书室内有一些基础道具和装备，一一收到。再来到中间的音乐室，原来死党一伙人全在啊，对话均收仲间



吧。再到一楼左边的教室去叫上另一个同学，右边房间的校长和师匠(美眉哦)也打个招呼吧。好，人齐了，LET 'GO，目标临海。一行人登上巴士，极为嚣张的撞烂学校大门(疯狂巴士？！)，绝尘而去(汗)。

海边的自然风光够大家欣赏一阵子的了。阿亚也到处走了走，在一处看到一个同学发现了一个被石头堵住的洞口，问阿亚是否愿意一起干一票(说不定有宝藏哦)。看在铁的份上，答应你了。阿亚随即一脚踢开石头(调查石头即可)。但只两人前去岂不送死！不行，立马先去把人招齐了再说。众人风驰电掣地杀入洞中，哪知早已宝去箱空。还好洞深处还有一只未开的，但"剩下的果实"甜不了，从箱中飞出只怪物。众人气急败坏地宰了它。

晚上，众人开起篝火晚会。自由时间，阿亚随便逛了逛。在同学那里还能学到不少系统知识。而今天探宝之事总觉着不是味，决定再去一趟。果然有好事，路上竟然白捡了不少金币(此物今后有很多种类，有大用)。此时的山洞深处竟出现了个旋涡！？阿亚来到树林，一个家伙竟和青蛙玩开了。旁边还有只在野的，抓了再说(此物为恢复道具，今后有绿青赤之分，用处不一)。但刚一转身大批魔物来袭，众人均各自被困。阿亚赶紧到各地帮忙。当去了趟营地回来时，一切都消失了。阿亚此时想到了那个旋涡。赶到洞中，果然！魔物正是此处所出。管不了那么多了，跳……

光之世界

真正的冒险开始了。阿亚醒来已身处一片原始森林。一旁的一银一金两个罐子可以恢复 HP、MP 值(以后还有，注意善加利用)。走了一会，总算碰上了个熟人(犬族)。二人来到一洞口，旁边有个蓝帽子爵士(鸭子？)，可得到地图，并"登录"。刚进洞就碰到了同学，但他二话没说就跑了，追。此处有个暗精灵(骷髅头)，胜之可收。但实力不足，实在招惹不起，以后再来收拾它吧。一路拼杀总算追上了，但他说了一堆不太对劲的话。此时李逵出现，李鬼显露原形，原来是魔物所变。砍了它。战后可得到"怪物图鉴"，总数 243 张。在上面的洞里可得到一只火精灵(蜡烛)，但必须用金币换(知道金币之用处了吧)。

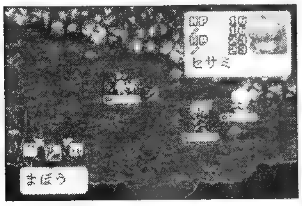
出洞来到一个村落。进村先到蓝帽子那登录吧，此时可以利用地图瞬间移动到以前登录的地方了。从村民口中得知此村好象被连环杀人事件笼罩。并得知村西有个古代遗迹，但要去的话必须得到村长的许可。去找村长的路上碰到了同学，随即加入队伍。此时有人跑来说他家地下室……众人赶到左上那间屋的地下室深处，发现一个同学正被魔物所困，救之，加入。现在去找村长谈许可的事吧。但那老头竟推说明日。没办法，去投(诉)宿吧。180 大元！被海宰了一刀狠的。真怀疑村长和老板娘是一伙的(笑)。一早起来，一村人惨倒血泊中，杀人事件又再次上演了。此时去找村长，老头也知道了事况的严重，给众人放了行，并让孙女领阿亚一行人去古代遗迹。众人来到遗迹神像前，老板娘出现了，往前一

站，蒸发了！有样学样，通过神像传送上到浮游遗迹。这里有一些“梁山鱼”，只要碰到它就要被勒索，开始只是10块，应速速给之了事，否则将会成倍的翻，明抢！一路跟随来到一怪鸟处，难道它就是凶手？！管它呢，动刀子先。作掉怪鸟后有人因故离开队伍，如果跟踪他可一见他VS老板娘。而在怪鸟左边的通道也发现了一神像。

通过传送来到一处叫“文鸟源”的路口。并有一群人在围观什么东西。近前一看，竟然是学校的那辆破巴士，还好司机健在，只是车坏了无法开动。现在可住汽车旅馆，并可以调换编成队伍人员。往右是温泉，也可以免费泡澡，值得注意的是此处有只青色蛙（大恢复HP）可反复抓取，可小富一笔（50铁/只）。往北是爱之村，照例去见村长，老头让阿亚去南部宫殿。购齐装备出村南下。

哗！好大的一座宫殿啊，花园都有得走了。也顾不得细赏了。众人一路杀入宫殿内部。深处又收到了个同伴，并得知地下室还有人被困。众人随即赶到地下，果然，再得一强力队员。但此时魔物也携小喽罗一哄而出，一场恶战不可避免。一行人得胜而归，刚出宫殿。又有一人加入，并得知花园的西北部有个里门。但此时队中大员已满，几番口角气走了数人。众人前去里门，先干掉把门的怪物。进门往西，发现满地的机械零件，收到再说。和旁边的MD职人对话，得到了MD05仲间。但此鸟的HP、MP值都只有1，岂不废物一个？不然，把刚得到的零件都装备上，并在其个人资料的灵魂一拦输入某角色的魂，再用道具加满HP、MP，就复制出一强力队员了。也就是说此鸟的属性可随时更换，应善加利用。此地往南有只精灵。而关键的路被MD职人把着不让过。先退出这里吧。南下，从另一条路走。路上桥边有只水精灵（一滩发光的水）。

一路来到个鼠人集市，又有强力装备发售了。而集市左边有座高塔，但有人把着不让进。只有回集市转转了。听一人（鼠）说，这里是禁止金银币买卖的。哪有这等事，偏卖！随即去出售了一枚



币。那人立马质问阿亚是否知道集市禁止币买卖（他是工商局的？），答是（怎么着），没想到他竟然给了阿亚进塔的通行证。交给门卫后就可以进入塔中了。这里是游戏至此的第一个难点。必须要找到一连串的人交换通行证：1，首先是那个原地打转的。2，奶酪堆里的。3，二楼，走路最快的。4，走的最慢的。5，中部小心谨慎的。6，三楼西南部楼梯口，忽左忽右的。7，走一步停一步的。8，站在窗台下的。9，四楼中部背对着说话的。10，围着桌子打圈的。11，五楼走一步打个转的。12，一靠近就加速的（宝箱旁）。13，最后是顶楼首领屋中间的守卫。这里应注意，如果他收了你的东西不换给你就证明给错了人，唯有善用存取大法了。一头雾水后总算是进到屋内，把10个青色蛙交给首领，换得一强力古代机械人的仲间。但他会先回巴士。此时选第一项并离开集市。路上听到同学的惨叫声，阿亚寻声而去，却没见人影。只有个水人在那说了些鸟语。选第一项，一行人返回巴士可正式收到古代机械。

还记得那个被MD职人档着的那条路吗？现在有了古代机械入队已经可以通行了。路上碰到了另外一队的同学，正要寒喧时，突然他们被奇怪的力量蒸发了。而魔物也趁乱杀出，幸好有人出手灭之……众人一路来到一个MD职人村落。这里的商店有MD05专用装备出售，但价格也很咋舌。村中还有个宝箱和一个木精灵（树枝），但必须从另一条路过去。补充道具后众人向北部机械宫殿进发。但一楼正门不让进，先上楼吧。这里有些收取买路财的罐子，必须给一个HP恢复道具才让路，施点小恩惠吧。五楼有个火精灵。众人来到顶层打开两处开关把门打开，但必经之路却站着个MD职人，一对话原来又是被魔物融合的躯体。干掉它后沿路下到一楼，正要进入电梯时魔物再袭，魔挡屠魔，佛档杀佛。清除障碍后，一行人乘电梯上到6楼。一路来到机械魔动力工厂。与工人对话可得到职人之魂。而这里长老（头）竟一连问了阿亚15个问题（昏），依此回答：不、是、不、不、不、不、是、不，然后全部答是。此时实验室中的怪物破门而出，众人合力将其制服。长老为了报答给了阿亚巴士的零件。一行人赶回巴士处，呵呵，终于修好了。LET 'GO，目标暗之世界……

暗之世界

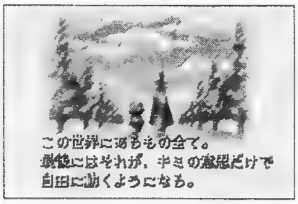
此时只能有三名队员进入暗之世界。选谁大家自己衡量吧。着陆后发现其他一队人马已经先行到达了。而地上又有一大堆MD05专用零件白捡。一行人决定先往西南方向进发，路上竟碰到了MD05，奇怪，他不是没来吗？细看：MD04。哦，同族战友，收到。这里右边水边就有只水精灵，看仔细了。再一直往南，有个虫族老人，交谈可得到暗之地图，并登录。这里右边岸上有只刃精灵。原路返回，碰到了一个同学加入队伍。回到零件处往东进发，桥边有只毒精灵。过桥往南，左边有只兽精灵。右边的房子里的两夫妇似乎为了儿子外出未归而着急。一行人来到桥东的犬人村庄，而另一队的一个人也在，大队人马呢？原来其他人都到南部森林去了，剩下一个人留守。而这里的渡船出去了，要明天才回来

（又来这套）。阿亚先去拜访村长，得知沼泽中部的冰岛上面有个风穴，而据说已经有人去到那里还没回来，希望阿亚能前去营救。好，先去睡一觉养足精神。次日，众人一觉醒来先去和村人道别，乘船向冰岛进发。一行人登陆在冰天雪地的孤岛，杀入风穴深处，终于找到了被困的村民。不用多说，又是一场战斗。但哪知当众人艰难取胜时，魔物再次杀出，欲杀众人于体力耗尽之时（好卑鄙）。幸好危难关头援军赶到，一击作掉魔物，并加入队伍。好，回村找村长领赏去吧。记得去夫妻俩那去报个平安啊。

终于圆满完成委托任务，该去找大部队了。一行人登船南下来到沼泽南部猫人村庄。先去消费吧（更新装备）。这里南部是一

片沙漠，因为温度太高无法通行。而在左边的屋子里，有个女生带着一只幻兽，有些蹊跷，跟踪之出村。这里南部的路被文鸟挡着不让过。而北部则发现有个洞窟。众人一路深入，最后竟因故和那只幻兽动起手来，不过还好它没有帮凶，比较容易打发。众人回到村庄，向村左屋内的女生打听到了行走沙漠的方法。

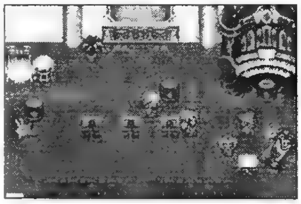
这时阿亚一行人向南部沙漠进发。沙漠中有一些爬行（软体）动物，只要与之对话即可降雨，暂时降降温。但不能一劳永逸，必须每到一个爬行动物处就降一次雨。所以就要沿着相应的路线走，否则将会因温度过高全员强制返回村庄。沙漠中的小绿洲旁

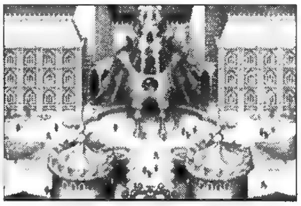


有只风精灵。众人三步一降雨，总算爬似的挨到了沙漠西北部发现了一个矿洞。洞里的人告诉阿亚这里的东北方有个水之神殿，并传授了阿亚让文鸟让路的方法，但条件是把 MD04 留下。没办法，只得忍痛割爱。还有一个很臭屁的家伙自称他在 20 年前 5 个人借钱(?)找到了一座地下宫殿……(笑)。而洞中还有只火精灵，洞外不远处有只暗精灵，同样需要先战胜它才能仲间。但还是劝大家先缓缓，否则死得很难看。阿亚出洞往北果然来到一座超养眼的水晶宫（这里的特效显足 GBA 强大的半透明机能，绝了!）宫中有大量的精灵。其中东部有刃、光、风精灵。西部有雷、音精灵。北部有美、兽、古、火精灵。但这里的精灵有个共同特点，就是特黑(JS)，绝对要被榨干。

精灵收的差不多后，回村整装。来到文鸟挡路处，与文鸟对话选第二项，还真见效，老老实实的让了路。众人一路来到森林深处，有个同学险些被魔物融合与我方为敌。不过还好他意志坚定，站到了正义一边，合力击溃魔物。众人得胜后，东行穿越集市来到一个部落。路上还碰到了失散的师匠。村东花园有只美精灵。注意此地应利用斜线移动穿过花丛，不要被美景迷了眼。经此北上。另一方面，另一队成员将一魔物打的半死。正好阿亚一行人也经过这里，碰到那只倒霉的魔物象条死鲫鱼似的趴在路上，同打落水狗 # * % @ & 捡点经验值，虽说有点卑鄙（汗）。先打了再与之对话，选 2、1，可从它嘴里逼出点情报，虽说古惑了点（大汗）。路上叫开挡道的文鸟，水池中有只兽精灵。阿亚一路北上走着走着，忽出一道强光，闪出一样挺眼熟的东东：这不是学校的拦巴士(烂? 人家可是魔动力机车)。同学们都在车上，呵呵，大部队来了，可以随意换人了。并且可以穿越于各大世界之间。而且此时可以乘入巴士控制之横冲直撞了，大快人心啊！而控制巴士在地图上移动是不遇敌的，可安心过过瘾(梦美?)。

众人乘巴士继续北上，路上又碰到了师匠和其他同学。阿亚一路来到一个村庄，村中有只毒精灵。照例去找村长吧，村长家有只雷精灵。他告诉阿亚村北有个炎之山洞，并告知了一些关于“融合”的情报。一行人购齐装备，驾车北上，进到炎之山洞。这里要留神地上的炎浆，不过还好杀伤力不是很大。而此地的赤色蛙应多抓，乃好东西。众人一路拼杀，在洞窟深处发现了被胁持的巨人同学，此时师匠赶到施展光魔法将魔物一击必杀。而同时另一小队成员已率先进入了地图中部的铉山洞窟。阿亚回村看到刚获救的巨人同学站在一间屋子门口，这里必须要先把一人调回巴士，留出一个空缺让其加入队伍才行。然后众人杀进屋内，下到地下室。路上挡路的石头必须巧妙的将其踢开，斜线移动才能通过。洞





中还有只音精灵。原来这正是通往铉山洞窟的秘密通道。阿亚登录后杀入洞中。这里是本作的第二个难点。必须要先叫醒洞中睡觉的三个人才能通过两处有人把守的地方。其中有人把守的洞里还是一个睡觉的人，叫醒他以后那条有通往迷宫深处的路口守卫才会让开。一路干掉一个自称为 XX 三世的家伙，再宰了看门的恶龙。原来大家都已先到一步。而这里也有一个和度假海岸一样的旋涡，数人毅然先行。另两人则加入阿亚的队伍。

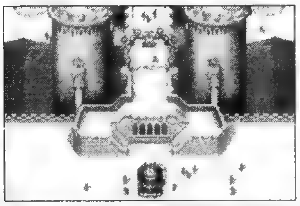
死之世界

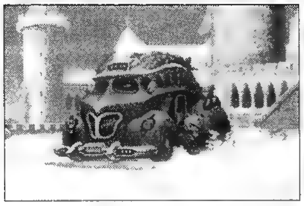
阿亚小队也乘巴士穿越时空来到了死之世界。众人下车后南行，来到了一个罐子村。但这里似乎被某种力量诅咒了，空间极为混乱。要进某个屋子就必须找到相应的人对话，然后才能去到那。阿亚问了半天，云里雾里，好歹在和西边出口处的罐子对话后，进到了村长家，村长给了阿亚死之地图。而有意思的是，要出门也必须得先和门口的村长老婆打声招呼，否则死都出不来（什么跟什么啊）。出了村长家后又找了半天，和村中部那个红罐子对话，总算是得以生天了。阿亚一行人南下，来到进到一个巨大的罐子内。这里有大量的各色蛙可无限抓取，但也绝对是个让人抓狂的鬼地方。还好是不遇敌的，否则差点把机子砸了(笑)。又是瞎转了好久，才上到顶层将罐子怪砸了（还是砸了东西啊），当然也可以选择放它一条生路，这无关大局。总算把空间混乱的诅咒给解除了。

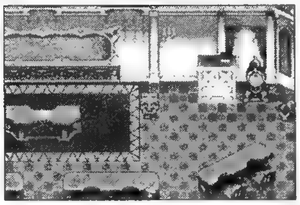
回村，住店，购物。再往村东进发来到一巨人村落。这里村民家有只雷精灵，宿屋有光精灵。从村民处得知村西有个神殿。阿亚出村西行果然来到一座古埃及神殿。这里的敌人较强，应小心应付。而有些房间是必须持有与门上相应的精灵三只以上才能进入的，如果之前没有收集足够的精灵的话，残念。但这并不影响大局。这里的正门有两只罐子把守，给他恢复蛙，收是收，就是不让

过。此宫殿就是本作的第三个难点。此处玩足静寂式文字游戏,必须从老人处得到的零星话语中推敲答案。这两个罐子必须先给左边的青色蛙,再给右边的绿色蛙才能通行。进到里面又来了三个罐子,按顺序给中间的赤色蛙,左边的绿色蛙,右边的青色蛙。最后一道门的答案是:右边的青色蛙,中间的绿色蛙,左边的青色蛙。破解了最后的迷题后,剩下的就是与法老的一场恶斗了。

战后阿亚选第二项回村,到巨人村民处得到埃及宫殿西南部星尘空间的光之通行证。众人补充装备后,前往星尘空间。这里分别有兽、水、音、风精灵。而那些罐子要小心绕行,否则只要碰上一







次就会把队中的一个队员送回巴士。而且敌人均非等闲之辈,步步为营(存档)为上。这里也是本作的第四个难点。进洞后走左边的通道,在一个老头旁边有个珊瑚状的东西,踢上一脚,即化为通往下一层的旋涡。记得第一层是有两个旋涡的。这里必须去到每一层,与星星对话。当搞定最后一颗星星的时候(它会告诉你还有几只未对话),忽然一个小丑从天而降。众人上前一交谈,小丑?人家可是暗之大精灵,给阿亚进入埃及宫殿南死之回廊的必须品。

一行人回村整装,挥师南下。来到了村人所说的死之回廊。但此地甚为夸张,大门都还是阴森森的骨架所做,而一进门:汗,昏,倒。比天堂还美。3区有只美精灵。但不一会儿,阿亚就体会到了死之回郎的"魅力"。原来这里是个无限循环的迷宫。但这里有遍地的青蛙,而且有的青蛙一接近就会有音乐响起,这引起了阿亚的注意。果然,阿亚依次在1区抓到音乐绿色蛙,在2区抓到音乐青色蛙,再回1区抓音乐赤色蛙。抓的时候应找准它行动的线路提前等它,追是没用的。终于破解了迷宫,进入到了真正的死亡地带:暗黑之地。众人一直往西北方深入,在2区发现了被魔物融合的同学,没办法只能动手。而从这里开始今后的BOSS几乎都是暗属性的,实力强大。千万要注意提防暗精灵的复数强击,善用我方精灵抵消之,否则必陷入困境。在经过一番苦战后,终于将魔物打出同学体外。但她也成了HP95、MP3的废人了(残念),只是拥有免费打发罐子的特技而已。建议将其换下,否则势必影响队伍实力。众人一路来到5区,总算发现了个救命的登录点。

先飞回村去补充一下装备。继续进发,一路来到失意之沼。在这鸟不下蛋鬼地方走了老半天,好歹在2区碰上个MD职人躺在那,与之对话可得到点情报,并旁边还有只风精灵。阿亚一行人一直经过四个区来到了最终的魔窟。先登录一下,飞回去补齐装备,并为最终的冒险做足准备。阿亚从洞口的老人处得知要见到魔王,就必须每人得到3个"黄泉之石"。队人有6个人,也就是要总共18个才行。可恶的是队中最具实力的MD05竟然"立入禁止",只好换其他人选了。所以在之前如果没有培养至少一名强力替补的话,队伍战斗力将受损。而此地决非善地,同样也是本作的第五个难点。并随时都有全军覆没的可能,必须时刻存档。

首先刚进洞1区就有个老人会白送(学习雷锋)一个黄泉之石。而有个罐子可以用银币与之交换黄泉之石,只要你币够,可以无限换。没有那么多银币也不要纠缠,继续走。2区可用全部绿色蛙换得1个(仅限一次)。4区用全部赤色蛙换3个。5区还可以得到一个。通过3区来到6区,有火光处为入口,看仔细了。6区有两只文鸟档住了一只罐子,此时队中有鸟语专家才能叫开文鸟,换得4个。没有在队中也关系不大。8区有只刃精灵。9区再得到1个。注意罐子上边是可以走下去的,不要被背景养了眼。来到12区,用全部青色蛙换得2个,用3枚金币换1个,旁边还有只毒精灵。10区用银币换一个,这里同样也可以无限交易的,用全部黄色MP回复换得2个。至此应该收集到了足够的黄泉之石了。如果还不够,后面的11区、13区、14区(有只美精灵)都还有兑换点,只是交易条件不同罢了。这里还有一处易卡壳的地方是,14区有一条被钻地虫占据的狭窄通道。此时所携带的黄MP回复数量一定不能为99,必须击败钻地虫并将其化为道具收入,方可通过。

当18个黄泉之石入手时,也是该发动最终战之时了。阿亚一行人来到15区魔窟深处,与师匠等人成功会师。师匠为最终战部属交代了一番(存档先)。剩下的就是一场死斗了。BOSS融合了先头队伍的一名同学。不能使伤及人质,所以战术得安排妥当。其实BOSS的HP并不高,但BOSS身体各部分的属性均不同(应对号入座,善用相克属性)。且攻击力强大,AI极高,会根据我方的行动随时改变战术。75段以下免谈。浴血奋战终于将其屠于刀下,把人质救出。此时又出现了一个旋涡,阿亚步入其中,正归心似箭的盼望着见到久违的魔法学院呢。一睁眼,好象不太对劲似的,倒……还要打!?这才是真正的总BOSS,强的不像话。只有抱着必死的决心,砸机的狠心,金家番式的除恶杀心,挖BOSS的心下酒(笑)。等着胜利者的是穿版结局动画……

BROWNIE & BROWN 开发制作
NINTENDO 发行

本游戏类型官方定义为交流互动RPG

下车了,下车了。"电软魔法七日游"至此结束。如有任何问题请拨热线讯呼QQ:17984198。本次导游严俊为您服务。

导游/南昌 严俊　责编/巧克力

勇者斗恶龙Ⅳ

被引导者们

DQ(勇者斗恶龙) 系列应该说是角色扮演类游戏的经典之作。从 FC 时代起,就培养起了一大批铁杆 DQ 迷,如果不是铁杆 DQ 迷,中国玩家(尤其是自 PS 时代起加入"游戏"一族的)对该系列一般不感兴趣,毕竟它的画面缺乏广告效果。但是,它确实拥有极其丰富的内涵,在 TVGAME 天国的日本深受欢迎,成为真正意义的国民游戏。

PS	厂商:ENIX	类型:RPG
	发售日:2001.11.22	售价:6800 日元

(接上期)

第五章　引导光明的人们

在安德鲁东方遥远的山谷中,有一个无名的小村庄。这里的人过着日出而作,日落而归的平怡生活,除了村中的人以外,几乎没有人知道这个小村庄的存在。

但是,一个可怕的阴影逐渐笼罩了在这里出身的勇者……

■ **山中的村庄**

从母亲那里拿到要交给父亲的便当,父亲在池子边上,把便当交给他。和父亲说完话,勇者就可以回家吃晚饭了(这里很少有人投宿的,为什么宿屋里会出现穿着古怪的人?)。回到家后会发生事件,村子被怪物袭击,勇者被带到一间隐蔽的小屋里,并且得到道具袋和怪物图鉴。腥风血雨过后,村子已经被彻底毁掉了。探访村子南面民家的人,得知在这里的南方还有一座城布兰卡城(**ブランカ**城)。勇者二话不说,就向南方的布兰卡城出发了。

■ **布兰卡城(ブランカ城)**

勇者在这里了解到一些情报,整理一下装备,然后练上几级,之后就可以向西南方通往安德鲁的洞窟进发了(这就是第三章杜鲁尼哥投资打通的洞窟)。通过这里来到安德鲁城。

■ **安德鲁城下町(エンドール城下町)**

在这里首先遇见了占卜师米妮娅,在给勇者占过卜后,加入了队伍。然后在米妮娅的陪同下,到底下赌场找到舞蹈家玛妮娅,她也加入了队伍。二姐妹加入后,整理一下身上的装备,并且在这里狂购一番。杜鲁尼哥的店就在这里,竟然成为了银行,连利息都没有,等他加入后有他好看的。

■ **布兰卡城下町(ブランカ城下町)**

回到这里稍作休整,就该向东方的沙漠出发了。

■ **沙漠的宿屋**

沙漠入口的宿屋门口有辆马车,但马车的主人霍夫曼(**ホフマン**)由于不相信其他人,所以不肯将马车借给勇者。从他的父亲,也就是宿屋的老板口中得知了霍夫曼不相信其他人的原因,跟东方的洞窟有关,所以勇者们马上向东方的洞窟进发了(从这里一直向东,绕过河就到了)。

■ **东方的洞窟**

此处的敌人比较强,最好先练练级。在洞里的某个地方会触动机关,勇者和二姐妹会被分开。勇者一个人向里前进,途中会遇见化身为二姐妹的敌人,打倒它们后会掉到地下 3 层,再次与魔物交战。等到第三次遇见二姐妹的时候,经过慎重的交谈(选"**いいえ**"),确定这是真正的二姐妹。进入里面的房间,用体术撞开石壁,从地图上的死角进入里面的建筑物,从宝箱中得到信任之心。将信任之心交给霍夫曼,终于得到了他的信任。之后霍夫曼加入了队伍,并将马车借给了勇者。

■ **啊呐依鲁町(アネイルの町)**

在沙漠的南方(略东一点),有名的温泉之镇啊呐依鲁就座落在这里。这里的人们正在祭祀英雄利巴斯特(**リバスト**)的铠甲。晚上在町中坟墓附近和利巴斯特的幽灵对话,得知他的铠甲名叫天空之铠,早就被偷走了,现在的只是仿造品。还有情报说有一个叫杜鲁尼哥的人去了南方的科南彼利(**コナンベリー**)。

■ **科南彼利町(コナンベリーの町)**

在这里得知东面的灯塔被怪物占据了,船无法出航,那个叫杜鲁尼哥的人一个人去了灯塔。该死的杜鲁尼哥,叫你卖东西那么贵,我非休息会儿! 待整备完善后,勇者也向东方的灯塔出发了(沿着东方的海岸线走,就可以到达灯塔了)。

■ **大灯塔**

灯塔的 1 层遇见了杜鲁尼哥(先选"**はい**",再选"**いいえ**"),杜鲁尼哥将拯救灯塔的任务交给了勇者,然后自己先回科南彼利町了,真是该死的杜鲁尼哥。勇者一路向上进发,在 4 层得到神圣的火种,然后从右上的楼梯可以到达第五层。在第五层,看到圣灯已经点燃了黑暗之火,之后就开始打这里的 BOSS(灯台**タイガー**,HP230)。战胜后,用神圣的火种再次点燃圣灯,灯塔又恢复了光明。回到科南彼利町的港口门口,杜鲁尼哥会加入,随即也就有了自己的船,勇者们可以在海面上自由移动了。

如果想要强一点的武器,可以沿着海岸线逆流而上,到达(**ロザリーヒル**),但这周围的敌人很强。当然还可以去其他的地方,就是有被强敌全灭的可能性,一定要加以小心啊! 一切准备就绪,下一目标,就是到南方大陆,找到公主阿利娜……

■ **米掩司町(ミントスの町)**

一进町,霍夫曼就离开了队伍(FC 版是阿利娜加入以后他才离开的)。马车也就这样归勇者们使用了。从**ヒルタン**老人的手中得到了世界地图。在宿屋的 2 楼会遇到克利夫多和普兰(第二章阿利娜的同伴),为了治好克利夫多的病,普兰会加入队伍。为了追阿利娜,勇者向东南的索雷特(**ソレッタ**)进发了(途中的祠里有"小徽章"。位置在建筑物的外侧,在正中间的断裂处)。

■ **索雷特国(ソレッタの国)**

在这里得知帕俫吉亚(**パデキア**)已经不在这里生长了。从在田地里的国王口中得知南方的洞窟内有帕俫吉亚的种子,之后勇者们马上前往洞窟。

■ **帕俫吉亚的洞窟(パデキアの洞窟)**

阿利娜也到了这里，并且撞开了门。路上一踩上箭形符号，就会直接顺着箭头到达终点，一定要考虑好了再乘。在这里的敌人特别强，尤其是要注意“地狱的铠甲”的奋力一击。在地下 3 层取得帕傣吉亚的种子，赶紧回索雷特将种子交给国王。

■ 索雷特国(ソレッタの国)

帕傣吉亚的种子在这里很快成长了起来(太快了)，得到了帕傣吉亚的根(**パデキアの**根っこ)。拿着它回到米拖司的克利夫多处那里。

■ 米拖司町(ミントスの町)

让克利夫多吃下了帕傣吉亚的根，治好了他的病。阿利娜与克利夫多也成为伙伴。与此同时，从住宿的诗人口中得知莱安是冲着金格利奥去了。马上追他，坐船向西而行。

■ 金格利奥城(キングレオ城)

在金格利奥城，发现那只想变成人的史莱姆已经变成了人(?)。从他口中得知莱安在里面，但这里的门都需要魔法的钥匙才能打开。为了得到魔法的钥匙，勇者一行人向玛妮娅的老家考密斯村进发了。

■ 考密斯村(コーミズの村)

在玛妮娅的家里的地下室和这里的史莱姆对话，得知西面的洞窟里有埃德高的秘密研究所，在这里有魔法的钥匙。如果现在回孟巴巴拉的话，会看到艺人帕诺(**パノン**)，晚上还会有他的滑稽表演，如果玛妮娅的跳舞的衣服还在的话……

■ 考密斯西的洞窟(コーミズ西の洞窟)

马车竟然也能进来，遇敌率和在地图上一样。从底下一层那个人口中得知某个宝箱有机关。到当初奥林附近的那个宝箱那里，再次调查宝箱，会发现隐藏的机关。按动机关，隐藏的楼梯出现了，魔法的钥匙就在下面的秘密研究所里。

■ 金格利奥(キングレオ城)

还记得当初这里的那个暗门吗?暗门门口发现了莱安，他打倒了身边的士兵，和勇者进入了暗门。莱安挡住后面的士兵，和金格利奥(HP950)战斗的任务就交给了勇者。打倒金格利奥后，莱安加入了队伍。事后，大臣告诉勇者真正的巴鲁扎克在萨多哈姆城，以及沙漠的绿洲的情报。

到哈巴利亚西面的礼拜堂，又会得到新的情报。这里有两条路到萨多哈姆，一是从哈巴利亚走，另一种是从安德鲁走。从哈巴利亚走的话，途中要经过安德鲁城和海边的村庄。既然有了魔法的钥匙，还是先去安德鲁城转转吧。

■ 安德鲁城(エンドール城)

安德鲁城通往斗技场的路上，有一扇要用魔法的钥匙打开的门，通过这里秘密的进入防具店，得到里面的宝物。另外，夜里潜入国王的卧室还可以找到几个宝物。

■ 海边的村庄

开船西行，到了海边的村庄。在这里听到金属怪之剑、干枯之石、时间沙漏的传闻。其实，在这里就能得到干枯之石。晚上进入这里，正好赶上涨潮，有一块好像还是沙地，一定有蹊跷。等白天落潮以后调查那块沙地，得到了干枯之石。

■ 芙雷诺尔町(フレイールの町)

在宿屋的 2 楼遇见了大难不死的奥林，真是庆幸啊。和町里的那个守墓人对话能得到黄金腕轮的情报。

■ 塔班村(テンペの村)

这里和原来没什么变化，但是调查井会遇见敌人。

■ 萨兰町(サランの町)

使用魔法的钥匙从最上面建筑物右侧的门进去，有一间武器店，里面有不少好武器。在村里得知萨多哈姆城里全是妖怪，赶紧整理一下，马上赶过去。

■ 萨多哈姆城(サントハイム城)

巴鲁扎克(HP500)现在变成了这里王，勇者一定要为民除害。巴鲁扎克是 2 回攻击，所以也比较难对付。击倒巴鲁扎克后，在 1 层拿走所有的宝箱，宝箱周围有陷阱，随时会减血，这里可以得到玛格玛的杖和笛子(一定要拿，不然以后会后悔的)。

解决完这里的事情后，就该向斯唐夏拉(**スタンシアラ**)出发了。斯唐夏拉位于地图左上方的岛上。在此之前，先去一趟沙漠的绿洲，只有霍夫曼在这里，从此这里将变为移民之町。移民基本是从各个城镇的宿屋和教会寻找的，也有例外的。收集移民可以扩大移民之町。当移民到达一定程度以后，会发生起名字事件，霍夫曼会先给几个名字，不同意的话，就得自己起名字了。

■ 斯唐夏拉城(スタンシアラ城)

这是一座水上都市，在这里移动都需要船。城里的国王拥有天空之兜，但是要让国王高兴，说一些赞美国王的话才可以。在这里得知天空之盾在巴特兰多城，但眼前还是先得到天空之兜。勇者经过几经周折，还是没能让国王高兴，看来只有找孟巴巴拉的艺人帕诺来试试了。

■ 孟巴巴拉町(モンバーバラの町)

和帕诺对话，他同意帮助勇者。帕诺加入后，再回斯唐夏拉去。

■ 斯唐夏拉城(スタンシアラ城)

把帕诺排在队伍前面和国王说话，事件后，国王将天空之兜送给了勇者。走出去以后，帕诺离开了队伍。下一目标就是天空之盾，向巴特兰多去吧。巴特兰多就是莱安出发的地方，应该认识吧。

■ 依鲁姆村(イムルの村)

在依鲁姆村周围出现了许多强力的敌人，还是小心一点。勇者在这里的宿屋投宿时，做了一个奇怪的梦。除此外没有别的特殊事件。

■ 巴特兰多城(バトランド城)

与国王对话后，得知天空之盾已经转让给东面的加登布鲁克(**ガーデンブルク**)，又从大臣处得知，围绕加登布鲁克的岩山，不使用玛格玛之杖是无法消融的。

玛格玛之杖在萨多哈姆城 1 层的宝箱内，如果忘了取要回去拿一下。再提醒一下，那个笛子如果也没拿的话，现在也顺便拿一下，因为马上就要用上了。加登布鲁克位于巴特兰多城东面，越过山脉的位置。在城的周围的岩山中，只有一处很特别，在那里使用玛格玛之杖就会开出一条路。用后不要忘记拿回玛格玛之杖。

■ 加登布鲁克城(ガーデンブルク城)

这里只有白天才可以进去。先直接去晋见女王，但是被冷淡地赶了出来。没有办法，只好在城内先探索一下。1 层有隐藏楼梯，位置在上 2 层的楼梯的后面，可以从左右绕入。里面可以得到炎之爪，除了攻击力高以外，还可以作为道具使用发挥效果。1 层右侧的小屋内有一男子在翻柜子，见到勇者叫他也照做，之后就逃之溜溜了。勇者照他说的调查了柜子，但什么也没有发现，但出了门以后就……

被关进监狱后不久，就被带到女王面前。这里为了证明清白，要先留下一个伙伴作人质。最初是随机选定人质的人选，但是与牢房的女兵对话后可以改变人质，建议把战斗中作用不大的杜鲁尼哥留下。此外，不同的角色成为人质，都可以隔着牢房与之对话，然后再与队伍中的同伴会话，对话内容也会有不同种类(比如让阿利娜入狱，再与克利夫多对话等……)。

从城外(出了城墙的右端)的男子处得知，那个可恶的男人向南逃去了。勇者紧跟着追到东南的洞窟(加登布鲁克周围会出现金属怪，在这里练级很不错)。

■ 加登布鲁克南的洞窟

这里马车不能进入，经深思熟虑后选

出队员。洞窟的构造稍有些复杂(但比FC版好认)，注意不要迷路。此外这里有一些敌人会2次攻击，一定要谨慎作战。

真正的犯人，盗贼巴格达（**バコタ** HP1000）就在地下3层。与之对话后会逃走，但入口处已作了防范，在此对话就进入战斗。他的攻击力一般，但极敏捷，还会使用魔法，也算是个强敌。先提高自己的防御力，然后封住他的魔法，应该就没什么难的了。之后，巴格达被随后跟来的加登布鲁克城士兵带走了。马上回到加登布鲁克城洗冤吧。

■ 加登布鲁克城(ガーデンブルク城)

再次见到女王，洗清了勇者冤屈，随后得到了最后的钥匙，这把钥匙可以打开包括牢房在内的所有的门。去牢房放出同伴，拿到天空之盾，然后向罗萨丽山丘(**ロザリーヒル**)进发。

去罗萨丽山丘，可以从科南贝里(**コナンベリー**)沿海岸东行过河，也可以从加登布鲁克顺时针从河上进入。这里我们以后一条路为参照，沿海岸东行，可以看到面对大海的洞窟和祠。

■ 小徽章王城(小さなメダルの王の城)

到这里见到国王，可以用至此收集到的小徽章来交换强力宝物。在住宿的战士处得知，上面的洞窟里藏有"天空の徽"。那就去洞窟看一下吧。

■ 海鸣之祠

这里没有魔法的钥匙是无法进入的。在洞窟中靠船来移动，逆时针行驶就能找到正确的路。此处的敌人也比较强，注意回复。最终，在地下1层找到了天空之铠。从小徽章国王的城西南面的河川向下，就可以前往罗萨丽山丘。

■ 罗萨丽山丘之村(ロザリーヒルの村)

这里卖的武器很好，不妨更换一下。在这里看见在依姆鲁村勇者梦中的塔。像梦中一样，在门口石板上使用笛子，之后出现了隐藏的楼梯，进到塔的内部。塔中是BOSS皮萨罗骑士（**ピサロナイト**，HP1200)。他的攻击力很高，会召唤杂兵助阵。(他是FC版中的强敌，在PS版却不是很强。）最好带攻击力高的人，因为寂静的玉在他手上，魔法心思的人比较吃亏。打倒他后又得到了寂静的玉。里面是罗萨丽(**ロザリー**)和史莱姆，从史莱姆口中得知王室的坟墓的情报。罗萨丽山丘东边的湖附近有个洞窟，还是先向那里出发吧。

■ 瀑布的洞窟

这里通往地下1层的道路被瀑布的水流淹没了。在这里使用干枯之石(在海边的村庄的得到的)，急流就会被开出一条道路来。从这里进去，里面的宝箱得到了时间沙漏。再继续向里走，最后的门要有最后的钥匙才能打开，里面得到最强的剑，史莱姆怪之剑。

■ 王室的坟墓

在安德鲁的西南找到了王室的坟墓，这里的地图不算复杂，在最后得到了变化之杖，可以在一定时间随机变化外表。下一目标，就是米拖司南方的大陆利巴萨德(**リバーサイド**)，大陆的入口是河川，画面一切换就进入了利巴萨德村（**リバーサイドの村**)。

■ 利巴萨德村(リバーサイドの村)

在这里，听到有关气的话题，还听说附近有一座大石像。准备好后，就该向南方的魔神像出发了。千万别忘了变化之杖。

■ 魔神像

魔神像里的敌人会使用魔法的比较多，多使用寂静的玉封住敌人的魔法。从5层头的部分的左边的眼跳到手上（左边其实是右眼，从右边跳出来是宝箱)，然后再进3层的另一边。一路到6层，开动里面的开关，魔神像开始动了起来，然后勇者从耳朵处跳出来，向东面的城走去。

■ 死者宫殿(デスパレス)

如果以人的姿态和这里的魔物对话的话，会立即进入战斗，使用变化之杖也变成魔物，然后就可以收集情报了。从牢房右下的密道到城外见到商人打扮的人，他会教给勇者怎么使用变化之杖。2层会议室正准备开会，变成魔物和这里的所有魔物对话，之后坐在后面有两个空位子的那一排。稍微等一会，狄司皮萨罗会出现，宣布地狱的帝王将在亚台姆特矿山出现，叫大家速去迎接。城里有不少好宝物，并且有些比较隐蔽，不妨搜寻一番，多转转视角应该可以找到玄机。

■ 亚台姆特町(アッテムトの町)

这里的状况比原来更差了，教会到是昼夜开放的了。

■ 亚台姆特矿山(アッテムト矿山)

这里将面对地狱的帝王，所以一定要选好队员。矿山内部前一段还和第4章的一样，到地下3层出现了新的道路，敌人也发生了变化，以攻击力高的为主。为了最后的战斗，还是在这里节省一点魔法值吧。地下5层通往了一个新的地方。

■ 艾丝塔克神殿(エスターク神殿)

神殿前的小建筑物是回复点，在这里回复一下。神殿1层里面的宝箱有火焰(应该是魔物吧)挡路，打倒BOSS后就可以拿这个宝箱了，所以现在先不要管它。继续向里走，看见几个杂兵正在等待着地狱的帝王的复活，先解决掉它们。

回复一下HP，之后就该和地狱的帝王艾丝塔克(**エスターク**，HP2700)决战了。他全体伤害的招数比较多，也是2回攻击，多注意回复。让勇者装备天空装备(天空之剑还未得到)，受的伤害会小的多，用最厉害的魔法招呼，一会就可以搞定了。打倒艾丝塔克，狄司皮萨罗也赶到了，但已经来不及了，之后便追罗萨丽去了。

切记脱出时别忘了拿那个宝箱，里面得到气之壶，之后就可以到利巴萨德村的球屋造热气球了

■ 罗萨丽山丘之村(ロザリーヒルの村)

还是照原来的办法进入到塔内，最上面就只剩下史莱姆了。听史莱姆说他们去了依姆鲁方向了。

■ 依姆鲁村(イムルの村)

在宿屋里睡觉，和以前一样，又做了个奇怪的梦。(为什么勇者总在这里做梦呢?)

■ 利巴萨德村(リバーサイドの村)

把气之壶交给气球屋的人，一宿过后，气球终于造好了，乘坐气球不会遇见敌人。然后就去找传说的宝藏，也就是地图上画X的地方。

■ 精灵部落(エルフの里)

在世界树上听到求救的呼喊声。此时必须仅3人一起走，对于成员的选定要慎重。如果贸然4人一起上的话，呵呵……

■ 世界树的叶子

在树叶上调查，得到世界树的叶子，但只能拿一枚。在5F会遇见天空人，露西雅(**ルーシア**)，见队中只有三人，就会加入，否则她会一直缠着你。紧接着在右下方的叶上找到天空之剑（此时天空之剑还未解封)。攒齐全部天空装备后，乘气球去**リバーサイド**北面的孤岛。在岛上降落后画面就会切换。岛上的第一站就是东面的町。

■ 高得萨德町(ゴットサイドの町)

在这里得到关于天空塔的情报，天空塔在高得萨德的西南。在去之前先去一下东面的角笛之祠。

■ **角笛之祠**

这里完全没有敌人，先下楼梯，一直走到最下层，在地下 3 层得到女神的腕轮。然后回到 1 层，乘自动梯去最下层，然后走回 1 层，掉到自动梯顶上，从 B1F 自动梯的顶上下来，来到下一层，有帕罗恩的角笛（**バロンの**角笛）。

■ **天空之塔**

只要攒有天空系列的物品就可以入塔了(FC 版必须装备上才能进入)。塔内的结构非常复杂，很容易迷路。乘坐圆形的自动梯一层一层向上升，千辛万苦到达最上层，乘云飞上去就是天空城了。

■ **天空城**

刚到这里，露西雅会离开队伍。与这里的龙神（**マスタードラゴン**）会面，勇者得到经验值 20000，同时帮勇者把天空之剑解封，攻击力大增。回去以前再找露西雅对话，她不会再加入队伍了，但是把一只小龙（**ドラン**）送给你成为伙伴。

与小恶魔形象的角色对话，可以得到世界树的露水。一次只能拥有一个，但是使用后还可以再得到(第一次对话时例外，即使原来有世界树的露水也能再得到一个)。准备完了后，就向敌人的根据地出发吧。在天空城右下方的云中藏有一个洞穴，从这里可以通往地面世界。

■ **暗之洞窟**

马车可以进来。通过长长的迷宫，来到像塔--样的场所。再通过这个迷宫，来到一个有两所并列的祠的地方。上面的祠就是出来的位置，下面的是希望之祠。另外，在塔最下层(出口前)周围，会出现金属怪、金属王等强敌。PS 版中，在距最下层 2 层的地方金属王等就极易出现，要小心。因为是坐马车进入（全员都有经验值），因此大力推荐在这里练级。

■ **希望之祠**

这里能完全恢复体力以及保存进度。要去死城(**デスキャッスル**)的话就必须解开四个结界，分别在地底的四方，各有 BOSS 守护着，破解的顺序则无所谓。

■ **左下结界的祠**

碰到人偶后就会被强行送到上一层，它的动作是己方动作的反动作，因此要左右移动，引其出现空隙。这里的 BOSS(**ギガデーモン**，HP1700)在最里面，要小心它的会心一击。战斗时勤回复的话应该不难。战斗后得到棍棒。

■ **右下结界的祠**

这里由龙（**アンドレアル**，HP450）守护，实际战斗中共有 3 只。使用全体攻击魔法 2 回合就搞定了。但要注意的是它们会叫来同伴，从而使战斗延长。战斗后得到龙盾(**ドラゴンシールド**)。

■ **左上结界的祠**

这里的 BOSS(**ヘルバトラー**，HP3300）实际是四个守护 BOSS 中最强的一个。它是 2 回攻击，运气不好的话，勇者就只能忙于回复了。战斗后能够得到奇迹之剑。

■ **右上结界的祠**

上到顶层发现了恶魔曾侣（**エビルプリースト**，HP1600)，它是一切事的元凶。它会 2 次攻击，战斗时还会叫出 3 个帮手，但面对勇者也就无用武之地了。破解了 4 个祠的结界就可以去死城了。

■ **死城(デスキャッスル)**

进入后最初的房间内的偶像是土偶战士，接触后就进入战斗。在这里一定要取得贤者之石，位置在乘第 1 次自动梯的位置，穿过自动梯，然后从楼梯的顶上过去到自动梯的天井。途中有 1 排石造建筑物，其中有一个可以推动（仔细看是因为建筑后开着一个洞穴)，那里就是贤者之石的所在。第 2 个自动梯也一样处理，乘坐其降下后，通过天井进去。通过宫殿，来到山麓。如在这里使用帕罗恩的角笛，可以叫出马车。

■ **山麓**

这里只是一条路，没两步就见到了狄司皮萨罗。把体力回复一下来到王座前，就进入最后的战斗了。狄司皮萨罗每受到一定伤害就会进化一点，总共进化 7 次。烈焰、高热气等多重攻击非常强烈。当进化到最终形态时，音乐也随之变化了。最终形态是游戏至此最凶恶的 BOSS(明显比 FC 版的强)。

7 次进化的状态如下

第 1 形态，HP2000，2 次攻击。
第 2 形态，HP1600，1 次攻击，由于失去了 1 只手臂，所以比较弱。
第 3 形态，HP1600，2 次攻击，由于失去了 2 只手臂，所以会一直使用魔法
第 4 形态，HP1800，1－2 次攻击，狄司皮萨罗已经开始进入了成体，但是行动顺序是固定的(瞑想→激しい炎→凍てつく波动→攻击→激しい炎→高熱のガス)，瞑想一回 HP 回复 500，所以要在 3 回合内能攻击狄司皮萨罗 500 以上的 HP。
第 5 形态，HP1600，手臂进化完成，不断的使用魔法，攻击力也高，所以要注意回复。
第 6 形态，HP1700，这次比较简单，狄司皮萨罗只会攻击和吐火。
第 7 形态，HP2100，2 次攻击，狄司皮萨罗已经进化到了最终形态，会使用最强的魔法招呼勇者，而且还会自然回复，不注意的话，1－2 回合就会被全灭。跟它只有打消耗战，每回合使用贤者之石，可以回复一定的 HP，再慢慢跟它磨，费尽千心万苦才能将狄司皮萨罗打倒。

打倒狄司皮萨罗后就是结局了。另外 PS 版有增加的第 6 章，如果不想覆盖在第 5 章的最终 BOSS 前储存的进度的话，就再另存一个进度吧。(**全文完**） **文/鱼骨头**

其后的世界

通关后，储存一下进度。在这个进度中，前往**ゴッドサイド**，会发现祭坛被开了一个大洞，中间是长长的迷宫。其实这个迷宫是由 DQ 系列历代的多个迷宫组合起来的，顺序我就不再介绍了，道路还算是单一，大家应该一看就知道了。通过了宿屋、教会、有精灵居住的地方等，好容易才走到一个像是终点的地方，这里有两个家伙（**エッグラ**，HP2800；**チキーラ**，HP3200)似乎在争论“先有鸡还是先有蛋”的问题。与之交谈后就会进入战斗(可以从里面的火山口回到原来的世界)打倒后，世界树的顶端开出了花朵。将其取下，送往**ロザリー**长眠的地方**ロザリーヒル**，在坟墓前使用世界树的花，然后……

之后把**ロザリー**带到皮萨罗的身边去，必须从天空之城开始重走一遍。到最后的山麓，**ロザリー**劝说皮萨罗，本已变成妖人的皮萨罗竟然恢复了自我，加入了勇者的队伍。皮萨罗的能力很强，应该重用。那么，究竟谁才是这一系列事件的罪魁祸首呢？前往诸恶的根源的场所死者宫殿，在那里可以知道一切，那些以前已经被打倒的家伙们使用了进化的秘法。

还记得当初说的恶魔僧侣吗？就是他，他就是一切的罪魁祸首。皮萨罗在队里的话就会发生战斗，和真正的总 BOSS 对决。恶魔僧侣只有 4 个形态，但比狄司皮萨罗要难对付的多，这是真正的最终 BOSS 了，不要吝惜药品和魔法了，尽情的攻击吧！

再次通关就可以看到皮萨罗的结局了，只有这一点和原来不一样，其它的一点变化都没有。看完结局可以再存一次档，取档后又从打恶魔僧侣之前开始的，也就是说可无限的打恶魔僧侣。

哎，真不知道 ENIX 是怎么想的！……

HUNDRED SWORDS

百剑

DC上第一款即时战略游戏已经上市一年了，而这也是SEGA的网络游戏第二弹强作喔！打着即时战略的招牌，玩起来也是格外的有挑战性喔！虽然兵种不多，战场也不大，但是如果没掌握兵种特性，以及使用一些战术的话，要打赢也是跟登天一样难喔！

DC	厂商:SEGA	类型:战略模拟
	发售日:2001.2.15	售价:5800日元

基本兵种

全部的阵营都能使用，而且在兵舍强化前就能造出的兵种通称为"基本兵种"。而在战争初期会出现的，大概都是这类型兵种，因此对各兵种的相性一定要先摸个熟透来喔！而各个阵营有着自己比较拿手的"主力兵种"，只要善加活用便能破敌万千喔！

骑兵

移动速度快，就算爬斜坡，也不会降低多少速度的兵种。最适合作奇袭、快攻等战略。加上攻击力也不能常会被当作主力部队来使用。而且骑兵有着抗魔性，因此可说是专门攻打魔法师的部队。不过要小心步兵的攻击，步兵可是骑兵的天敌喔！由于速度够快，因此也常被运用资源以及处点的占领，只要善加运用骑兵的速度，相信战局对玩家会相当有利。而**ナルアヴァル**的主力兵种便是"龙骑兵"，玩家只要善加活用龙骑兵的速度跟破坏力，相信能够在战场上更加得意吧！

步兵

攻击力跟防御力都是所有兵种中最高的，加上对破坏建筑物相当得手，因此比较容易被当作杂工。移动速度相当迟缓，不适合作为快攻的助手。因此配置在本阵周围，让步兵一边防守敌人来袭，一边整修本阵附近的兵舍。相信这样可以让远征的部队不用在疲奔于本阵与战场之间了吧！而**マスカー**的主力兵种便是"装甲兵"。有着比一般步兵更为强大的防御力，可说是相当强力的辅助兵种喔！

魔道士

攻击有着魔法攻击判定，因此对物理防御力高的兵种有极大破坏力的魔道士，通常都负有着攻城战的使命。移动速度慢，攻击速度也慢，不过具有远程攻击的魔道士在后方辅助攻击会比较合用喔！面对魔道士的攻击，用一般的物理防御是没有效用的，因此拿来对付步兵或巨人兵是相当有效的战法。不过要小心魔法防御高的骑兵，那可是魔道士的天敌喔！魔法王国**グラン**的主力兵种是"魔道师"，比一般魔道士有更强大的法力，一定要有效运用喔！

弓兵

弓兵是拥有最长攻击距离的兵种，不过攻击力相对的也是最低的兵种。但是只要有一定数量聚集在一起，也是能给予积沙成塔的攻击力喔！由于弓兵特长在于远程的攻击，因此对其他兵种并没有特别的攻击防御相性，距离远那便是弓兵的天下，距离近，那谁都是弓兵的天敌，这点一定要注意喔！最好是能利用地形，比如说悬崖等地来进行地形上差距的攻击对弓兵来说是相当普遍的战术喔！**ルプラストリエ**有着夸耀于世的"近卫弓兵"，善用弓兵战术给予敌人攻击，可以说是不败的战术喔！

综合以上说明，相信大家应该都能清楚了吧！步兵因为物理防御力以及攻击力都高的关系，能够胜过骑兵。而骑兵有着高强的魔法防御力，因此能轻易战胜魔道士。魔道士有着无视物理防御力的魔法攻击，对于攻击步兵又相当的拿手。弓兵则胜于三者，又弱于三者。以上便是基本兵种的介绍。

特殊兵种

龙弓骑兵

综合了骑兵以及弓兵能力的特殊兵种，只在有**ナルアヴァル**才能看到的龙弓骑兵能够快速的移动，以及弓兵特有的远程攻击距离来达成从后方偷袭敌兵又不被遭反击的强力战术。而能产生这种兵种的人就只有**ナルアヴァル**的**ネル**，若喜欢**ナルアヴァル**迅猛龙骑兵的玩家，就一定要善用龙弓骑兵的威力喔！

まやかし兵

特殊兵种**まやかし**兵拥有就算跟敌人已经接近到快打起来的程度，还是能够不被敌军发现的继续往目的地前进。也就是有"隐藏"的特殊能力，而这种兵种只有**マスカー**的**ダビドフ**能够制造。藉由**まやかし**兵的特殊隐藏能力，玩家可以偷偷摸近敌军本阵而不至被敌人发现，是一种在战场上有着鬼神般出没能力的可怕兵种。只要能善用，相信要歼灭敌军并非难事。

种子使者

在战场上唯一能让我军恢复的兵种，便是这种种子使者。能

进行这类兵种制造的只有**グラン**军的**アシュリー**、**ヴァリ**以及**エディット**这三姊妹。种子使者只能帮我方进行回复，没有任何战斗能力。因此遇到敌方的攻击，几乎只有往后方逃的份。不过在战场上能够救助伤兵的，也只有种子使者。在战争末期，靠着种子使者的回复力量，能够让军队资源更有效的活用在其他方面喔！

浮游骑兵

特殊兵种浮游骑兵，就如他的名称一样，是种能够漂浮于空中的特殊兵种。也因此类兵种能够无视于一些地形差异来达到给予敌人奇袭或者资源抢夺等等战术。而此类兵种的指挥官是**ルプラストリエ**的**ザーン**。浮游骑兵本身攻击力并不是很强大，因此大多数的人都会让浮游骑兵担任资源确保或者处点占据等等。不过有时候利用地形等因素，对敌人发动奇袭也是相当有用处的喔！

各国的特殊兵种都有其相当的战力足以影响整个战争，只要好好利用自己拥有的特殊兵种，便能够在战场上所向披靡喔！用龙弓骑兵的速度以及攻击距离来玩弄对手，用まやかし兵来让对手措手不及。用种子使者来节省我军资源，用浮游骑兵便能够给敌人一阵混乱喔！接下来便来介绍介绍上级兵种吧！

上级兵种

哥雷姆(ゴーレム)

哥雷姆拥有超高的攻击力以及防御力，说哥雷姆是步兵的强化兵种，我想一点都不为过吧！而且哥雷姆的攻击是攻击自身前方的大部分敌兵，可给予复数的敌兵同时的伤害。反面来说，由于机动性质低，加上体积过大的关系，造成哥雷姆并不利于做远距离的移动，或者在狭窄的地形中移动。或许可称得上是一种强力，但是弱点也多的兵种吧。加上哥雷姆对物理攻击有着强大的防御力，但是对魔法攻击就没办法应付，因此像魔道士以及炮兵这种种类的兵种，大概就是哥雷姆的天敌了吧。

炮兵

炮兵在游戏中，是拥有长距离的攻击范围以及给予着弹地点附近复数敌人攻击的兵种。攻击属性则跟魔道士一样是属于魔法攻击属性，因此对步兵以及哥雷姆等物理防御力高的兵种有着强大的破坏力。相对的对魔法防御力强的骑兵等等兵种，就显著的没有什么攻击力。而且有一点要十分注意，炮兵无法对接近自己的敌方作出攻击，因此只要一被包围，炮兵就会立刻无用武之地喔！因此对骑兵等移动迅速的兵种要十分注意，免得遭到敌方的包围而不自知喔。

综合

综合以上几点可以发现，哥雷姆的直接攻击是所有兵种中最强的，但是对魔法属性的攻击就相当的虚弱。而炮兵是间接攻击系中最强的，但是对接近战十分的贫弱。而且上级兵种体积是基本兵种的两倍，因此配置在将领之中要注意配置方式喔。哥雷姆以及炮兵是非常强力的武器，但是由于弱点也多，若不好好运用可是会马上就被击落的喔，因此使用上要十分的注意。

飞空艇

在数多的兵种当中，飞空艇可以说是最特殊的兵种之一。因此笔者特别将此兵种独立出来说明。第一，一般通常的士兵都会配置在将领之下，但是飞空艇并不属于任何部队，是种完全独立的兵种。第二，一个阵营只能有一台飞空艇，因此无法像其他兵种一般，一次制造数台飞空艇。第三，没有任何战斗力。飞空艇无法做任何攻击性的动作，因此只要被敌人围上会很快的就被敌人击毁。可是飞空艇有个能补满其缺陷的重要优势，那就是能够载运我方部队。飞空艇能够载运我方任何将领带的部队，之后就如其名般的飞在天上将部队载到任何地方去。就战术上，飞空艇有着

相当重要的战术地位。载运我方的任何部队到敌军本阵进行奇袭，或者载军队进行处点占领，资源抢夺等等战术，飞空艇都有不可或缺的地位喔！不过要小心别耗尽飞空艇的燃料喔，那样可是非常危险的喔！

飞空艇是可以保持单独移动的兵种，一国只能有一台飞空艇。而一个飞空艇只能搭乘一个部队。在广大的地图里头，飞空艇便能够相当活跃，善于利用飞空艇的玩家通常都会成为最后的胜利者。因此玩家最好都能熟悉使用飞空艇喔。

初级 Mission

任务名称:これも爱のカタチ
通关条件:时间内抓到敌军主将プリシラ
任务攻略:

限制的时间只有八分钟，加上**レンツ**的移动速度超慢…因此想要短期获胜，几乎是不可能的事情。一开始**プリシラ**就会往敌本阵跑，单以**レンツ**的速度要追上去是不可能的。在开始移动的时候，会面对一对工兵队，最好能够直接避过不要去迎击，不然光靠**レンツ**是打不赢的喔！直接沿着之前**プルリシラ**的路走会遇到两团的游骑兵。回收到骑兵系的兵源后，直接让骑兵往前冲去攻击**プリシラ**，这样就能够以很快的速度来解决这一个任务喔！

任务名称:ダビドフ一人旅
通关条件:把レンシ送到遗迹
任务攻略:

首要目的是先将飞空艇入手，由于**ダビドフ**自身有隐藏的能力，只要闪躲的好就不会轻易的被敌人发现。而为了能增加移动的速度以及避免**ダビドフ**去打敌人的情况发生，建议将**ダビドフ**的 AI 改成移动型。在飞空艇在敌主力军**ラーフ**的正前方，一旦接近飞空艇，让飞空艇现形的话，**ラーフ**队就会冲过来破坏飞空艇！因此飞空艇现形后要赶快让飞空艇飞远一点，不过飞太远可能会让**ダビドフ**死在那边…因此要小心兼顾两者。最后让飞空艇飞去载**レンシ**，再让**レンシ**小心的冲进遗迹内便能完成任务喔！

任务名称:苏る伤の记忆
通关条件:限制时间内打倒ダビドフ
任务攻略:

时间只有五分钟，可以说是相当的急促。因此要速战速决！由于**ダビドヒ**会隐藏自己，不过大多都在北方，加上**レソツ**会绕道过来攻打，因此我方只要绕另一边走以免跟**レソツ**打起来的话，

能够相当轻易的就达成任务喔！

任务名称：缘の波の向こうに

通关条件：守住本阵，将敌人歼灭

任务攻略：

将魔导士跟弓兵配置在一旁后，让骑兵以及步兵作为攻击主力。不过要先看好敌人兵种来加以击破是此关重点！

任务名称：卑怯じやないのよ

通关条件：15 分钟内歼灭敌军

任务攻略：

利用敌人无法越过的悬崖来攻击，是此关的要点。不论敌人在悬崖上或悬崖下，利用弓兵远程攻击的特点来给予敌人痛击吧！此关有个难点就是大**アープラス**所在的位置不是在悬崖地，可是若先攻击**ラーフ**的话，大**アープラス**会过来支援。玩家可以先试探性从下方攻击**ラーフ**本军后往回撤，这样大**アープラス**会走向**ラース**队，之后再从崖下射击便能解决此关任务喔！

任务名称：近代兵器の丘

通关条件：破坏敌军本阵

任务攻略：

敌人比较不会做主动攻击，而且生产速度十分缓慢，因此先将自己的军事巩固之后，再去攻打也不迟喔。要快速击倒敌人的话，就要仰赖飞空艇的机动性。载运我方军备前去敌人本阵附近的话，可以减少跟敌人的接触来攻击敌人本阵。如果想歼灭敌人的话，可以考虑先攻占下左右两边的高地，再慢慢将攻势推往中央。若直接往中央进攻的话，由于地势相当不利于攻方，有可能会被打的措手不及喔！若没采取速攻，那资源也是重点之一，初期能取得的资源就尽量取得。先将上级兵源造出来后，战况能比较受掌控吧。

中级 Mission

任务名称：通して頓须公

通关条件：12 分钟以内攻陷目标本阵

任务攻略：

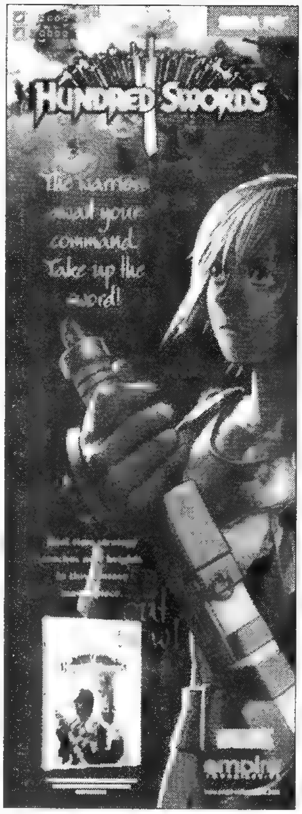
若想由中央的路线来进行突破，会遭遇到敌人共两次的相挡，而且这两次分别由哥雷姆以及弓兵来阻扰，造成攻略路线十分艰辛。因此笔者推荐玩家由地图右方的通路来进行攻击。由地图右下方的通路走后，让**ネル**率领龙弓骑兵来去引诱地图上方的敌人慢慢走出来。而此时**ラーフ**等龙骑兵先在地图右方的森林外侧待机，并且要注意**ネル**在诱敌的时候其他人千万不要出来干扰。让**ネル**将敌人引诱回本阵路上后，就可以逃掉。此时其他待机的龙骑兵便能趁隙由敌人上方往敌人本阵偷袭过去！而前来干扰的弓兵可以置之不理，专心在攻击敌方本阵上吧。

任务名称：苍き疾风

通关条件：击毁敌人本阵

任务攻略：

有一种蛮自暴自弃的打法，虽然不推荐，但是还是告诉大家。就是死守本阵后，等敌方资源耗尽就不会有新的兵力出现。之后在进行兵力储存，直接攻网敌人本阵，便能夺得胜机。不过会因此让分数落下许多，如果想取得高分的玩家还是不要使用这种方式来过关喔！想要展现出高速度的战略的话，首要条件便是快速的夺取附近的资源。有了资源之后，便能快速的聚集兵力。而面对敌人一波波的弓兵攻势也不必太过恐慌，只要安排一队龙骑兵守住本阵，便能挡下那些攻势喔！



任务名称：炮弹のアーチ

通关条件：攻下敌军本阵

任务攻略：

由于一开始进攻的 2 条路都有炮兵镇守着，所以贸然出击绝对是送死。在右下角有个没有炮兵镇守的资源，但是有**ゴレーム**守在路上，此时就必须利用**まやかし**兵由峡谷的路避开**ゴレーム**去抢，同时为了预防万一，在本阵旁要开始建造兵营。等到资源抢到后，必须于本阵生产兵力以防止敌人的攻击，理想是 2～4 支部队。等到有余力后，再派魔法兵灭掉往右边资源路上的**ゴレーム**，然后让一支骑兵队过去。接着，再以骑兵队为主加上 1、2 支部队，一起抢下右边山丘下的资源，并继续抢下右上方的资源。最后，只要养足兵力，等到敌方本阵的弓兵队出击后，再一拥而上将敌人本阵打下就行了。

任务名称：魔女狩り

通关条件：击破敌军本阵

任务攻略：

在敌兵的骑兵攻过来之前，要找到能够以兵力之差作为胜负的场所。否则将会落至被敌兵包围，而无力反击的绝地喔！而此战场中左右战局的种子使者将是我方唯一的助力，最好在部队移动的时候，将种子使者放置在我方军队的中央部分，并将该部队的 AI 改为"味方の命を救え"。这样能使种子使者专注于回复我方军队。在地图上方有着大量的流散部队，在一边往前推进，一边注意后方的敌袭后，最好能尽早跟流散部队集合。只要有了这样庞大的部队，在对付敌军本阵前的步兵将不会有任何的困难。此关要注意的是与骑兵交战前，要在种子使者的回复范围内，不然会造成兵力无谓的耗损。加上骑兵对魔道师有特别的攻击效应，因此就算拥有庞大的魔道师军团，也很有可能败在一个骑兵队之下喔！

任务名称：小细工の达人

通关条件：击毁敌军所有兵舍

任务攻略：

引诱敌人互相攻击是此关重点，这样不但能够减少我方兵力损耗，还能以较短时间来突破此关得到高评价。在地图上方有着炮兵围守，先引诱炮兵攻击附近的**グラン**军兵营后，趁机攻击炮兵后方的兵营。将炮兵围守的兵营都摧毁掉后，再去引诱地图下的步兵往中央高原的魔道师的方向走。在其两军厮杀的时候，偷偷攻击原本由步兵围守的兵营。清理完下方兵营之后，再将中央的魔道师引诱至上方，让他们跟炮兵打起来。如此便能坐收渔翁之利，借机攻击中央的**グラン**军兵营。

任务名称:敌王女を守护せよ

通关条件:敌本阵破坏

任务攻略:

由于少女王的防御十分薄弱，因此最好能在短时间之内将我军送至少女王本阵附近。所以在生产上最好能先将飞空艇生产出来，以方便部队的运送调度。而飞空艇的制造会花费相当的资源。此时最好能利用**リーサ**的浮游骑兵来掠夺几个主要资源地。当飞空艇造完后，立刻生产一队步兵。让飞空艇运送步兵到**グラン**军占据地旁的桥外，此时要特别注意跟**グラン**军的距离，以免**マスカ**一都还没打过来，自军却跟**グラン**军打了起来喔！派了一队步兵在桥外驻守后，便生产一些骑兵吧！骑兵生产完后一样运送到桥外，此时再让原本在四处收集资源的浮游骑兵跟我方骑兵会合。等骑兵大军会合后再一口气拿下位于中央的**マスカ**一军本阵吧！

上级 Mission

任务名称:波状攻击突破

通关条件:击破敌本阵

任务攻略:

此关重点在于快速生产，以及快速的压制敌军据点！先将我军本阵北方的资源据点给占据下来后，努力生产步兵以及魔道师部队。步兵部队前去驻守本阵东南方的资源据点，魔道师部队则先将本阵南方的敌步兵部队给一一解决。而本阵西方的资源据点可以先不要去理会，因为其上方有着敌军的炮兵驻守，要抢之前也先用骑兵队去摧毁炮兵后再抢，以免造成不必要的损失。只要

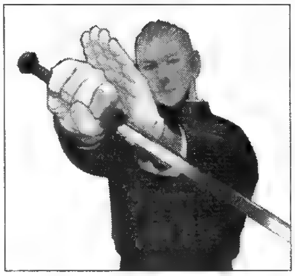
固守本阵后，并将资源采收率提高到不会断绝的程度，便可以开始聚集兵力准备反攻喔！此外提供一个小战术，利用**まやかし**兵的隐藏能力，可以在地形边缘走动而不被敌兵发觉，运气好的话用此战术便能慢慢地摸向敌人本阵喔！

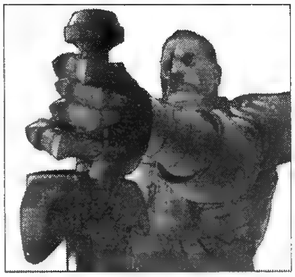
任务名称:炮击の岚

通关条件:破坏敌军本阵

任务攻略:

一开始先以骑兵的生产为主，并且固定在本阵东方的山道中以便阻止敌军炮兵由山道袭击我方的资源占据地。之后稳固本阵兵力后，再依序攻下地图上由几个弱小部队所住守的资源据点。一边攻占资源据点，一边聚集我军兵力，切勿以不成气候的军队攻向敌人本阵，因为敌军本阵有着相当阵容的军势，若掉以轻心





会造成无可弥补的损伤喔！在攻略敌军本阵的时候，须注意部队特性来各个加以击破。而位于敌本阵西方的高原处有一个炮兵部队，最好先让骑兵队前去解决。如此便能减少我军在攻击敌军本阵时的无谓损伤喔。

任务名称:动机は皆よこま

通关条件:———

任务攻略:

此关要拿高分的重点在于时间损耗少，以及兵力损耗少。因此在AI上最好能使用“命を无驮にするな”，并配合兵营来回复士兵的伤害，如此便能减少兵力的损伤。而在前去魔女大牢前的上升坡道，有着三个宝箱。其中一个宝箱有着能给予部队一定时间内无敌的奖赏，只要有开对宝箱，对战局能够有一定深远的影响喔。而在坡道上也要注意，不要让一旁的弓兵队前去攻击**アシュリー**。因为**アシュリー**本身无法作出反击，加上被关在牢内无法动弹…因此只要被弓兵盯上，就绝对难逃一死！救出**アシュリー**来帮忙回复一边打倒路上的敌人。尽量避免让**アシュリー**跟**フェオファン**加入战局，利用小兵来阻挡敌军后，加紧脚步前去目标地吧！

任务名称:二人の女将

通关条件:击破敌军所有本阵

任务攻略:

要注意的是，在**アシュリー**那一面的军队是无法产生主将的，因此要小心别让那边的军队主将阵亡喔！此关难度相当高，一方面要固守本阵一方面又得注意**ファルス**与**アシュリー**两人的发危…加上敌军常用骑兵以及哥雷姆来进行袭击，若在资源据点夺取上没有拿好时机的话，会很容易的就在防御敌军攻击的时候，造成资源不足的现象喔！**マスカ**一军会聚集骑兵队攻向我军本阵，因此要派一队兵源充足的步兵队死守南方敌军进攻的通道。而确定能固守本阵后再生产骑兵部队，将本阵西方的炮兵以及骑兵部队处理掉。这样能够夺取到大量资源让我军不至弹尽枪绝喔！而在进行这些步骤的时候，也要让北方的**アシュリー**军队进行彻底的防守。先生产一队步兵队固守东方通路，因为敌人会先派遣一队骑兵过来攻击。等击退来犯的骑兵队后，立刻生产魔道师军！以应付之后将会来犯的哥雷姆兵团！前期以固守以及资源掠夺为中心，等兵力聚集后注意兵种特性相信可以轻易击破敌人本阵大军喔！

任务名称:死に至る大地

通关条件:在难民进入难民营之前,将难民全部歼灭

任务攻略:

先用位于北方的我方步兵以及骑兵攻击两边敌军之后，拿下

该处的资源据点。再让位于南方的弓兵将领拿下附近的资源据点后开始生产弓兵。由于无法让位于北方的军队往下攻击难民，而南方的弓兵也只能用远距离射程从高源向下攻击难民。难民一旦遭到攻击（有时候也会忽然的自己动了起来）便会往位于东方的难民营走。因此在攻击前记得一定要先将所有弓兵都配置在攻击线上。在这关中只要有小小的漏洞便会造成任务失败，因此得非常小心注意喔！

任务名称：和平交涉妨害

通关条件：杀掉敌方主将ラーフ

任务攻略：

一开始先以步兵的生产为主力，因为位于东方的**ナルアヴァル**军会一直派遣龙骑兵队来骚扰！一边固守本阵一边让浮游骑兵夺下中央以及本阵附近的两个资源占据地，以免资源断绝的情况发生！在累积一定兵力后生产魔道师兵来固定西方的桥路，这样才能安心的往东方的**ナルアヴァル**阵营攻去。提供一个比较快但是不容易的战术。由于**ラーフ**在游戏的中前期时便会走到北方**マスカー**本阵内，因此最好能让浮游骑兵待在中央资源据点处，等**ラーフ**开始移动后便开始往他通路上等，集中攻击**ラーフ**便能通过此关。不过要注意的是在中央资源据点的北方高台上，有着炮兵以及**まやかし**兵存在。若不先处理的话，此战术便无法使用。而光靠浮游骑兵要对付**まやかし**兵会有点吃力，因此成功率较低，比较适合上级玩家使用。若要按部就班来打，最好能先攻下东方**ナルアヴァル**的营地。这样能避免**ナルアヴァル**军一直派遣龙骑兵来骚扰，便可专心囤积兵力来攻打北方的**マスカー**。在攻打北方**マスカー**一军的同时，原本位于西方不动的**ナルアヴァル**军便会向我方本阵走。因此本阵最好能留一队步兵跟魔道师兵来固守，这样便能挡住对方步兵与骑兵的来犯喔！而攻打**マスカー**的时候，最好能以哥雷姆前，炮兵后的阵势来打。哥雷姆部队专心于追击**ラーフ**，而炮兵则负责击退前来攻击哥雷姆部队的敌兵。如此相信能较轻易的攻破此关吧！

作者/小零

责编/宇部

电玩新势力
玩家总动员令

为了丰富《电玩新势力》的栏目内容加强与读者之间的交流。北京地区的读者如果某个游戏玩的特别好，可以拨打《电新》热线电话64472187，我们将安排读者到编辑部进行现场录制。另外对某些带有REPLAY模式（如梦游美国、零式枪手2、VR4等）的游戏，我们还征集玩家的记录卡。凡被《电玩新势力》采用的记录或现场演示影像，将给予奖励。

请有兴趣有实力的玩家千万不要错过向全国玩家展示自己才能的机会。

喜讯 《电玩新势力》第一、二期现有少量库存，每本6.80元，欢迎广大读者邮购。

邮购地址：北京6129信箱发行部　邮编：100061

联系电话：(010) 64472177

北京凯华 **酷隆维修中心** 销售游戏机

我们是真正的专业次世代维修中心！五年老店品质保证！

只收换件钱，不收手工费！价格便宜！原厂原装配件！

酷隆：全国首家PS2专业维修中心隆重成立！

维修范围：加PS2完美直读，维修PS2光头，底板(10000、15000、18000、30000、35000、35001、35006型光头）均现货，可更换主板、电源板、光驱芯片、无图像、死机、定板、挑盘、拆直读。免费清洗主机！

酷隆：全国首家XBOX主机专业维修中心隆重成立！

维修范围：改美日版芯片，维修XBOX光头/底版，电源版光驱无所不能。无图像、死机、定板、挑盘。免费清洗主机！

酷隆：全国首家NGC、GBA主机专业维修中心隆重成立！

维修范围：无图像、无声音、死机、定板、清洗主机、维修电源板、维修底板，免费清洗主机！

欢迎寄机维修！寄机维修免邮费！

维修主机一律用原厂原件，质量保证！

成功率百分之百

好消息：本店维修部刚从日本进口的次世代游戏机检测维修设备，提高维修实力和质量。

维修机种：PS、PS Ⅱ、DC、GB、GBA机维修。

凡来本连琐店维修主机者均报销车费20元（购主机者）

PS(1、5、7、9型)系列原装光头、底板均有现货。

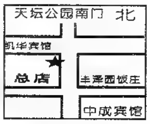
维修范围：维修游戏机、光头、底板、直读、电源板、换底板、换光驱、换直读、换光眼、换电源板、换机壳，无所不能！

崇文酷隆店址：北京市崇文区永外安乐林路10号（凯华宾馆3号门市）

（乘车路线：43、39路（蒲黄榆站）610路（李村站）25路（琉璃井站）

邮编：100075　联系人：任杰　回收二手主机

电话：01087279958　传真：01087279958



超级马里奥 Advance2

S U P E R M A R I O A D V A N C E 2

这次的《玛莉 A2》移植自超任的《超级玛莉世界》，也是恐龙耀奇初登场的作品。它和玛莉真是一对绝配，有了耀奇的冒险旅程充满了欢乐轻松的气氛。还有就是本作追加了"成绩画面"，用来检讨你的过关水准，而本期刊出的攻略文章将是你最好的向导。

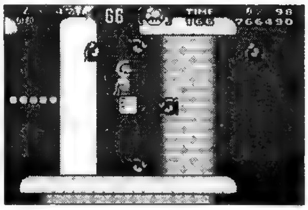
GBA	厂商:NINTENDO	类型:ACT
	发售日 2001.12.14	售价 4800日元

继续全破 96 关的完美攻略

(接上期)

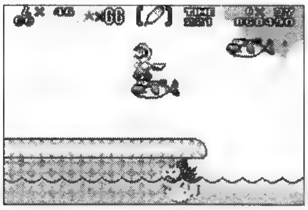
第三世界 WORLD3

バニラドーム コース4



这关的背景是繁星闪烁的夜空，虽然很美但你却无暇观赏，因为这是个枪林弹雨的世界，想要闯过可要费一番力气。行进时需巧妙躲开炮弹的袭击，眼疾手快从容不迫方能化险为夷。别忘顺带收集恐龙币哦。

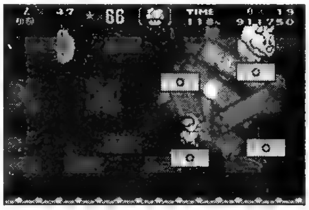
バニラだいち ひみつのコース3



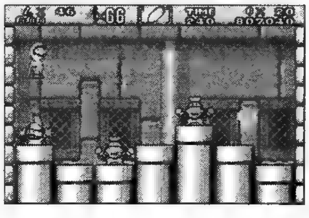
水中不断跃起的海豚是你的朋友，可以踏上它的背跳到更高处。水里的大刺怪很有威胁，而且它会一直追着你。建议使用路易，发挥他超强的弹跳能力，在水面不停地向前跳，就不会被刺怪追上。当然有羽毛的话还是飞过去更省事。

バニラだいちのとりで

城堡居然发了大水！游水时看到大链锤不要发怵，因为链环处不会伤到你，可以安全通过。骨头鱼倒是有些麻烦，并且还要小心上方会掉下木槌。游到尽头进入水管后，左右两方都能行进，先去左边看看，好不热闹，巨型鬼岩、大链锤、骨头鱼等都在各司其职，当然还有恐龙币这样的好东东。到最左边折返，在一空隙处向上游，这里有中途记录点和恐龙币。关底是4头站在转台上的犀牛，攻击方法是：去顶它们脚下的转台。由于地面会逐渐塌方断裂，所以要行动迅速。或者可以跳上转台，伺机解决它们。



バニラドームのしろ

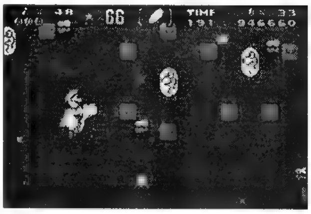


魔法师在这里登场，他忽隐忽现行踪不定，会给你带来很大麻烦，看准时机踩死他。另外还要当心熔岩中喷出的火球。取得那个方块上的P字开关后先不要踩，拿起行至浮门处，先吃掉靠边的金币再启动P开关（千万不要吃浮门正下方的金币）这样就能踏上砖块进入浮门。再后来利用火海中沉浮的岩石前行，耐心等待适当时机跳跃，切不可操之过急。打关底不太容易，既要躲避飞来飞去的火球，还要注意水管中冒出的敌人。BOSS是图中那个与众不同的家伙，踩中它三次才可圆满。

第四世界 WORLD4

D チーズブリッジのコース

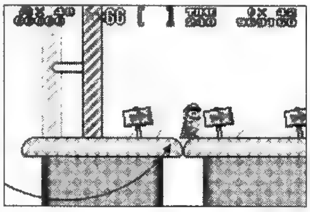
路径 1



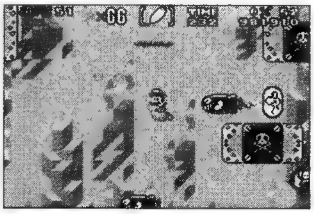
从木桥跳上自动前行的木板，要不时跳起躲开骇人的电锯，必要时切换上另外平行的木板，一定要掌握好提前量，否则就是万丈深渊。中途记录点处的问号砖隐藏着一对翅膀，不过对你个人不起作用。可是如果带着耀奇的话，就会发生……利用电动绳子前行，巧妙地上下移动，避开电锯的阻碍就可看到过关点了。

路径 2

这关将真正考验你的飞行技巧（个人感觉完成这关用玛莉容易些。而路易的优点是浮空时间长，但他的俯冲不适合本次任务）。本关终点在终点1的后面，必须从终点1的下面绕过去。找一段空地助跑起飞，快到终点时按方向键前向下俯冲，但是不要太过，因为太低的话就不太容易抬起了。接着抬把，如图所示呈弧线飞到终点后面的平台就将大功告成。总之，达成圆满要靠真功夫。奖励玩家3UP。



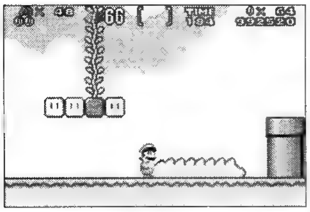
ソーダのみずうみ



水中游行要小心带螺旋桨的炮弹，它可不能随便踩噢，那些骷髅炮台看着真有点恐怖。再向深处游，炮弹会越来越密集。虽然没有什么复杂的场景，但也不能放松警惕。另外有些恐龙币比较接近死亡。

せんべいやまのコース

一上来土拨鼠会跟你捣乱，然后就是玩火的龟兵，它甩的火炎又高又密，小心别烫着。不过可以利用火苗熄灭的瞬间快速解



决它。一个红色龟壳可以为你消灭多个土拨鼠，使你能顺利前行。值得一提的是，树藤右边的蓝色水管是个“陷阱”，有空儿进去一探。找出耀奇吃到某个东西会下出一朵云彩，边飞边扔一些“食品”给耀奇吃。

バターブリッツ コース1

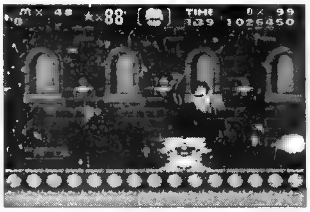
超慢速强制卷轴的版面。站在带弹性的柱子上要不停跳起，否则会不断下陷，导致另一根柱子越长越高。前面有一只上下漂行的乌龟，旁边是个有些高度的木台，需要用这只乌龟做垫脚才能跳上木台(难点)。有恐龙的使二段跳也可。后来卷轴方向会有许多变化，不过还好，难度不是很大。最后闯过一群红龟后进入水管就能看到终点了。

バターブリッツ コース2

这关又是在空中，虽然有木桥，但是众多飞鸟和扔龟壳的家伙都会给你添不少麻烦。形容本关用一个字概括——乱！利用羽毛走空中吧！

せんべいやまのしろ

这个城堡的温度很高，因为连墙壁都烧成了火红色。艰难闯过布满大链锤的狭窄通道，进门后看到头上钉板正缓缓下落，快跑！跳跃时头不要碰到钉板。看到粉红色ON开关，马上去顶的话钉板就会上升。不要高兴过早，钉板上升一定高度就会返回。而前面的路虽然没什么障碍，但好像特别的长，加速快跑终于到达安全地带。再进门后攀爬铁网一直到高处的大红门。BOSS看着感觉很强，其实只是躲过它喷出的火焰和地面攻击，然后待它呈半圆弧线翻筋斗落地的一刹那，踩中它的脑袋。当然如果你愿意在它喷火的时候踩它也可以。如此三次过关。



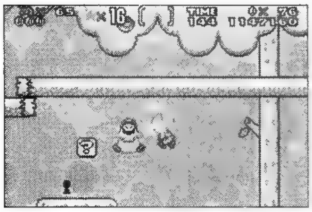
第五世界 WORLD5

D まよいのもり コース1

路径1

在这个迷之森林中最先出现的是一种踩不死的大虫子，恐龙耀奇可以一口吃掉它。一些树干在画面的最前景，会遮住你的视线，要注意在盲点处不要受到敌人的攻击。在音符砖块处隐藏着1UP，但想得到也要耐心一些。另外一定要用无敌星星向前闯，尽量撞死更多敌人，这样能加很多条命。最后干掉乘飞砖扔锤子的家伙，方能顺利过关。

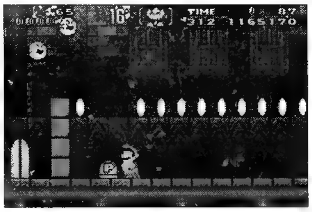
路径2



再次进入迷之森林深处，应该轻车熟路了。闯过那几段拼接的木头平台后，顶下方的问号砖吃到P字变身，沿着木台下方向左飘移，小心别触到乌龟且不可耽搁，因时间有限。找到钥匙后千万要拿住，小心别掉落前功尽弃。

D まよいのもりのオバケやしき

路径1



迷之森林的鬼屋自然也是迷团重重。别想那么多，一直向前闯。看到P字开关拿起，来到一横排金币处(不是黄门)再启动，进入蓝门。然后去左方，看到一扇门马上进去完成这关。

路径2

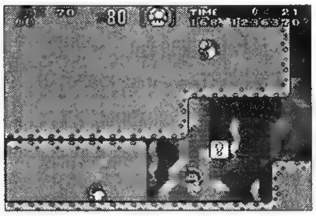
还是启动P字开关进蓝门(在P字开关的原始位置下方有个方块藏有1UP，助跑按前和下钻进去，角色原始状态轻松搞定)向路径1的终点走，不过这次不要进这扇门。继续向左端走，看到第2扇门才是正解，过关并可得3UP。

D まよいのもり コース2

路径1

认真躲避水中的大刺球和游来游去的小鱼。在水里拿起砖块会游得快些，而且还可以作为武器。感觉这关特别漫长，快到终点时敌人巨多，赶快摆脱它们。

路径2



第2条路线很难找，希望通过这次介绍能给大家带来一些启发，对今后的攻关能有所帮助，从而更加理解和体会宫本茂非凡的创意与设计。请看右图，这个地方就是关键。玛莉左边的这块岩石是个虚设的障碍，细心的玩家应该注意到，既然那个小怪物能在此打瞌睡，玛莉当然也可以进去喽。通过后拿钥匙开门。

あおスイッチ

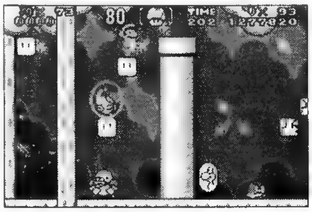
在启动蓝色封印开关前，收集那些银色硬币吧。

D まよいのもり コース3

路径1

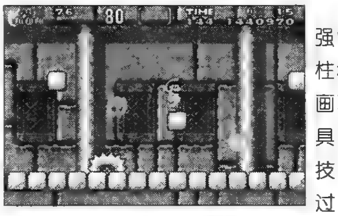
还是森林！这里新出现了小型的炸弹怪物，需逐步适应。恐龙耀奇好像不怎么忌口，连炸弹都能吃。再有就是问号砖越来越多，不知道隐藏有多少秘密。过了能分身的橄榄球员就已接近终点。

路径2



如图所示，这根高耸的绿色水管可以进，钻碎方块去拿钥匙吧(注意，小玛莉或小路易旋钻方块不能，一定要带道具进去)。

まよいのもりのとりで



这个城堡机关重重，且是强制卷轴。当心突然砸下的巨柱和疯狂的锋利齿轮，建议在画面靠前方会主动些。然而更具挑战性的是在进入黄门后，技巧不过硬的话基本很难闯过，掌握一定规律要付出代价。关底还是4只犀牛，打法如前。

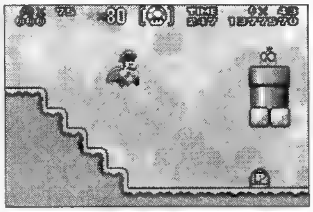
D まよいのもり コース4

路径1

刚开始有个乘坐云彩的“眼镜”用1up蘑菇引你吃，然后他就

会不断地往下扔刺龟。你可以拿起龟壳把“眼镜”打下来，然后跳上云彩做一回神仙(笑)。水管中的“眼镜”用火球可以轻松解决。抱着龟壳或砖块过关，看看有什么不同。

路径 2



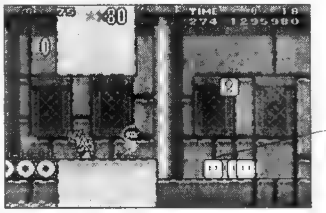
乘坐云彩或用羽毛都能抵达这个半空中的水管，进去看看有何突破?(顺便一提，半空水管下方的 P 字开关有何用处？拿起它来到蓝色龟壳处，启动开关跳上金币变成的砖块，探寻一下到底有什么秘密)

まよいのもり ひみつのコース

这个版面是高速卷轴的一关，玩者需要乘坐飞行砖才可到达对岸，运动起来会有些眼花缭乱。难度不高很单纯，过关就行。途中一些好的东西最好能够多多收集，尤其是终点后边的 3 个加命蘑菇很诱人，想办法得到吧。

まよいのもりのしろ

进入城堡须踏上自由链动的砖块才行，时刻都要注意砖块的前进方向，因为随时都有掉进火海的危险。关键要冷静，多多试练就会胸有成竹。同时还要躲避火球的攻击。后面更难的地方是那些下落的木棺，既要躲开它，还要兼顾砖块，能否镇定自如是成败的关键（跳起时别碰到钉板）。



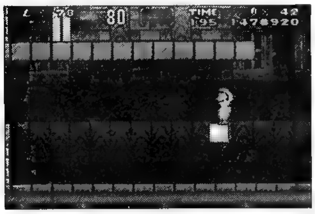
另一个难点是在吐火乌龟(石像）的前面，需要借助伸缩的方块才可前进，到处碰壁反弹的火球最具威胁。打 BOSS 要速战速决，因为两边的墙壁会逐渐并拢，时间一长会被挤死。踩那家伙头部三次完成任务。

第六世界 WORLD6

チョコレーとう コース1

解决大个怪物应用旋转跳一次成功，不然它变成小怪物时，会迅速喷火，容易伤到玩家。而且小怪物跳跃能力很强，会一直追着你。还有就是从倾斜的水管射出后别乱按方向键，否则会后悔莫及。

チョコレーとうのオバケやしき



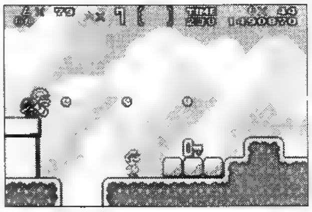
鬼屋的地板会左右移动，要小心跃过地板缺口。上面有人控制的蓝色鬼火的威力不是很大，只要别跳得太高，进门时更要错过缺口。里面有 3 个白色小幽灵，它们一会变成灰砖，一会又活动起来。耐心吸引小幽灵，直到一处上方平台有门的地方，利用它们作垫脚，跳上平台进门过关。其间注意闪避撞来撞去的一串串幽灵。

D チョコレーとう コース2

路径 1

感觉没什么特别的，只要认真对付大、小怪物，就可顺利前进。唯一的难点在繁多的斜台，既要躲开乌龟，又得不断地按方向键，以免掉进深渊，建议用路易。在过关终点前，往踏板上跳时不要慌张，掌握好距离和力度。

路径 2



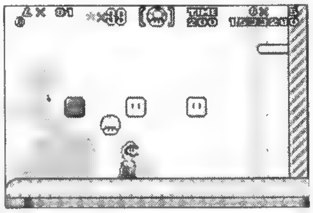
不可思议的“巧克力岛”！大家发现没有，这里的场景好象不是固定的。提示说会因玩者的时间和金币数量，随机产生各异的场景。经过不断测试，结论如下：当闯过繁多斜台的场景时，剩余时间在 250 以上，就可来到上图那有钥匙的版面。

D チョコレーとう コース3

路径 1

骑着恐龙吃蓝色龟后，不断按 A 键耀奇就会展翅在空中飞翔(最好别吐出来)。不过一定时间后，耀奇就会咽下乌龟。抓紧时间，一旦恐龙做嘴部运动时，就要找好立足点。没有恐龙的话就要利用众多的自动转台上前进，随时都有失足的危险。到达一片平地后，顶出方块中的树藤，爬上过关。

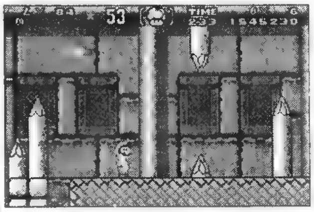
路径 2



再次来到那片空地，使用披风向前边飞。注意不要飞的太高，以免误进路径 1 的终点。建议这回操纵路易，他的浮空时间长，不容易掉下来。过关之前又能得到礼物。

チョコレーとうのとりで

巧克力岛城堡的机关与众不同，铅笔状的柱子尖能将你一下穿透，跳跃时当心头部。同时躲开不断袭来的火苗。进门后发现魔岩很多，大小不一，通过它们把守的地带要费一番气力。关底门前有羽毛道具。关底依旧 4 头犀牛。



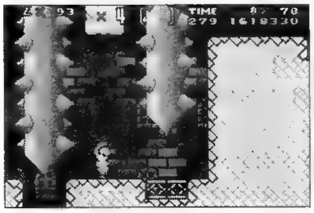
チョコレーとう コース4

奇怪的场景，不仅通道全部是斜坡，连助你前行浮动踏板都是斜向运动。在踏板上跳跃一定看准，稍一失误就会掉落。中途记录点左方有 3up，记得去取。在阶梯状的方块中顶出 P 字开关，启动后先吃恐龙币，然后再进灰色水管。里面好东西多不胜数，你能轻松取得吗?

チョコレーとう コース5

先别着急启动 P 开关，找出恐龙耀奇吃掉被砖块封闭的刺龟再说。站在水管上的橄榄球龟是这关的最难点。

チョコレーとうのしろ



不断砸下的狼牙石柱硕大无比，实在令人胆寒，还有锋利的电动齿轮更是无敌。在危险的环境中找到安全点着实不易，努力挑战吧！而中途记录点之后的路程更加艰难，惟有心静如止水才可胜出。关底比较熟悉，踩水管中出现的 BOSS(3 选 1)三次即可解决。

（未完待续）　　文/WXL　责编/宇部

- 打败最终 BIGBOSS 库帕，翻版后再进入游戏的片头动画有所改变。
- 96 关全破后再进入游戏，许多乌龟将变成玛莉的脑袋成为你的敌人。
- 路易骑恐龙耀奇时对敌人消化不能，需再按 B 键吐出。

莱因总帅的秘技天地

焦点秘技

真·三国无双 2
恶魔城 X
露娜 2
三国战记 2

PS2 真·三国无双 2 TP=10

蜀国角色最终武器入手法(游戏难度必须为难):

●赵云(豪龙胆):在长阪坡之战中先击倒正面的夏侯敦和张辽。然后击倒徐晃和张合,当与夏侯渊部队接触后,地图左上角就会出现输送队,击倒队长后入手。

●关羽(黄龙偃月刀):在关羽千里行中突破第四道关卡后,击倒由后面追来的夏侯敦后得到。

●张飞(破军蛇矛):在长阪坡之战中先打倒夏侯敦,当曹操带领增援部队登场后,在长阪桥上与敌兵战斗就会发生一喝事件。在许褚所在位置会出现输送队,击倒输送队长入手。

●马超(龙骑尖):在潼关之战中,韩遂与曹操接触发生叛变事件后将他击倒,会出现输送队,击倒输送队队长后入手。

●黄忠(黄仙秘刀):在定军山之战中击倒夏侯尚,贵重物品发现去指定地点即可得到。

●魏延(双极灭星):在街亭之战中打倒敌方除总大将外的全部武将后,在总大将所在地附近会出现输送队,击倒输送队队长后得到。

●诸葛亮(朱雀羽扇):五丈原之战中先将右下方的孙礼打倒,当曹休的增援部队登场后将其击倒,便会发现贵重物品。

●姜维(恒一闪):在街亭之战中打倒曹真和甄姬后,司马懿附近出现输送队,将输送队长击倒后得到。

●庞统(豪风神杖):成都制压战中打倒张任后出现贵重物品信息。

●刘备(真黄龙剑):在夷陵之战中,将孙尚香击倒,出现贵重物品信息,到指定地点附近的陆地上可以得到。

魏国全角色最终武器入手法(难度必须为难):

●夏侯敦(灭麒麟牙):在关羽千里行中击倒关平后,出现贵重物品信息,去指定地点即可得到。

●典韦(真极牛头):在宛城之战中击倒胡车儿后,在地图正下方中央处出现输送队(注意这个输送队脱离战场速度极快)。

●许褚(蚩尤瀑布碎):在潼关之战斗中打倒马岱和庞德后进入潼关,此时出现贵重物品信息。

●夏侯渊(神狗牙):在定军山之战中,用夏侯渊打倒黄忠后。出现贵重物品信息。

张合(朱雀红):在官渡之战中,发生魏军火烧乌巢事件后,出现贵重物品信息。

徐晃(白虎牙断):在樊城之战中,在水淹七军事件前击倒关平后发现贵重物品。

●张辽(黄龙锯镰刀):在合肥之战中打倒太史慈后,出现贵重物品信息。

●甄姬(月妖日狂):在街亭之战中击倒姜维后,会出现贵重物品发现信息。

吴国全角色最终武器入手法(难度必须为难):

●孙坚(真天狼剑):在刘表奇袭战中将吕公打倒后会出现贵重物品信息,去指定地点即可得到。

●孙策(霸王):在吴郡攻略战中先将刘繇击倒,发生太史慈投降事件后,贵重物品信息出现。

●孙权(真天王剑):在合肥新城包围战中先击倒右边的许褚,再打倒徐晃,出现贵重物品信息。

●孙尚香(日月乾坤圈):在石亭谋略战中击倒曹休,贵重物品发现。

●周瑜(古绽刀真打):赤壁之战中击倒夏侯敦后,出现贵重物品信息。

●陆逊(闪飞燕):在夷陵之战中让陆逊第一个进入石兵八阵并从左下脚走出。之后将刘备以外的全部武将打倒,贵重物品发现。

●太史慈(虎扑殴狼改):在吴郡攻略战(联合军)中,将孙策以外的敌将击倒。贵重物品发现。

●吕蒙(白虎锷):在樊城之战中发生水淹七军事件后击倒关平,贵重物品发现。

●甘宁(霸海):在合肥之战中发生太史慈被暗杀事件后,在曹操本阵中会出现运输队,击倒运输队队长后得到。

●黄盖(断海鞭):在赤壁之战火烧战船之后打倒张辽。贵重物品发现。

●大乔(乔美丽):在石亭谋略战中击倒张合后贵重物品发现。

●小乔(乔佳丽):在南蛮夷平定战(吴)中击倒孟获以外的全部敌将后,贵重物品发现。

其它势力角色最终武器入手法(难度必须为难):

●董卓:(真大星剑):在虎牢关之战中(董),除貂蝉与吕布外的全部武将被敌方击败后,貂蝉会反叛,击倒貂蝉后出现贵重物品信息,去指定地点可得到。

●袁绍(真霸道剑):在官渡之战(袁)中,当右下方出现敌援军后,会出现输送队,击倒输送队长得到。

●张角(轰火神杖):黄巾之乱中击倒数名敌将后贵重品发现。

●貂蝉(金玉丽锤):虎牢关之战中击倒袁术,贵重品发现。

拥有全部武器的莱因总帅

DC 猎头者 TP=10

巧打屋顶 BOSS:

在第二张盘中期,JACK 会来到一屋顶,屋顶上会遇见一 BOSS 手持机枪在聚光灯援护下攻击玩家。JACK 应躲在木箱后装备机枪,然后服用一瓶腺上素,再扔一个弹壳来吸引 BOSS 注意,然后立刻冲上去攻击四盏光灯,一边打一边平移,等到打完四盏灯,立刻用短枪装备来攻击 BOSS,也是一边攻一边平移,注意不要靠近 BOSS,一靠近就用翻滚远离,用此方法可轻松胜出。

浙江省奉化市 姜竟杰

PS 恶魔城X月下夜想曲 TP=9

藏书馆的秘密：

到藏书库老头的座位正下方的房间，对准他的座椅，脚不沾地地连续高跳(↓↑X)就会得到宝物。

1次：Life Max Up——**ライフアツプ**

16次：珍稀戒指——**しアリング**

24次：珍稀戒指——**ドラキユラのふく**

64次：斧兵铠(中途脚可沾地)——**アツクスア－マ－のすぅい**

无限卖宝石法：

先把身上的宝石卖到只剩1个，然后装到身上，就可以无限出售。是最简单的赚钱法。

不让死神收装备：

在游戏开始前输入X－X! V Q的名字，来到死神出现的前一个房间时，去掉所有装备，只装备剑和披风，然后跳起来让最右边的那头熊撞你，这样能力很低的Alucard就会被撞飞过死神出现的房间，之后要存一次档才可装备道具，这种方法不易成功，需要多试几次，如果没有回复剂，你可以先升几级，习得招式"←↖↑↗→+攻击"，损血后去沾熊身上的血便可回复，熊死之后只需向右走一点，再回击去便又可出现，反复多试几次，只要看准时机定能成功。

没有圣化眼镜也可去逆城：

在打Richter之前准备好爷恋，击倒他后，一直按着装备了爷恋的使用键(不可按Start跳过对话)，成功的话就可在出现结局前回到藏书库，然后再到恶魔城最上部就可以去逆城了。

出城法：

装备刺突剑**エストツク**(有类似特技的武器皆可)地点：正城右边崖壁外侧电梯处。方法：站在电梯最上面入口处，面向右同时按下+攻击。冲进电梯，电梯在开往下方的时候会带Alucard出城。另外在礼拜堂祷告室对面的一入口前(即通过该入口后，可碰到一个周围都是剑、盾的敌人)，使用剑魔特技——百剑一式，剑魔开始转圈的时候往入口走，则剑会把Alucard带出城。这样可以增加完成度。

血之轮回中Richter的表现对Alucard的影响：

1、Richter的状态：

●**Perfect：STR、CON、INT、LUK各加1，HP+5b**

●**轻伤(半血以上)：STR+1**

●**重伤(半血以下)：CON+1**

2、进入隐藏房间：

●得到心：INT+1，得到**ニコ－トロンボム**

●拿其他：STR+1

3、使用辅助武器：

●不拿辅助且perfect：INT CON+1 LUK+5

●不拿辅助且轻伤：HP+5

●不拿辅助且重伤：STR+1

●带十字架Maria不出场：Heart，Mp+5

●带圣水瓶轻伤1无伤：Heart+5，INT+1

4、时间：

●1分钟以内(须按过对话)：全能力+5

●2分钟以内：LUK+2

●3分钟以内：LUK+1

●10分钟以上：CON+1

恶魔城达人

PS 露娜2永恒之蓝 TP=9

最大经验值及金钱入手法：

让男主角等级提升到50级，学会了飞翔天舞斩后。到白龙的洞窟，这里的敌人是很多外形酷似狐狸的白色珍兽。通常都是双尾的，很少出现单尾的珍兽。不过可以用逃跑反复遇敌的方法提高它的出现率。这种单尾的珍兽在第二个回合会逃走，所以必须在一个回合内用最大技攻击它，主角希洛的飞翔天舞斩正是首选。只要打倒它就可以得到33333的EXP和11111的金钱。

隐藏迷宫——无限之回廊：

PS版新增加了SS版中没有的迷宫，地点就是在曾经出现动画的浴池。在没通关之前，正对门口处有一条瀑布挡在墙上。通关之后瀑布会消失。墙上出现一道门，里面的敌人超强，一定要准备充分之后再进入。

真·露娜FAN

GBA 恶魔城—月之轮 TP=7

主角变狗熊模式：

在一开始往下掉的模式中，左边有一间房，在顶上还有一间房间，内有一个撞墙而死的骷髅。再使用DSS中的PLUTO和SALAMANDER，并配合时钟对付它。打死后可以得到一个名叫"**クママの**呪**いがかかつた**指轮"在装备DSS使用PLUTO和BLACK DOG(变骷髅技能)主角就不会变成骷髅而是成为一只绿色的小熊！鼻子里还冒着泡泡，进攻方式为头顶或扔炸弹！走路与主角奔跑时一样快，也可作Z字跳跃。但无法使用R键功能，最不幸的是与骷髅一样，被敌人攻击一次必死！

重庆市 陶冶

莱因总帅：ジャマ－和ピ－ムコ－ト分别是导弹制导干扰系统和BEAM兵器防御装置。装备上这些东西后对导弹系与光线系兵器有完全无效或减轻伤害的作用。另：要想封神则仍需努力！

ARC 三国战记2 TP=10

各种隐藏防具的拿法：

1、青铜甲：博望坡地雷区；打倒第二个画面的长兵。

2、青铜甲：夏侯享；招降夏侯享(3，4D时出现)。

3、锁子甲：夏侯享；招降夏侯享。

4、锁子甲：屋顶；打倒最后一个画面的小兵(3，4D出现)。

5、明光铠：武器库；依序撞击右边龙头5下，左边龙头3下。

6、太平道袍：森林密室；除黄色山贼兵外其它小兵先行打倒，然后撞黄色山贼2次。

7、霸王战甲：密室；打开密室内宝箱。

8、天师道袍：司马懿；保护刘崎成功，然后打倒司马懿。

9、于吉仙衣：东吴路线；左侧船队的船舱密室，打开密室内铁宝箱。

10、秦皇宝甲：南彝陵；于骑兵队长(黑色)第一次出现时，攻击队长3次(掉落三个补血品)，骑兵队长第二次出现时，小兵包含骑兵队长在内刚好4批时，打倒队长或所有的敌人，即可获得。

11、蚩尤战甲：江陵道；救黄盖任务成功，下马车后黄盖丢下。

12、鱼鳞宝衣：北彝陵密室一右；打开密室内铁宝箱。

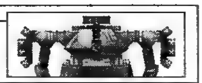
13、张鲁战袍：北彝陵密室一左；打开密室内铁宝箱。

14、蛮王藤甲：南群道；打倒孟优。

15、鹤羽宝及：古墓；打倒左慈。

黄恋凯

Inspire the Game



与日本高打的差距

天师看了N多段日本高打(霸王、小霸、十段)间的VF对战，感觉不是没有可能达到那种水平，但可能性极小。这与1945、武装雄狮BLAZE，或其他什么游戏的结论是完全一致的——没有详细的攻略办法，我们无法提高！

●龙哥，有一个专门介绍游戏的节目正在中央电视台播广告。另据网上消息称中文"ICO"上市卖了35万套(在港、台)，索尼有意继续出中文游戏，真否？还说中文"合金2"、"三国8"正在制作中，可有此事？口袋妖怪GBA版是2002年3月还是2003年3月？

我很想通过电软认识一些玩友，男女不限(我班曾有3位MM组成反恐娘子军，服吧！)，我的信箱jinying1985@sina.com，QQ:122106765。

随着游戏机更新换代，电软肩上的任务更重了，你们起着引导游戏潮流（仅限国内）和决定玩家口袋中"铁"流向何方的重任！我常以各小编作为自己的榜样，在游戏中学习你们顽强的精神，在学习中学习你们的敬业精神。我身为任天堂铁杆，相信只有任天堂迷以后才能升入天堂（好像有点不可能)，GBA早已入手，但准备放弃NGC，主要是PS2上好游戏太多，而自己的"铁"又有限……受你们的影响，我不想装直读，哪怕一年只玩几款游戏。

我喜爱NAMCO、KONAMI、KOEI……　(河南南阳　李若冰)

李读者你好，多谢来信中你对本刊的支持。

游戏是一个大产业，相信它迟早会得到社会各界的认同。

关于PS2上的中文版ICO，我个人认为，这样一款休闲型游戏是非常适合广大LIGHT USER游戏的，游戏的"操作难度系数"如果以10分为满分，那ICO我最多给它2分。这个游戏的乐趣在于解谜，其谜题设置尚"恰到好处"，流程并不长，氛围也不错，适合大众娱乐。

尽管游戏如此出色，但由于不是什么"大作"，最多算是块"和氏璧"，所以虽然我们把攻略放到了彩页中，也不能说明其销量大，在日本这游戏连3万本都没达到(就算在北美ICO的销量也没有达到令人吃惊的地步，不过40万左右)。至于香港和台湾两地，说句夸张点的话，两地的PS2主机加在一起再乘以2，也绝达不到35万台。因此ICO中文版在港台地区的销售量达到35万是个彻头彻尾的八卦消息。经分析龙哥认为，在香港ICO的销量350本没问题，要说能达到3500本那我们就要问问他是谁算出来的数据！更别提350,000本了。(笑)

不过，索尼继续推出中文版游戏的意愿是肯定存在的。听说台湾省已经有了中文版的"三国无双2"。据龙哥个人了解，台湾省的D版情况虽很严重，但仍有不少玩家全力支持正版。如果我们也能够行动起来，长此以往竭尽全力去支持正版，相信总有一天SCE会想起我们(日本管盗版叫"海贼版")。至于PS2版"合金2"、"三国8"，没有迹象表明要推出中文版，可能只是个推测。

龙哥倒是也不赞成你买NGC，毕竟我们手中的资金有限，买一台PS2还需要努很大的力。我觉得，PS2作为当前最适合国内玩家的主机，好游戏多只是一方面，其实很大程度上是因为主机有比较圆满的"直读"方案。为此，龙哥真心希望国内各店家能够大兴二手正版盘买卖之风，将盗版对玩家心灵和PS2主机的伤害度降到最低！

另外，还有一些八卦消息如VF4的FAMITSU打分高达39分，比如SCE即将推出"55000型自带40G大硬盘的廉价版PS2"，再比如拿街机图片充当PS2版开发画面等等……凡此种种走在厂家前面的"消息"，我们可以理解为玩家对游戏的渴望……但八卦永远是八卦而已。

买正版游戏——带领我们通往神奇游戏世界的康庄大道

●龙哥好。第一次写信，勿(务)必刊登，不然小弟的信心会受严重打击。俺生在GAME土壤贫乏地区，以下问题急需解答。1、FF12有消息否？俺等着呢！去年第10期电软上那一套FF人物模型怎么入手？　2、电软今年的彩页款式就这样定了吗？中间无彩页很不舒服。而且黑白页中间易掉页，真麻烦！　3、PS2已经29800日元了，还会再降吗?吾等已在憧憬中。　4、就后次世代主机而言，玩原创游戏和街机移植作品，用解析度多少的电视较好？　5、KOF2000是否已移植?KOF2001的完全解析是否会有，就全靠编辑部众达人了！在此感谢。我怀惶恐之心写下此信，字迹不好，言语也混乱，但请龙哥念在我是初次及怀着殷切希望与众小编们同中足彩500万之心，刊上吧！　(四川大竹县大竹中学　罗文涛)

罗读者你好。1、FF12没什么消息。现在只有FF11的大量图片，不过由于是网络游戏，所以其前景尚难预料。估计万一FF11不能挑起大梁，则FF12还得回到一般游戏中来，以确保赚到钱。你提到的模型对于国内玩家来说很难搞到，关键是有多少人愿意引进，而又有多少像你这样的爱好者会购买。各种手办都不便宜——在日刊广告中龙哥倒是经常见到。　2、电软具体版式一定还会变化，请您留意通知。如果因杂志中间无彩页而导致"掉页"现象，龙哥真不知说什么好，这不是我们的本意，希望印厂方面再强化一下装订吧。　3、再降也不会像DC那样给玩家来个清仓甩卖价儿吧?(笑)。2000元左右的PS2已经算超值。　4、编辑部有台小画仙，还是带梳状滤波的，接上S线玩PS2，效果比RGB差不了多少，解析度基本够用了，太高的话就会显现出游戏机的弱点。现在龙哥也想通了，电视游戏机当然应该接电视！你硬把电视游戏机连上高清晰彩监、或彩显什么的，反而意思不大——隔行的PS2永远也连不上彩显。对于电视呢?我们尽量追求平面，尽量追求不闪。连线方面分量或是S足矣，分量适于接大屏幕彩电，S线接小纯平电视。　5、是这样。我们续订了日本街机宝典《GAMEST》的接班人《ARCADIA》，电软一定会把最精彩的KOF内容提炼出来(下期开始)。由于日本这个国家特别重视对事物分类，所以在街机杂志ARCADIA中，只有我们想不到的问题，而没有他们不进行归类、总结的部分。只要与街机有关的内容，我们都能找到答案。比如今年第二期他们就有一篇"彩京"特稿，名字叫《"弹幕分析+自杀行为"×n="彩京SHOOTING"征服》，堪称究极。而且龙哥发现，对于游戏的解析日本实在是太透彻了，难怪我们的水平总是"偏低"——其实不是我们水平低，而是我们没有详细的打法和思路——日本街机平面STG攻略之风采，本期街机仔中有所披露。

蚊香2
Dreamcast2　Powered by 饭野贤治

●龙哥好。第一次向您写信。我这儿是一座小城，电玩不怎么发达，仅有一家电玩店。近日 Boss 进了一台美版 DC，由于我与 Boss 很熟，Boss 告诉我，这台 DC 是原装的二手内核，换了一个新壳子，就是今年第一期电软上热线中你们提到的那种“国内组装”的 DC 机，在看了你们说测试结果尚且满意之后，我便把那台 DC 机扛了回来，但现在有些问题，我弄了半天仍然弄不懂……

一、在 Boss 那儿他告诉我这台主机是换了机壳的，我十分担心此主机内核是日版机或欧版机的内核，美版比日版或欧版可是贵了近一二百大洋的啊！请龙哥指点一下 DC 机版本的分辨法(此主机未封，可拆开)，此主机为 630 元购入，随机附一火牛、一柄、AV 线、电话线、二碟。

二、有几次我正在游戏，突然屏幕一黑，就退回到了主菜单，然后又重新读碟，进入游戏。有一次听 CD 时也出现了此状况。是否是主机故障？或是大罪犯 D 版碟之过错？请指教。

三、多次出现：我从游戏进行中 X＋Y＋A＋B＋START 退出，换上另一张碟，主机就显示“请放入游戏光碟”的英文，但关一下机再开机就可读出了，我想这恐怕是主机有点问题，请指教！

四、DC 的光头是否像 PS 的光头那么易老化？

五、我在电软上看到了一些公司和专卖店登出的广告上有一些产品似乎十分好，但好像不太可信，如以前的一种“日译中翻译器”，DC/PS 双用 130 元；还有 2002 年第 1 期中的一种“最新推出”的“DC 万用 DVD 模拟器”，可在 DC 上看 DVD 影碟，要 120 元，这两件“至宝”可信吗？望龙哥鉴定一下。

六、DC 的原装记忆卡(VMU)有些什么功能？DC 记忆卡我已经有一个了，买原装记忆卡还有用吗？

好了，问了这么多，全都是 DC 的问题，也不知道龙哥您是否看到了这封信，如果看到了请务必给个答复，这儿可是有一位您的铁杆在等您的回音呀！祝：龙哥在新的一年心想事成，天天涨薪，早日把“龙哥热线”办成“龙家热线”！(广西桂林 尹丁)

1、你遇到的 BOSS 实话实说，是因为现在的机器几乎全是换壳的，所以他糊弄你也没有必要。除非是打开机器探究竟，否则换壳机较难分清版本，尤其是美、日版——换壳机都以日版面目出现，伪造的是日版的壳子；而真正美版机出厂日期较早(99 年)，机器背面铭牌所占面积极大。而欧版则是蓝色开机标，最易识别。

2/3/4、D 碟不伤 DC 光头，正盘碟才损害 DC 光头，因此，这虽然是光头问题，责任却不完全在 D 版。——但是突然黑屏回到主菜单，我觉得原因复杂，可能是碟片的事；也可能是机器本身的事(还是光头)。你 RESET 换碟时，机器不认，这是因为光头识别能力降低的缘故——可是积尘了，也可能是老化了。目前市面上的 DC 机光头与 PS 晚期倒是颇有几分神似，虽然本质都不错，可架不住翻新啊？

5、具体龙哥也说不好，因为不是原厂制品，所以如果你不放心，不妨先确认一下，如果确实可以使用，再考虑购买。

6、国内玩家较少用到 VMU 的多功能，如与光盘内容的互动。但考虑到组装卡易丢失记录，推荐购买原卡。

最后，如果国内市面上还有全新 DC 机，多半是库存，所以售价一定较高。为什么这样说呢？因为北美最后一批 DC 主机约 20 万台，100 美元可以连主机外带两款游戏全拿走，所以当天上架当天空，这是官方消息。日版 DC 已绝。因此才有所谓“换壳机”，将就一下吧！

●龙哥，废话就不说了，小弟想向你请教几个问题：1、GBA 兼容 GB 卡到底有没有问题？我在贵刊一期上看见有人在 GBA 上玩 GB 卡烧机现象，我向你确认一下真实情况。 2、用普通充电电池玩 GBA 对它有无影响？ 3、我现在有个矛盾：我其实想在 2 月份买 GBA，但我班里许多人都买 PS one，因为 PS 的盗版碟便宜，而 GBA 盗版是 PS 的几倍。我不是大款，买不起许多 GBA 软件，请问龙哥我应买哪台主机好。理由？ (电软的超级支持者 严巍)

1、没有任何问题。 2、没有大影响，但要注意电量，建议常充电(也要注意不要充漏电池)。 3、大主意你拿。我建议是 GBA。理由是 GBA 的游戏不但耐玩，而且可随时便携，比如任天堂那个 Q 版“大战争”。还有一款 KONAMI 的大头版四对四足球游戏，也是很不错的。

●天语大帅哥：我是忠实的电软迷，见大家狂登大作的同时，我也想来搅和一下。《大家来找碴》是中国玩家所知道的，并被很多人嗤之以鼻的游戏。我们这里的《找碴》是比较普及的，大小街机厅都有。就游戏本身来说，算中国人做的不错的 PUZ 游戏了(比大堆的国产武侠 RPG 好？)，但本游戏最大的恶点在于 Continue 以后，时间重新回到第一关的水准，于是出现了疯狂塞币以求高纪录的人类。我见过一个人用了 30 个币通关，得了 60 多万分，另有一个用了 10 个币打到 80 多万。我觉得这些人很无聊。甚至是无赖，我从来都是单币算数。

我曾用单币打过一个 564300 的纪录(当时的机器最高分为 8000 多，没有一万多的分儿)，但几天后再去看，纪录已没了……被几个个位数是 5、7 的名子所代替。于是，以后便很少玩了，每每打《找碴》，总有被侮辱的感觉。

现在，就以 564300 的纪录作为代表向您汇报吧。(只要个位数是 0，版本的单关分数在 10000 以下，我都服。)

支持支持国产游戏吧！(吉林通化市第一中学 2・2 于海洲)

因为你是玩街机的，所以很在意“名份”。我觉得你玩的很不错，一币 56 万的份量我很清楚，但你可能还能提高，这时候你却因为某种原因而感到不想再玩——依我说，那就不要再玩了。已经不错了！

这种“找碴”游戏还有“手指指”版的，其实这种游戏本来就不是一个人玩的游戏，听龙哥的，退一步海阔天空。玩别的吧！

●龙哥你。好这是第一次给你写信，但我以给风林写了几封了，都是音信全无(？)。只好像你请教了，我有两个问题。

1、我有一台 DC 机，买了 3 个月吧，我向 BOSS 问有没有清洗光头的东西，他说买一张鹿皮和一瓶矿泉水，沾着擦光头就可以了，不知这种方法对吗？如不对，请告知，OK？

2、我的 DC 机现在有点挑碟了，从买到现在才 3 个月，750 元，日版的，是 A 版(用贵刊上的方法试了)。我用的全是 D 版，有的碟干脆不读，碟全是新的。而且我一天玩的时间也不长。我想是因为，我的屋子太冷了(我屋没有暖气，气温一直很低，睡觉都冷)，机器不能正常运转。是这个原因吗？如果不是，请告诉我好吗？还有，机器在听 CD 时，画面为什么会慢慢变黑？

就写到这吧，希望龙哥能给予小弟一个告复，如果不能刊在杂志上，我也不会着急，我还会写第二封的。(你们的朋友 于永哲)

1、这种方法不对，鹿皮不能碰光头。具体擦试方法龙哥也好说，硬件商都不让动，但专卖店有各自的擦拭方法——反正光头脏了就一定得擦，还是用棉签儿沾纯水吧。 2、玩 D 永远不应挑碟，且与室温无关——否则光头肯定是翻新的。玩正版挑碟则正常，且与室温有关。变黑是因为 DC 本体启动了“屏幕保护”的功能，你不用担心。

NAME	STANLIN
SEX	male
AGE	21-30
REGION	Asia
CODE NAME	BAT

哇！——莱因总帅的 MGS2 战绩耶！

	NEWER	BEST
CLEARTIME	00:23:30	00:23:30
TOTAL DAMAGE	1	1
SHOTS FIRED	55	55
ALERT MODE	0	0
CLEARING ESCAPE	[illegible]	0
ENEMIES KILLED	0	0
MECH DESTRUCTION	0	0

↑这张图是莱因总帅将自己打通 MGS2 后所获得的成绩上传至 KCE 主页的画面。大家看看怎么样啊？打游戏，要的就是“荣誉”！另据号外——莱因 1 分 26 秒 34 的 PS2 版“风之克罗诺亚 2”隐藏关清版时间，比第四期电新光盘中的日本例子 1 分 55 秒 05 要快不少(是不是莱因偷学了武艺？)。大家也可以试试啊！

美食是这样做出来的

喜欢美食的中国人好象也对游戏的"食品化"情有独钟。例如说每年一次的高期待大作通常被称为"盛宴",而反复炒作不停泛滥的作品被叫做"冷饭"。看来我们的想象力确实相当丰富。

一道佳肴从活蹦乱跳的鱼虾和脆生生的瓜果梨桃到热气腾腾诱人垂涎的大餐,这其中可是费了不少工夫的呢。

而品尝这佳肴的玩家,在赞叹其美味之余,不禁产生细细品味的念头。其实玩游戏和做游戏一样,都是一个"做菜"的过程。

但是做起来才发现,不是那么简单。很多人或糊锅、或煮夹生饭。于是有聪明人发明了菜谱——不不——是攻略,引导大家走正确的道路。

有了菜谱当然好:大家不必再为该放多少油、火烧几成热发愁了。大家的做菜水平突飞猛进,甚至出现了不少的"料理高手"。

但是也带来一个问题。这些"高手",倘若离开了菜谱或者攻略,还能叫做高手么?换句话说,究竟是人驾驭攻略,还是攻略驾驭人?

如果只会看着菜谱炒菜,算是个高手么?恐怕不能,因为他连起码的思考和创新都不会,只会亦步亦趋。遇到了菜谱上没有讲的问题,便满头雾水了。这样的人,也只能算是个攻略的奴隶——而且不知反抗。成为奴隶固然不好,但是因为自己探求的过程也许很艰难、搞不好还要摔跟头。所以干脆就舒服一点算了。

但是,如果一直这样子下去,便永远不会成为游戏的主人。

相信喜欢游戏的人,都喜欢那幻想中的、没有束缚的世界。即使有着种种束缚,也可以通过自己的奋斗来改变它。的确,束缚是令人难受的,即使是像鲁迅先生所说的"坐稳了的奴隶时代",也还是有着觉醒和反抗的,这就是希望的火花。

我们应该做奴隶还是做主人?

这个,应该由玩家自己决定。 (北京大学医学部 **真草**)

●各位小编老编好~!小女子是第一次给你们发 E-mail,但我可是不间断的买了好几年的《电软》了哦!

这次看到天语介绍识别正版与盗版 GBA 卡的方法,真是很感动(但 LOGO 与背后 MADE IN JAPAN 的问题似乎已被盗版商们解决了)。

因为我可是超支持正版的!!!攒了很久钱无非就为了买正版,女孩子都希望花钱买的东西好一些,有保存价值一些的嘛!!但我还是不得已买了盗版,因为我根本就找不到买正版的地方~!人家真的很苦恼,既然天语说"与其买一盘盘的组装卡,还不如精挑原版卡……"

那就是说,你知道北京哪里可以买到正版了??拜托天语你一定要告诉我!我是真的很想玩正版的!wu~wu~~!拜托了!!

P.S:你们编辑部的那个什么天师怎么那么霸道的??自己执迷不悔的喜欢什么 SCE 也就算了,怎么可以欺负风林??(最主要的是他怎么可以不许人家喜欢 NINTENDO 嘛!)真是过分!!硬件软件孰强孰弱已经显而易见了,况且单只是 NINTENDO 对待游戏的态度就不是 SCE 这种半吊子不伦不类的可以比得了的了,还说什么别的!任天堂的精神就比他 SCE 强许多了!风林不用暗地里叫好,要理直气壮地说:"任天堂就是好!山内爷爷好棒哦~~!"

中国 北京 珊珊 上

邮箱里突然出现一封信,怎么也没想到是读者要求买正版的信,而且还是一封揭批天师的信,我们看后真的是非常感动!珊珊读者,自从盗版 GBA 卡带疯狂上市后,占有了相当一部分市场已是事实。天师并借此机会对上期进行更正——GBA 原卡也有不少电池记忆(还有,GGB 画面左面的数字不是速度,上期忘了改了……以后再说)。然而相当多的游戏专卖店仍然只经营正版 GBA 卡带。甚至在北京,有许多店只卖正版的游戏机和游戏软件,令人十分欣慰。比较知名的像鼓楼东大街,你有空去看看,据我所知就有两、三家店专营正版。

PART TWO

天才游戏制作者的专家坚持之所以必要的理由

(接上期)当然,把游戏当做一种商业,进而引导作品迈向成功之路,像这类型的企划型游戏制作者也很重要。例如"口袋妖怪"系列的石原恒和先生、CAPCOM 的冈本吉起先生,应该算是这类型的游戏制作者吧。在让游戏的世界得以拓展的意义上,企划型奇才的存在意义相当大。但是,专家型的天才游戏制作者们,他们的游戏却传达出他们在游戏中所寄托的"意念"。在以市场导向为主要考量的现在,容易出现优先考量"什么能够卖"局面的游戏业界中,不但绽放出异彩,更逐渐地、确实地掳获着玩家的心。

其实,这样的游戏制作者,可以说是让游戏进化、发展起来的主要推手。像宫本茂先生、堀井雄二先生,以及铃木裕先生等人,这些在游戏历史中属于第一世代的制作者们,正是拥有专家气息的天才。以往他们要自己监督、设计游戏以及灌注灵魂到游戏内。既使现在逐渐地离开游戏制作的第一线,却还是无论如何也想亲手完成出自己的坚持。这种专家的气息,由他们的名声便可想像得到。而像 CAPCOM 的三上真司先生等人,或许便是在这种心情下,来坐镇监督职位以制作 GC 版"生化危机"的吧。

如同宫本先生在 GC 版"生化危机"发表会上所言:"三上先生的专家性、不假他人之游戏制作理念,我身有同感"——拥有如此专家性坚持的游戏制作,在游戏制作者之间也受到了尊重,并且得到瞩目。

为何现在会将焦点集中在这种以专家气息所创作的游戏制作呢?

这个理由从现在整个游戏业界的环境来看,大约可以看得见一些端倪。在游戏这项产业渐趋成熟之中,游戏制作的周边环境也逐渐产生了变化。

任天堂 FC 诞生的当初,因为一大堆受限制于机器规格的不利条件,所以游戏制作者们是醉心于"创造怎么样的游戏系统"的形式来制作游戏,那是"谁"来"制作怎样的游戏"的时代。宫本先生以及铃木先生等第一世代的制作者们会有专家的执着,一部分是因为从那个时代持续制作游戏至今的缘故吧。在只有简单的影像与音声,鲜少装饰的"赤裸状态"下,考验着游戏根本性的魅力,所以也会有像堀井先生那般对于剧本串连上有着坚持的案例。大家坚持的方向都各有不同。

而当主机性能日益提升,游戏主机变得多机能化、高性能化之后,反而注意力集中到了"游戏要与什么相结合"的方面。举例来说,就像是音乐、影像以及 3D 表现等等的要素,当然会有人去问这是谁做的音乐、这是谁做的影像,但是要如何将更高层次的"以往没有的要素"去与游戏结合在一起,焦点应该说是要集中在这个地方吧。

但是,现在游戏所处的环境已经不同了。影像及音声融合,性能以及规格等的品质、数量的扩大提升,几乎已经告一段落了。也就是说,要以话题性将新东西加以呈现已是越来越难了。例如说,对游戏兴趣不高的人而言,新主机的影像就不那么具有革命性。

(未完待续)

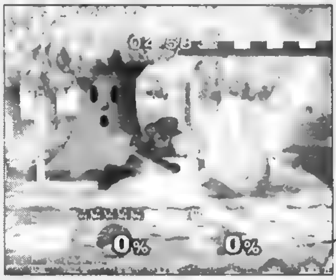
龙:这种学术文章,怎一个"深"字了得!不过龙哥可以告诉大家,有关游戏的一切,不要说其他,就说这看似简单的"游戏性"探讨,我们似乎也确有必要虚心看看日本业界是怎样评判的。我们终于知道"游戏性"的存在,而不是故弄玄虚的东西。我们打算强化对日本业界专家级人物的访谈,不但彩页中会有,黑白页一样也会有!听了专家的话,相信每一位真正热爱游戏的玩家都会有所收获。说到家用游戏,日本是"根"。我们宁愿相信那里的专家。

游戏点评

责编风林

任天堂全明星大乱斗 DX

机种:NGC 厂商:NINTENDO 类型:ACT 媒体:8cmDVD



哈哈,万万没有想到在NGC刚刚发售几个月就会出现这样的强力作品,在首次接触这全明星的阵容后,只能让人发出一阵阵感叹。而归结起来也就是几个字:酷、靓、爽!

没有玩过N64版的前作,所以对于本系列也是首次接触,感觉还是颇深的。首先真是佩服任氏的想象力,只有你想不出来的,没有它做不出来的。不就是个多人乱斗的游戏吗?它就能给你做出个与众不同来。普通攻击、必杀、特殊技样样具全不说,就连道具都多的满天飞,再加上同屏四人的决斗,那叫一个"乱"!通常就是当你还没看明白怎么回事的时候,就已经被人打飞了,不但锻炼了玩者的眼力,又锻炼了反应力,真是无形中的收获,服了!再说那五花八门的模式选择,真是让人有些吃不消,什么"正常通关模式"、"竞技场"、"乱斗"等不下十几种,而这些模式中又再有分支模式,而且还有各种各样的设定等等,光是玩全了就得好一阵子,更别说精通了。

当然光凭着以上所讲述的种种固然无法让你想象的到本作能够在NGC发售不足5个月就卖了100万份之多。一个所谓小品级游戏冠上了"全明星"的名号,想不狂卖都难。"马里奥"、"林克"、"卡比"、"皮卡秋"等,世界级明星这里有的是,况且还有多达十几名的隐藏角色,就连"马里奥医生"、"少年林克"这样的人都有,简直就是没的说了。这么强大的阵容,这么多世界名星为你同台献艺,试问,又有谁会不动心呢?掏钱吧……

话到最后,又想起了一个有意思的问题。就是在这款游戏的正常通关模式通关后会出现一个制作人员列表,我大体数了数,至少有一百多人。看来任氏还是蛮注重这款游戏的,而更奇妙的是就连这个结尾谢幕也是个射击游戏,就是让你控制一个准星来开枪击打不断闪现的制作人员姓名,试了一下打了三分之一左右,五十七个(!)。看来任氏这次真的是将端茶倒水的都给算上了。(笑)

——哈尔滨 PS2

角 色: 10	操作性: 8
画 面: 9	创 意: 10
音 乐: 9	移植度: ——
情 节: ——	总评价: 9.2
游戏时间: 超过30小时	

杰克和达克斯特大冒险·旧世界的遗产

机种:PS2 厂商:SCE 类型:ACT 媒体:DVD

绝对是PS2的年度大作!如果非得首推PS上的动作游戏的话,那没有人会否认《古惑狼》吧。虽说环球影业已经收回了古惑狼的人物版权,但古惑狼的制作组是不会局限于此的,留得青山在,还怕没柴烧?因此,诞生了这款《杰克和达克斯特》。

绚丽的色彩和丰富的动作恐怕是这款游戏的最大特色了。舞台之丰富让人咋舌,各式的场景都能错落有致地搭配在一起,冒险过程中无时无刻不充满着对制作组的钦佩。在沙漠中穿梭,在恐龙尸骨下爬行,你会感到这不失是一款十分至极的动作游戏。活用了PS2的机能,站在任何一个地方都让人赏心悦目。

唯一不足的恐怕是对水的处理,不仅没有质感,而且色彩是单一的蓝,有倒影的地方还是贴图给加上的,比起同等竞争的两大主机而言实在有些惭愧啊!敌人虽大多十分凶猛,但玩起来一点也不困难,这多亏了杰克本身丰富的动作性了。想干什么就干什么,这恐怕是SCEI对动作游戏的全新诠释吧。像升龙拳,连续技几乎都可以舞弄出来,只不过有时觉得这些动作略嫌做作,二段跳就二段跳吧,非得在空中乱舞一番,有种莫名的不适感。此外,还能配上驾驶摩托等交通工具,游戏的感觉实在很是爽朗!BOSS战更是精彩,对付着这此奇异的生物,由心底里油然而升那种久违的乐趣。CG的部分令人稍嫌不足,制作组试图做出迪斯尼的那种动画效果,却连动作都把握得不到位,看得让人真别扭。

如果你有PS2的话,别忘了这款游戏哦!

——吉林长春 LENY

角 色: 8.5	操作性: 8.5
画 面: 9	创 意: 9.5
音 乐: 8	移植度: ——
情 节: 7.5	总评价: 8.5
游戏时间: 应该有5H吧	

 本栏目所登文章仅代表作者的观点,并不表示本刊一定赞同。

索尼克 ADVANCE

机种:GBA　厂商:SEGA　类型:ACT　媒体:卡带

继横大战 GB 之后，在昔日宿敌任氏的 GB 系掌机上打造的又一标志性大作。这在 N 年前绝对是无理(礼)的念头。看来还真是托了 SEGA 退出硬件市场的福(?)。而就这款游戏来说，SEGA 世界第一软件商的野望绝对有搞头。不用说，本作的画面绝对是感动级的。"小鼠"一上来就是阳光沙滩，一片海岸风情，配以索氏音乐……把玩掌中，旁人不"说你酷"才怪。更要命的是，那种招牌式的超音速表现在 GBA 上，绝对爽快的令人抓狂。根本是找不到一丝一毫的画面拖慢、停顿、残影等等任何的暇疵。笔者为此更是甚感：梦美完全移植 GBA 可(?)。本作为完全原创，模式丰富的很。而且大家所熟知的音速友达门，如飞天狐等均有份登场，必杀技健在，调得众口。并到了后半程几关，动脑必然。区区一介动作游戏，耐玩的吓人。总之又让笔者想起了当年山内爷爷所扬言的:GBA 2D 机能和 DC 媲美的笑谈。现在看来，倒真不假(汗)。自 SEGA 转型以来，似乎大家都宁可希望她多为任氏主机做游戏(?)。毕竟有 SEGA 四个蓝色字母的游戏就有硬派保证。笔者自玩了本作，才真的体会到之前的绝大部分 GBA 游戏，都是在拿大砍当水果刀使，浪费机能。此话绝不夸张。

角　色: 10	操作性: 9
画　面: 10	创　意: 9
音　乐: 9	移植度: ——
情　节: ——	总评价: 9.5
游戏时间:没完没了	

——南昌　严俊

最终幻想Ⅱ(FINAL FANTASY Ⅱ)

机种:WSC　厂商:SQUARE　类型:RPG　媒体:卡带

相信很多人购买 WSC 是因为能在上面玩到《最终幻想》吧? 看看那时 WSC 和《最终幻想》同时发售时，玩家排队花高价钱抢购的场面，的确"最终幻想"这四个字在很多玩家心中就说明一切，连我这种平时常叫"最终幻想算老几?"的傻子，也禁不住跑断腿花大洋搞定一盘 WSC 的《最终幻想Ⅱ》。早在 FC 上《最终幻想Ⅱ》就获得了众游戏迷的叫好声，这次硬件的更换，移植于 WSC 画面更加华丽和细致，比起 FC 版 WSC 版重新制作的老场景也非常饱满好看，新场景的多样化也让玩家感动和激动。再加上原创模式、独创系统和 FC 版没有的功能，让人有老游戏新感觉的感受，也许当初 SQUARE 在 FC 上无法表达出来的东西在 WSC 上表达出来了吧。本作的最大卖点便是，在系列中第一次以感情戏剧为重点，世界观依然是那么充满深奥。和主人公一行一起成长去体会游戏中的内涵，那种乐趣是无法用文字来表达的。另外游戏的音乐也非常的动听，虽然是掌机音乐的幽美造就了庞大的气氛，光是这点就可以让人好好的享受一下。

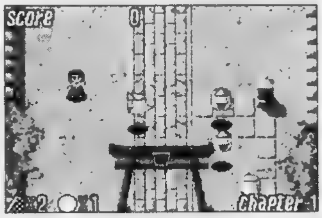
前段时间得知 SQUARE 还要将《最终幻想》系列继续登陆 WSC，相信有一、二的基础，WSC 上的《最终幻想》会做的更好更完美。说句题外的话，不知 SQUARE 近来把自己的几个看家大作移植 WSC，是否是被任天堂拒之门外后，一气之下对抗任天堂的 GBA 呢(笑)。

角　色: 9.5	操作性: 8
画　面: 9	创　意: 9
音　乐: 9	移植度: 10
情　节: 9.5	总评价: 9
游戏时间:10 小时以上	

——LZF 协作组

奇奇怪界(KIKI KAIKAI ADVANCE)

机种:GBA　厂商:ALTRON　类型:ACT　媒体:卡带



玩了街机版和 SFC 版后，终于迎来了这款 GBA 版的奇奇怪界。感动了约一个小时以后，对这款游戏的热情就明显下降。以 GBA 今天的实力，这个游戏远远不止仅仅如此。

游戏基本是移植自街机版，相对于街机版来说，移植度可谓非常高，画面和音效比起街机版提高了不少。但是和 SFC 版比起来却有不足，射击时的爽快感也大打折扣，玩过 SFC 版的玩友完全可以不要买这款游戏，不然的话一定会后悔的。残念!

人物造型非常可爱，非常适合低年龄和女性玩家，游戏操作也很简单。可打到后面会发现游戏难度还是比较大的，敌人像绿头苍蝇一样围着你打转，打起来又无技巧可言，一个动作游戏没有创新，没有隐藏要素，又不像快打旋风能来到巨大的爽快感，你说这样游戏能接受吗? 不过还好有无限 Continue，不然通版都成问题。

角　色: 8	操作性: 7
画　面: 7	创　意: 5
音　乐: 7	移植度: 7
情　节: ——	总评价: 7
游戏时间:1 小时	

——江西 沈世晖

街头涂鸦(JET SET RADIO)

机种:DC　厂商:SEGA　类型:ACT　媒体:GD－ROM

瘦死的骆驼比马大，无论世嘉在家用机市场方面有多么失败，但这一切都无法掩盖世嘉在软件制作方面的才华。本作是世嘉在前年六月推出的一款带有新人文主人色彩的动作游戏，无论在画面、音乐、游戏性等各方面都有上佳表现。此作画面是采用了类似 flash 动画的画面。人物刻画十分硬派，画面很连贯，人物的动作也十分流畅;而 BMG 也十分的动听，在我玩电脑时我一般就听此作的 BMG;操作简单，用几分钟就可以学会。操作简单并不代表难度就低，本作的难度在我玩过的 ACT 游戏中属中上水平了。此作采用渐进的安排，开始是相当容易的，好几关都是让你熟悉操作的，但到后面难得不像话。一大帮警察对你围追堵截，还要顾及血槽和时间的限制，并且有相当多的任务点等着你，oh! MY GOD! 但当你把一大帮警察玩得团团转的时候，那种感觉是你在现实中绝对体会不到的，太爽了! 在现在 DC 将逐渐被人们所淡忘时，能玩到这么好的游戏，真是令人感动! 在我把这张碟放进我的主机之后，好像经常玩着玩着就连手柄都放不下了……

角　色: 8	操作性: 10
画　面: 9	创　意: 10
音　乐: 8	移植度: ——
情　节: 9	总评价: 9
游戏时间:100 小时以上	

——广西 (??请作者与本刊联系)

钻地小子 2(Mr.Driller2)

机种:GBA 厂商:NAMCO 类型:PUZ 媒体:卡带

我向来对益智类游戏很感兴趣，尤其是掌机上的这类GAME，只要看到都会拿来试一试。这次的《钻地小子 2》可算是NAMCO奉献给我们的一款精品。游戏的开场颇让人吃惊，风格独特的画笔加上出乎意料清晰的全程语音，有种看动画片的样子，一上来就给了我一个很好的印象(似乎在GBA游戏中加入语音已经成为“大势”了)。系统方面十分富有新意，不再是传统的下落方块型了。主角要利用手中的钻机不停地向地下钻，规则简单却很容易上瘾，非常好玩，看着成百上千米的挖掘进度真是很有成就感，爽！就一个字不知道要说多少次(笑)，我钻我钻我钻钻……感受石油钻探工人的豪情壮志！当然，也不是随随便便钻就行了，也要讲究策略和速度(连打)。游戏里还有氧气的限制，相当的合理啊，不过给我的感觉好像主角钻地的目的就是为了获得氧气胶囊(再笑)。基本的攻关外还有限时模式和无穷模式，这才是本游戏的精华所在，不怕死脑细胞的就尽管来吧，绝对够挑战。在OPTION中还可以收集卡片和ENDING，相当的好看哦，为了这个也要努力“钻研”才行。真是款精品。不过本人在玩的时候忽然有种感觉，觉得它很像NAMCO早期的一款游戏——小叮当(DIGDUG，就是那个“打气”消灭怪物的)，都是在地里乱钻，也要小心落下的石块。也许制作人员的灵感就是从那里来的吧，不知道大家有没有同感呢？

——秋水

角色：8.5	操作性：9
画面：10	创意：8.5
音乐：8	移植度：——
情节：8	总评价：8.4
游戏时间:近 200 分钟	

猎头者(HEAD HUNTER)

机种:DC 厂商:AMVZE 类型:AVG 媒体:GD－ROM×2

早前听说DC上将推出一款用《莎木》引擎制作的神秘大作，笔者便十分期待，尔后得知游戏定名《猎头者》，在看过演示画面和介绍后，我更是对游戏充满信心，但真正玩到它时，我却失望了。由于运用了《莎木》的引擎，游戏的场景非常广阔，虽然画面和《莎木》相比还有一段距离，倒也还能接受。值得一提的是游戏中骑摩托车的模式，做得非常出色且专业，还加入了一些原创要素，就算把这一段单独做成一个赛车游戏也不为过，可惜，AMVZE并没有把制作这一段的水平和创意用于正式游戏中，系统是《MGS》与《BH》的生硬结合，最让人爆豆的是操作很有问题(很难解释，必须亲身体验)，游戏中常常由于操作问题被敌人发现，当敌人逼近时，尽管子弹已经满屏飞舞了，但仍找不到敌人的方位，为此常常冤枉地GAME OVER，要不是CONTINVE时读盘快，早就人工爆机了。交待情节的一些CG与真人演出做得不错，但不可理解的是每完成一个事件都要去考“猎头者执照”，使得情节衔接不上，令游戏流畅性大打折扣，这简直就是多余的设定，或者把考照的那些VR TRINING融入正式游戏中不是更好吗，AMVZE真该向别人学习了。神秘大作？我可看不出它哪点有大作的样子，不过玩不到真正大作《MGS 2》的玩家可以试试这款“DC上的《MGS》”，画饼充饥嘛，只不过这饼难吃一点。

——广西 曾纬

角色：8	操作性：7
画面：8	创意：7
音乐：7.5	移植度：——
情节：7	总评价：7.4
游戏时间:穿版一遍	

超级机器人大战 α FOR DC

机种:DC 厂商:BANPRESTO 类型:SLG 媒体:GD－ROM

《机战FOR DC》是《机战》史上第一款完全由多边形构成的游戏。画面华丽，而且CG动画重新制作了，品质完全超了PS版本，战斗时的动画更是酷呆了！极为宠大的背景，与非常有质感的3D多边形机器人，真实感一流，而且动作十分流畅，剧情足增加了分歧路线的选择以及多结局设计，使游戏更加耐玩，还有新的必杀招式，以及PS版本没有的合作攻击。有那么那么多的优点与长处，让《机战α》更加完美，更加充实，让“本系列最好的作品”锦上添花。但可惜的是，这么好的作品，也不能改变DC停产的命运，BANPRESTO可惜，SEGA可惜，我们玩家更觉得可惜。但有什么办法，命运是不可改变的。要怪就怪老天爷吧！

其实，《机战FOR DC》并没有别的新意，只是把画面升华成比2D更华丽的全3D画面，能够给予玩家视觉和听觉上的巨大“震动”。但是战略上仍是PS的《机战α》同类，只是加了个曾经N64上的合体攻击，在商家战略上并没有吸引到PS派的玩家。

也许别的厂商并没有SEGA做的“认真”，《莎木》就是SEGA努力的例子。

——COMICER

角色：8	操作性：8
画面：9	创意：7
音乐：8	移植度：8
情节：——	总评价：8
游戏时间:——	

星海传说(STAR OCEAN)

机种:GB 厂商:ENIX 类型:RPG 媒体:卡带

随着前作在SFC上的大好评，必然的也在GB上发售了，完成度、游戏性之高，可以号称GB后期的最强RPG！

本作最吸引人的地方就是系统。取消了经验值的设定，取而代之的是共用的SP值；打敌人也不会有钱出现；重点中的重点：战斗中手控的爽快！根据节奏的按键打出多段的连击，爽快到极(爽…爽…)，而且还有B键配合方向键的魔法，很像《圣剑》，都突出了战斗的形式多样性，好！

本作人物众多，而且可以中途换人，所以培养人物也成为有趣的系统，由于有了共用的SP，可以攒多点儿，再加给弱者(我曾把全体人员培养至最强)，使之变强！而且，游戏中“创造”这个系统，甚至都可以当作小游戏玩，此点即可说明，游戏的创新多么重要！简简单单就增加了游戏性。

缺点还是有的，可能为了照顾黑白玩家，采用了共通卡带，使色彩大大减少，画面色彩不丰富；有一点，那就是迷宫，太变态了，做的那么大，转疯了！如果将魔法效果强化，敌人形象再丰富一些……完美！

——辽宁 邓尧

角色：9	操作性：10
画面：8	创意：10
音乐：7.5	移植度：——
情节：9	总评价：7
游戏时间:50 小时左右	

 本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

虚幻中的真实

上田先生述说与"ICO"相处的4年岁月。。。

上田文人在脑海中构思出"ICO"的原型是在距今4年前的事，直至发售可以说是经过了漫长的岁月。作品看似容易理解但内容却十分严肃，这次我们就请上田先生亲自述说"ICO"这种独特魅力。

——"ICO"的开发是从一篇CG动画开始的
"ICO"的由来就是"ICON"，少年对少女犹深崇拜的心情——

——这部作品似乎花了很长的时间来制作。

是啊，当初在PSone上开始开发，转到PS2上后又花了2年来制作，合计起来共花了3年以上的时间。

——请说说当初完成企划时的情形。

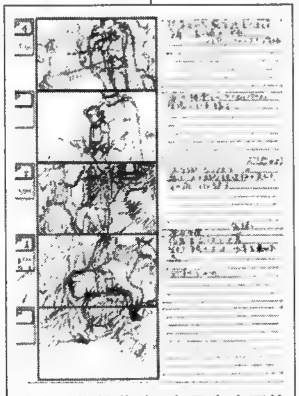
一开始先制作了3分钟左右的CG动画。因为我本来就是CG动画制作出身，所以就抱着想做一次这种世界观的游戏的心情，做出了有男孩子和女孩子登场、手牵着手一起奔跑的动画。

——和实际完成的游戏很类似呢！

是啊，基本的部分是没有改变的，不过在制作的过程中，就渐渐不同了。

——刚开始是先浮现出影像的吗？

是的，当时头脑中浮现出了这样的影象，那时侯根本没有想要作成游戏（笑），只是想做成CG动画罢了。但是在不知不觉中，制作得越来越像一款游戏。本来我就是专攻现代美术的，既喜欢想鬼点子，也喜欢玩游戏，因此就借机做出了游戏的系统。在思索的过程中，市面上出现了"加油吧！森川君2号"这种人工AI游戏。虽然我也玩了，但对无法直接接触AI控制的角色，无法沟通这一点觉得很遗憾，既然这样的话就来设计既有由玩家控制的角色，也有其他AI角色登场，两者之间可以相互沟通的游戏好了。这就是现在的"ICO"诞生过程。



游戏开场的草稿，上田先生不愧是美大毕业，描绘得非常细致。

——在这4年的开发过程中有哪一部分是做过重大改变的呢？

应该是敌人的模样吧。最初设计成活生生的人类，也融入了像"合金装备"那样为了不被发现而逃跑的要素。不过，游戏原本已经创造了男孩子和女孩子的造型，这样的话，可用的多边形数就已经很吃紧了，如果再制作能够表现相同动作的角色以敌人身份登场的话，似乎有点勉强。角色的AI部分也是，光女孩子一个人就已经很吃力了。由于女孩子的设定是"虽然有意识，但思考却不是很清楚"，所以即使动作有点不自然也还能接受。但如果要做出人类敌人的话，动作不自然就不能被原谅了，这可是会造成世界观的崩坏的。既然这样，那干脆把敌人做成黑影好了。

——可是，黑色的敌人也很符合世界观啊！

其实并不是"想这样做"才这么做的，最大的原因是设定上不得不这么做，例如加强光源的对比也是基于这个理由。该如何不花工夫而能做出和其他作品的区别呢？加强太阳光效果的话，就能给予玩家"对比鲜明的画"的印象。这样的话，既不需要过分的装饰、又不花成本。不过这么说的话，或许会让人家觉得"做得一点也不用心"也不一定（笑）。

——其他的游戏都以写实为目标，在这之中"ICO"会让人觉得很新奇吧！

或许吧，不过，我并不想做一款令人觉得很稀有的作品。构想虽然新颖，但追求完美却是理想。

——系统也是这样的吧！这些都给人非常完美的感觉呢。

我不但从事现代美术，也喜欢像"波斯王子"这类型的游戏，我认为"ICO"就是混合这两种类型而诞生的。

——总觉得这款游戏常被认为"很像欧美游戏"。

的确是被这么认为。因为我自己本身很喜欢欧美游戏，如果能被别人认为我的风格脱离日本风格的话，我可是很高兴的（笑）。

——既然很像海外的游戏，那在难易度上是否也下了一番工夫呢？

并没有下很大的工夫，我认为游戏中感到烦恼也是很有趣的。以前曾在某篇游戏评论上看到"在有道具的地方会出现？的标识，相当便利"这样的评语，我对便利这句话是否适用于娱乐感到疑惑。比如在完成工作的时候我们当然希望有各种各样的便利，但在游戏中这种便利我就觉得没有必要了。对那些习惯这种便利游戏的人来说，"ICO"或许很难，不过也有人认为太简单了。

——对喜欢欣赏剧情的人来说，会觉得很难。不过，当成单纯游戏来玩的人就会觉得很简单。我想，要配合玩家的嗜好来调整平衡度才是很困难的一件事。

的确，其实当初根本就没有什么故事剧情，像我就是比较喜欢记录片或非文学类，我觉得不要有情节比较好。玩家在游戏中遇到困难的话，如果可以有多种选择途径的话，那样才可以自由的体会乐趣。

——原来如此。游戏和电影常被拿来比较，您对这方面有什么看法呢？

我常用交通工具来比喻。游戏就像是摩托车，虽然我骑摩托车，但不骑的人所持的理由和不玩游戏的人所持的理由是一样的。害怕摩托车只有两个轮子容易摔倒就给摩托车加了轮子，觉得没有车顶下雨会淋湿就给摩托车加了车顶，结果就变成汽车了，这就是电影。不过我认为，愈接近电影，游戏本来所持有的风格就会变得愈来愈薄弱。因为只要一变成汽车，就无法享受骑摩托车的乐趣了。我觉得驾驭摩托车和体会游戏性很相似，比较于开汽车乐趣，摩托车的"醍醐味"是无法特定的，这就是游戏的魅力。

——标题的"ICO"有什么意义吗？

是从"ICON"来的，表现出男孩子对女性偶像崇拜的心情。

——音乐方面起用大岛满小姐制作的是有什么特殊的理由吗？

我想加入无国籍的音乐。我很喜欢由大岛小姐经手的"华滋华斯的冒险"（电视节目）的音乐，所以才拜托她的。

——那么，最后请您对期待"ICO"的玩家们说几句话。

如果大家在穿版一次之后，还会想再回到那个世界的话，我会很高兴的。读取PS2的记忆、打开电源对我来说是件很麻烦的事，不过，如果大家能不嫌麻烦而想再一次重温"ICO"的话，我会非常感谢的。

上田文人

SCE制作3部物产监督

大学毕业后立志发展现代美术，之后在某游戏公司担任CG动画制作，1997年进入SCE，完成「ICO」企划。「ICO」监督／游戏设计。

文字整理／风林

要命的游戏

特约撰稿人：王骏生

“要命的游戏”本非我所想用：原来的标题和刘恒先生的小说“xx的粮食”有几分相近，不过据说不雅，所以在最后关头放弃了。虽然刘恒先生能将其运用自如，但那属于知名人士的专利，没什么出息的我是万万不敢冒大不韪的。更何况不久前便有实例，某乡村教师也用刘大作家的范例命题作文，结果被记者们搞到鸡飞狗跳、上网上报，弄了个身败名裂，事实触目惊心，实在是让我不敢有什么非分之想。

当然再倒霉也不如那些做游戏的——尤其是国产游戏的开发者。他们本来生活就有够艰苦、本来就苦苦挣扎、在骂声和臭鸡蛋烂番茄中求生存，已经够小心翼翼做人了，可这也架不住有些超级敏感大记者的笔杆子和狗鼻子，有时就算是一口白米饭也要嗅出个红烧羊肉的油水气味来。

嗅觉当然是记者最重要的感觉。北方某大记就在某盗版市场“考察民情”的时候，从广漠的光碟中嗅出一张“超级反动”的“南京大屠杀”。然后，自然便是在网上与报纸上做出痛心疾首状、声泪俱下状，便是号召广大爱国者“警醒”，便是开始对游戏的又一次讨伐。

我曾经看到过这个“南京大屠杀”，不但对游戏内容大致有所了解，更在README文件中知道了游戏制作者的初衷：做一个拯救南京同胞于日寇的魔爪之中的游戏，用这种媒介使更多的青少年记住日寇当年的残暴行为，用这种媒介让他们能够牢记这样的教训，使悲剧不再发生。

看看那位记者大人声嘶力竭的呐喊，才知道原来在大记的逻辑里，拯救老百姓是一个反动的行为——记者先生说救人游戏是反动的话，难道反意就是要我们操作日寇去杀人？呵呵，这可真深奥啊，不愧是名记。

再仔细看看，哦，明白了，原来那位记者的水平太差，输了，而且因此造成了游戏中南京的沦陷，所以游戏便反动了。强啊，怪不得看不到几个表现革命战役的游戏——本来这里面有多少可歌可泣的事迹可以宣传、有多少爱国主义教育可以简单完成啊！我更为那些制作了地雷战、地道战、敌后武工队的国内软件公司感到担心：他们的作品总也有玩家输的设定吧？万一要是也被大记者看上了还不得一样玩完？不单是游戏，看来以后抗日的片子都拍不得了，或者要拍也不能表现一点史实上曾经发生过的敌人的疯狂和残暴，要不，都像这记者那么出息，谁能受得了？

这是怎么了？我们的心真的敏感到了这样的地步？我们真的自卑到了这样的程度？如果我们自己都不敢去面对历史的事实，又如何让我们的子孙后代牢记这样的教训？

又有人说，方式不对。游戏作者的本意或者是好的，可手法太不严肃。用游戏……游戏怎么行？游戏是海洛因！是毒品，是拿不上台面出不得厅堂的东西！用游戏来表现这样一个沉重的主题，多么轻浮、多么浅薄、多么的大不敬！

恐怕这才是问题的关键吧？电影在当初也是被视为“奇巧淫技”的，慈禧太后那个时代，没人想到电影胶片可以用来纪录重要的历史、珍贵的资料，那个时候它只是有钱人的玩具。

这样一想，游戏遭到现在的待遇，还算是幸运的，国内的开发者们应该完全可以理解，就算不理解的，也最好只是在背后偷偷吐口痰，骂一声“要命的游戏”！

VF

也许VF带给我们太多的期待与失落，甚至于PS2版在摆上货架的时候我还有些犹豫

AM2与SEGA今后还会给我们带来更多惊喜吗？我想说些心里话……

文/黑旗

VF4到底是在PS2上交给了大家一份满意的答卷，总算是让“提心吊胆”的我松了口大气，剩下值得关注的就是在这样一个街机移植游戏四处碰壁的年代中，AM2的这一招高棋到底能有多大份量则有待市场的检验。

抛开这些回到游戏本身上来，这次的移植工作绝对是历届AM2作品中最值得骄傲的，一方面显然是托了PS2硬件本身强大之福，另一方面这部游戏既是SEGA的招牌大作，又是AM2独立后第一部家用机移植作品，不狠卖些力气就实在说不过去了。

这回PS2的“VF4”各方面都让玩家感到“大满足”！尤其是那些喜欢挑刺的玩家。

在明知NAOMI2比PS2强些的情况下，对PS2版的移植度就应该给予足够的宽容，一些细微之处的不足完全可以忽略不计（比如掌纹、背景），毕竟在大面上我们可以很明显的感觉到原作中那种热血沸腾的气氛，以及AM2在面对种种机能问题前所摆明的认真态度，尽力而为就足够了。而目前的水平就已经让我们感到很满足。

其实一直以来，VF的家用版除了画面外，其他方面都还说得过去，即便是缺胳膊断腿的“VF3TB”也会让VF迷玩到“还不错”吧！

再回到PS2版，画面方面竭尽全力，在其他模式方面也争取做到圆满，实在是让人感到了AM2的诚意。

其实想想VF系列移植家用机的这条道路还真是颇具坎坷，就从来没有过不缩水的情况，这当然是因为SEGA在街机上总是用性能高过家用机很多的基板，而向下移植的家用机硬件本身又不过硬，最后形成了空有上佳口碑，却无法获得大成功的尴尬局面。没想到这次却在“别人”的主机上“成功”了(笑)。

AM2将VF在PS2上推出无疑是明智的，只有利用PS2的大众购买群才能让VF系列真正的普及起来，才能真正的与铁拳在销量上分庭抗礼。毕竟VF是SEGA的代表、支柱游戏。成功，已经不远。

木木说话

相信大家已经看到“游戏点评”的变化了，从这期开始，本栏目的短篇部分将有宇部君接手，而长篇评论部分仍将有风林掌管。因此大家注意投稿方面事项，短篇的稿子就寄给宇部君就可以了，而要给风林来信或者投稿的朋友只要注明“风林收”就OK啦！

好久都没有“风X风X”一番了，也许是想说的话都在家里说了吧，如果点评里再唠叨两句大家会不会反感呢？突然想起了北京7频道的主持人元元，很喜欢她的节目，也许是她总是能够为老百姓说点实话干点实事吧？记得最早她的栏目叫做《元元说话》，听起来挺亲切，照猫画虎，俺抄袭一下来个“木木说话”应该也会不错吧(笑)。风林知道自己肚子里的油水不多，墨汁也远远不如人家主持人能喝，所以不求木木的话能够有多大的分量，多深的寓意，只要能每期叨叨心里憋闷的想法就可以。当然，大家不爱看就请来信告知啊~~~

这期说点什么呢？就干脆先拿PS开刀吧~~经常收到玩家呼吁多登PS游戏的来信。虽然在阅家里风林解释过多次，但好像相关信件却越来越多。大家把问题归结于我们实在是有些冤枉，要知道PS现在在国外的确已是昨日黄花，相关软件推出数量迟缓，大作甚少，这就是“病根”所在。不是我们不想介绍新游戏，实在是没有的做啊！希望大家能够理解我们。另外，大部分PS游戏的攻略研究在以前的杂志中已有刊登，需要的朋友可以查阅。而今后的大趋势无疑是新主机的天下，在这方面显然任何人都无法抗拒……

 本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

白夜

文/叶伟

(接上期)

——第三章——

大祭祀礼。

这是岛上最热闹、最吸引人、也最重要的一件事。从国王、大臣、祭师到普通老百姓,每个人无一例外地或多或少都得参与到典礼中来。而今年,更是因为神迹的出现而倍受瞩目。

岛外,海边。

王宫的船队在海上浩浩荡荡地驶过。

天堂岛的规矩是几千年前就定下的,没有人可以出岛,也不允许任何外人进入岛内。除了那些个必须要靠捕鱼为生的村民可以在小岛周围20里的范围里驾船撒网以外,唯一能够踏上海面的,也就只有王家的大船了。

环岛巡视一周是每次祭祀礼前的惯例,这既可以体现王族的威严,也表现出王家对岛民的体恤-尽管这关怀未必能有几个平头百姓真正感受得到,但王宫里豪华大船所到之处,仍少不了感恩戴德般的顶礼膜拜。

顺水顺风,几十名壮汉把偌大的楼船划得飞快。仲站在船边,看着被船舷急速打起的白色浪花泡沫般消散,看着村庄、海滩、树林以及对王室仪仗跪拜敬仪的人群在眼前匆匆掠过,脸上没有一点表情。海还是原来的海,天也还是原来的天,可是在仲的眼里,这些都已丧失了往日的光彩。

大祭师本该是典礼中众人瞩目的焦点,然而大法师的出现和国王的敕令,就象一只大手,把仲轻轻地从棋盘的中央抹到了边上,他已成了无足轻重的一枚小卒。

往年在这个时候,少不了有王公大臣们挤在他身边媚笑、讨好,纷纷抢着把自己的孩子亲戚介绍到他的门下,或者讪笑着把自己的生辰八字递给他求个吉祥。可今天他就象是一个随时随地都会感染的病毒,走到哪里,那里的人群就会散开,象躲避瘟疫般地躲避他。

就连已经跟着仲有七、八年的贴身随从,也考虑着在这次的大祭祀礼结束后另外找个东家,免得到时候连埋骨的黄土都没有。

大汉们吆喝起来,右侧的水手们同时把手里的船桨停住,船尾的舵手呼应般用力一扭,船队在碧绿的海面上灵巧地折了个直角,朝着右面一个狭长的海湾驶去。

这里已接近王家祖先的圣地,也是王室血脉与灵魂的所在。岸边的老树弯弯曲曲,也不知生长了多少年,粗壮的树枝挂着老藤横七竖八掠过水面,象是天然的凌空的桥,茂密的树叶巨伞般把天空隔开,金色的阳光透过树顶射下来,在地面和水上留下自己奇特的足印。

一进入这片水域,原本喧闹着的水手们一下子静了下来,手中的桨叶也完全停住,巨大的楼船无声无息地从水面划过,荡起几阵小小的漪涟。

海湾在一块巨大的石碑前到了尽头,几个祭师模样的人早已在那里垂手等候,恭迎王驾。水手们利索地把绳索抛到岸上,把船牢牢地固定住。

仲心里很清楚自己在这样的场合应该做些什么。他站在角落里,冷冷地看着人们忙碌,仿佛这一切与自己毫无关系似的:国王和王后上岸了,大臣们也上岸了,接着是国王年幼的公主,接着是侍从……

"你还不走么?"

仲猛然回头,当然是他。那一袭黑色斗蓬、那永远藏在阴翳中的脸庞、那双碧蓝的眼睛。

"至少从礼数上来讲,也该让大法师先走才是。今年祭祀礼的主持是您。"仲的声音不温不火,平和得象是什么都不曾发生过。

大法师似乎笑了笑--至少,仲感觉到他笑了一下--他并没有谦辞,也似乎没听出仲话语里的揶揄之意。他什么也没说,只是稍稍动了动身躯,又好像没动,但人影已经从两丈开外的水面上飘过。

虽然是在绝对禁止喧哗的圣地之中,看见大法师这样的身手,人群中也还是爆发出一阵低低的喝彩声。

没人注意到仲,他早就被人遗忘了。等所有的人簇拥着大法师消失在树林深处的时候,仲才离开了大船。

就在他踏上水面的那一瞬间,天忽然阴了。

* * * * * * *

绵延不绝的大青山,把整个天堂岛斜斜地劈成了不太均匀的两块,并在稍稍靠下的这地方突然纵向裂开了两截,形成了一条窄而深的峡谷。陡峭的山崖不但是保护谷底不

被侵犯的天然屏障，同时也阻挡了潮湿海风的侵袭，使得山谷之中常年保持着温暖和干燥。

圣地就在谷地最平坦的地方，这也是全岛最神秘的场所。

关于圣地的由来有许多传说，这其中的绝大部分随着时间的推移已变得面目全非，唯一不变的是规矩－天堂岛祖先留下的训制传统。按常例，国王每年都要来这里祭祀先人、敬拜天地，但他却渐渐开始怀疑起这样做的目的和理由。

"仲，岛上所有人都说你是最有智慧、最能与神沟通的祭师，你能不能告诉我，我们每年的大祭祀礼，究竟是为了什么？"

几个月前的一个夜晚，国王曾经这样问过他的大祭师。

"祭奠先人、敬拜天地、祈求神祇庇护。"

"哦？你见过神祇？"

"没有。"仲低声道。

"一个号称距离神祇最近的人都没有见过他们，你让我怎么去相信神祇的存在呢？"国王的语气里充满了讥讽。

"圣地里的遗迹、王宫史书上的记载，这些都是神祇存在的证据。"

"遗迹是几千年前的东西，现在没有人知道那些东西究竟是谁、怎样留下来的。史书上的记载更是难以成为凭据，如果我今天让史官记下国王亲见神祇这句话，百年之后还有谁能分得清真伪？"

"那么流传至今的魔法和咒语呢？这难道不是神祇留下的？"

"魔法……？我知道它们确实有效，可是却无法证明是神祇让它们有效……你能么？"国王转过脸来盯着仲，目光火焰般炯炯。

仲抬起头来看着国王，象是要从这位年轻君王的脸上找到一点什么特别东西似的。过了很久，他才慢慢道："我不能。而且我也找不出反驳您的理由。但既然被称为祖训，而且小心翼翼地传了那么久，这其中自然有它的道理，您身为一国之君，王族血脉的后裔，是不该这么想的。"

"哦？你居然教训起我来了？"

"这也是祖训。王家的大祭师有责任在王族后裔走火入魔的时候劝说他们，以免陷入神祇都不能拯救的危险境地……"

"走火入魔？哈哈哈哈哈哈……"国王大笑起来，笑声在宫殿里回响，狂热而可怕。仲垂着手，担忧地望着他。

国王的笑声嘎然而止："够了，大祭师，别再和我提什么祖训、什么神祇！我已经受够了！祖训……祖训……！祖训说，任何人都不能随便开启圣关；祖训说，任何人都不能与岛外有任何接触；祖训说，岛上不可以有任何音乐和乐器；祖训还说，今天的帝王会面临一场腥风血雨的战争……哼哼……祖训传到现在已经两千多年了，难道你不觉得先人管得实在太多了？！……还有那帮故弄玄虚的神祇，他们不是王族的保护神吗？连影子都见不到的神祇，又怎么能在我需要的时候给予我帮助？"

"先代留下的预言，从未错过一次。更何况最近的卜算也表明，岛中确实会有血光之灾。"

"以前没错过，就表明将来也不会错么？既然是神祇、既然有他们的庇护，我还用得着担心什么战争？！几千年以后的事，那些早就化为尘土的老祖宗们几句话就能决定？……难道他们随便放个屁，我也要捂一辈子的鼻子吗？！"

"不是沙子决定了你的前程，是你的前程决定了沙子。"仲喃喃道。

"你说什么……沙子？"

仲笑了笑："是一句祖训。不过您既然不相信，我也不用对您解释了。"

国王冷笑了一下，回过头去不作声了。过了很久，他才用一种平静的语调问道："那么，你还是不愿帮我打开圣地通道中的圣关？"

仲很干脆地说："我可以去祈求神示，但却不能打破祖训。"

国王哼了一声："你不行，总有人行的。"

* * * * * * * *

一只山鸟扑楞楞地从仲面前掠过，他下意识地扭过头，这才回过神来，发现自己已

经来到了山谷的最底端。祭台就在眼前。

木制的祭台搭在圣关的正前方，方方正正的，差不多有两层普通百姓的民房那样高。四个角上放置着形状不一的法器，衬着中间方台上一本厚重的祈文，闪着阴沉沉的光。

隆隆的鼓声已经响起，仿佛与之辉映似的，乌云中也低低地响起了闷雷。

国王抬起头望了望，又看了看身后圣关，显得有点心神不定。以往的大祭祀礼总是阳光明媚让人心情舒畅，今天铅灰色的天空多少让他感到有些不安。

“不用担心，神示所显示的就是这个时辰。”早已猜透国王心思似的，大法师阴云般飘了过来。

法师的话并没有能让国王放心，他并不相信那些关于神祇的传说，也没有把祖先的预言当真，但在这样的环境和气氛下，他总有一种说不出的压抑和烦躁，一种不祥的预感，

就在这个时候，第二遍鼓声已擂起。

“时辰已到。”

祭师们把手中的石铃抖了抖，发出清脆的响声。众人都肃静下来，所有的眼光都集中到了大法师身上。法师的身体仍然笼罩在阴暗中，他用一种平稳而低沉的声音说：“开篇的法事是祭奠保佑王族的先祖亡灵。大祭师操持祭礼多年，这一次还是依旧由他开始为好。”

人群中传来一阵骚动，国王似乎也没料到他会说出这样的话来，但脸上却没有露出丝毫惊讶表情，只是略略点了点头表示同意。

大法师不做声了，眼光电一般地射向人群最末端的仲。

仲抬起眼，看着那双清澈碧蓝却又深不可测的眼睛，他不知道大法师这样做，究竟是真的在对一个前任表示应有的尊敬呢，还是另有所图，但无论如何，他必须接受！

如果说法师的眼睛就是刀，那么仲的目光就是剑。他同样冷冷地盯着法师，一步一步，慢而有力地走上了祭台高高的楼梯。

一道闪电划过，紧接着又是一阵滚雷，豁剌剌地在人的耳边炸开。

仲来到祭台上，他先是对着圣关的方向深深地鞠了一躬，然后两手伸直，做了一个奇特的手势，象是对一群看不见的亡灵致意。

一阵狂风卷过，方台上那本巨大的祈文呼啦啦地翻动起来。仲闭上眼睛，双手抚胸，嘴唇快速蠕动着，低低地念着难以听明白的咒语。

风愈发狂烈了，闪电一个接着一个，银蛇般在山谷间四处乱窜，雷声霹雳，就连粗木搭起的祭台也似乎承受不了这样的威力，嘎嘎地扭动着。

仲猛然睁开双眼，两手同时用力向下一挥，与此同时，原本疯狂翻动着的祈文突然啪地一下停住，一道青色的光圈，从仲和祈文之间闪过，倏地割过整个祭台，四角的法器里紧接着轰然闪出一团淡青色的火焰！

风停了。闪电仍在继续，但雷声不知为何却已听不见。法器中的火舌不停地闪烁着、跳动着，断断续续地发出细而尖利的啸声，象是哭泣的幽魂。在这一瞬间，仲似乎有恢复了原有的气势和威严－但只是一瞬间，很快的，仲长长透了一口气，放松身体，回头看了看国王和大法师，用一种极为平淡的口气道：“我的事干完了。”

仲退到一边，他并没有离开祭台。和所有祭师一样，他也对大法师即将做的事情感到好奇和神秘，他要在最近的地方，看清楚这个人究竟能有怎样的神通。

法师慢慢地从国王背后走出来。他来到左前方的法器面前，细细地看了看，然后从斗蓬里伸出赤裸的右臂，把手掌平平摊开，缓缓地放入跳动的青色火焰中。

人群中发出一阵惊叹。仲也变了脸色，他知道那火焰是先祖和神灵用来涤清灵魂的东西，任何人，哪怕是最高等级的祭师，只要与其稍稍接触，自己的神志和灵气就会被带走，成为一具没有生命的行尸走肉。他实在想不通，大法师如何能够把整个手掌浸入火焰里而毫无感觉。

除非他不是人。

仲想到这里，浑身忽然打了个冷战，他仿佛又感觉到了大法师刺过来的目光，但仔细看去，法师却又分明是背对着他，并没有看着他。

仲喘了口气，看着大法师把手伸回来，看着一簇青色的火苗在他手心中跳动。这是仲第一次看到大法师暴露在斗蓬以外的部分。他的手很白，是一种近乎透明的乳白色，从皮肤到肌肉没有一丝血色，仿佛从未见到过阳光般的柔弱。更为奇特的是他的手掌，很宽、很薄，掌心平平坦坦，没有一条掌纹。

他绝不可能是人。

仲更为坚定了自己的想法，也正在这个时候，大法师忽然动了起来。

（未完待续）

游戏新作发售表

2002年3月新作发售情况表

中文译名	外文原名	类型	厂商	发售日
PLAYSTATION				
恋爱游戏・网球加强版	ラブ・ゲームわいわいテニスプラス	SPG	HAMSTER	3月28日
SUNSOFT 回忆系列 VOL.5	メモリアル☆シリーズ SUNSOFT Vol.5	合集	SUNSOFT	3月28日
真・女神转生 2	真・女神转生Ⅱ	RPG	ATLUS	3月
星的碎片	星のまほろば	RPG	JUDAN	3月
怪物世界	モンスターズインク～モンスターアカデミー～(反题)	不明	TOMY	3月
大家的 TAKARA 游戏・我们的 Q 版赛车	みんなのタカラモノぼくのチョロQ	RAC	TAKARA	3月
PLAYSTATION 2				
鬼武者 2	鬼武者 2	AVG	CAPCOM	3月7日
真实巴斯垂钓	リアルバスフィッシングトップアングラー	SPG	JMS	3月7日
育成足球 2002	サカつく 2002 J.LEAGUE プロサツカクラブをつくろう!	SLG	SEGA	3月7日
我是监督 2	オレが监督だ!Volume2～激　ペナントレース～	SLG	ENIX	3月7日
勒芒 24 小时	ルマン 24 アワーズ	RAC	SEGA	3月14日
狂野历险・进化版	ワイルドアームズアドヴァンスドサード	RPG	SCE	3月14日
日本职业棒球 2002	日本プロ野球 2002(假题)	SPG	KONAMI	3月21日
超级机器人大战 IMPACT	スーパーロボット大战 IMPACT	S・RPG	BANPRSTO	3月28日
实况 G1 2	实况 GI ステイブル 2	RAC	KONAMI	3月28日
狂热房间 203	ルーマニア #203	AVG	SEGA	3月28日
铁拳 4	铁拳 4	FTG	NAMCO	3月下旬
海岸摩托骑士	湾岸ミッドナイト	RAC	元气	3月
AERO ENGER 2	レスキューヘリエアレンジャー2	STG	ASCII	3月
幻想水浒传 3	幻想水浒传Ⅲ	RPG	KONAMI	3月
王国之心	キングダムハーツ	RPG	SQUARE	3月
日美职业棒球	日米间プロ野球ファイナルリーグ	SPG	SQUARE	3月
世界拉力锦标赛	WRC～ワールド・ラリー・チャンピオンシップ～	RAC	SPIKE	3月
EX 人生游戏	EX 人生ゲーム	SLG	TAKARA	3月
阿鲁本赛车 3	アルペンレーサー3	RAC	NAMCO	3月
DREAMCAST				
樱大战 3 纪念版	サクラ大战 3～巴里は燃えているか～(メモリアルオルゴール同捆)	SLG	SEGA	3月7日
咕噜咕噜温泉 3	ぐるぐる温泉 3	ETC	SEGA	3月14日
樱大战 4・恋爱吧少女	サクラ大战 4～恋せよ乙女～	SLG	SEGA	3月21日
卡片传说・光与暗的統合者	カード・オブ・デスティニー～光と暗の統合者～	RPG	Abel	3月28日
樱大战合集	サクラ大战 COMPLETE BOX	SLG	SEGA	3月21日
姐妹公主	シスター・プリンセス　プレミアム・エディション	SLG	MEDIA WORKS	3月
NINTENDO GAMECUBE				
实况足球 2002	实况ワールドサッカー2002	SPG	KONAMI	3月14日
巨人	巨人のドシン	RAC	任天堂	3月15日
NBA 街道	NBA ストリート	SPG	EA	3月22日
星球大战 罗格中队 2	スター・ウォーズローグスコードロンⅡ	STG	EA	3月22日
生化危机	バイオハザード	AVG	CAPCOM	3月22日
蝙蝠侠・暗黑的明日	バットマンダークトゥモロー	ACT	KEMCO	3月下旬
Xbox				
爱神餐厅 心跳 BOX	ビストロきゅーぴっと どきどきレシピ BOX	SLG	SUCCESS	3月7日
实况足球 2002	实况ワールドサッカー2002	SPG	KONAMI	3月14日
武装女神	ガンヴァルキリー	STG	SEGA	3月21日
机甲兵团 J－PHOENIX＋	机甲兵团 J－PHOENIX＋	STG	TAKARA	3月28日
GAMEBOY ADVANCE				
沉默的遗迹－四狂神战记外传	沈默の遗迹～エストポリス外传～	RPG	TATO	3月1日
快乐转盘	ハツピィパネツチュ!(反题)	ETC	任天堂	3月8日
口袋力量 4	パワプロクンポケット 4	SLG	KONAMI	3月21日
光明之魂	シャイニング・ソウル	A・RPG	SEGA	3月28日
妖怪道	妖怪道	RPG	フウキ	3月28日
火炎纹章・封印之剑	ファイアーエムブレム封印の剑	S・RPG	任天堂	3月29日
仓鼠俱乐部 3	ハムスター倶乐部 3	ETC	JUDAN	3月29日
宠物进化 2 可爱的小狗	なかよしペットアドバンスシリーズ②かわいい仔犬(假题)	SLG	MDO	3月22日
最终战士	ファイナルファイヤープロレスリング～梦の团体运营!～	不明	SPIKE	3月
斗魂列传 A	斗魂烈传アドバンス	SPG	TOMY	3月
怪物世界	モンスターズインク～プー救出大作战!～(假题)	RPG	TOMY	3月
露娜・传奇	ルナ～レジェンド～	RPG	MEDIA LINK	3月
神的记述・鬼眼之幻影	神の记述 ILLUSION OF THE EVIL EYES	RPG	KONAMI	3月

注:以上发售表的统计时间为1月25日,表中游戏的发售日有变动的可能性。编译:黄金莱因/Shadow Phoenix

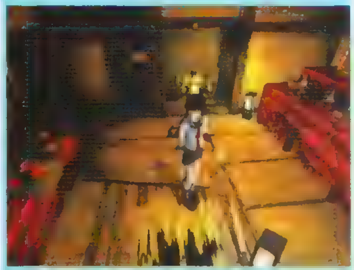
总分：38分

VR战士4

机种：PS2
类型：FTG
媒体：CD
厂商：SEGA/AM2

总分：30分

零ZERO



机种：PS2
类型：AVG
媒体：DVD
厂商：TECMO

风林

VR战士4：真没有想到PS2可以达到这样的程度，与街机版相比也毫不逊色，更不用说在AM2最拿分的操作方面了。KUMITE模式紧张刺激，而且装备上从别人身上抢来的道具更是成就感十足（道具被抢走的话可就颜面大丢啊）。可气的是俺在修行过程中面对比自己高出数段的高手都可力挫，最后却失足在了“X级”对手下……

零ZERO：日本式的恐怖一直以来都是我最讨厌的，不同与中国的跳脚僵尸也不同于美国的血腥怪物，日本的鬼怪总是让人总心底里发毛，而“零”就是这样一款绝对让人毛骨悚然的作品。TECMO做恐怖游戏还真有一手，别看剧情非常一般，但是整体气氛却营造得非常出色。耳边时常伴有幽怨的惨叫，一个人玩实在是难以忍受。

天师

VR战士4：对街机的再现度高，一些地方明显缩水却未影响整体效果（如凡尼莎主场的石制围栏取消了TEXTURE MAPPING，等等），不得不佩服移植者的高明。新老玩家皆易上手，出招判定松，连技也更易达成。游戏的AI系统使玩家无论是单打还是对战唯有全情投入。AM2会心一击，SEGA圆满之作，俘获LIGHT USER+HEAVY USER。

零ZERO：最近的恐怖游戏是越作越离奇。这游戏即堪称一绝，用照相机来对鬼进行拍照——然后鬼魂就死了，不知是从何处借来的灵感？典型的日本鬼故事，画面倒是不错。其实想把惊悚型游戏的威力发挥到极致也不是那么容易，本作中能看出其他前辈作品的影子，看来TECMO掌握了其中的玄妙之处？许多小地方真的很吓人。

Q

VR战士4：世嘉雄风犹在！VF4对于我这样一个非格斗迷来说，居然也被深深的吸引！游戏画面简直无可挑剔，绝对PS2实力，能在家用机玩到如此素质的游戏玩家应该知足了。至于系统方面感觉同样令人满意，只是难度较大，不象铁拳那样容易很快掌握。世嘉游戏的硬派风格在本作中体现的淋漓尽致。

零ZERO：利用相机做武器攻击鬼魂的创意与“路易鬼屋”不谋而合，然而本作强调的却是令人毛骨悚然的恐怖气氛。凭借TECMO多年功力，借助PS2的机能，通过逼真的游戏场景和光影效果，还有恰如其份的音响效果，你将经历一次冲击心灵的虚拟冒险。喜欢感受惊怵的玩家是否更加期待"钟楼3"的到来?

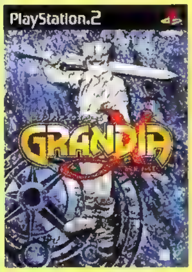
斋藤

VR战士4：VF系列移植家用机最成功的一作，完成度超过120%。在新增加的原创KUMITE中，可以与日本著名高手过招，获得道具以改变角色的外型。由于家用机本身局限性，PS2版VF4缺少了人与人对峙的乐趣，在网络对战斗真正普及前，即便家用机完全移植了街机游戏，也无法完全移植街机游戏的乐趣。

零ZERO：典型的东方恐怖故事，玩家要面对的并非是嗜血的丧尸和变异的生物，而是被怨气控制的恶灵，游戏中的主人公要借助照相机消灭他们。画面加入了一些杂波，颜色也比较单调，但是整体气氛不俗。游戏的故事线索被各种前人使用过的道具，主人公触摸到这些道具后就会出现幻象，看到他们生前的恐怖经历。

下期焦点游戏

游戏：太空频道5・2
机种：PS2
类型：音乐
发售日:2002.2.14



游戏：格兰蒂亚X
机种：PS2
类型：RPG
发售日：2002.1.31

游戏：双重之心
机种：PS2
类型：ARPG
发售日:2002.2.14

总分：24分

武装生存者——代号：维罗尼卡

机种：PS2
类型：STG
媒体：DVD
厂商：CAPCOM

如果玩过一代的话，恐怕对本作还会有一点期待，但本作却打击了所有人，真没想到CAPCOM会拿自己的招牌作开刷。尽管游戏搬上了“维罗尼卡”的剧情和人物，但是内容却完全找不到原作的感觉。操作的蹩脚与生硬完全无法让人深入体验，再加上内容毫无新意，实在是令人失望至极。

罕见的GUNGRIFFON级复杂操作，但在GUN类射击中使用这种系统实属吃力不讨好。不知是要让打者获得AVG的乐趣还是STG的乐趣？反正让主角走起来时感觉极不痛快。说是毫无可取之处吧，卡普空的游戏能差到哪去？反正NAOMI街机的画面一定比这个PS2移植版要好。

鸡肋！用“莫名其妙的操作感，粗制滥造的多边形”来形容这部作品是再恰当不过了。难道是卡普空把所有精英都派给了NGC？本作的制作水准连二流都攀不上，这样的游戏属于既不叫好也不叫座的典型。到底是CAPCOM故意，还是我们对CAPCOM要求太高了？

画面粗糙，动作僵硬，操作烦琐，标准的劣作，CAPCOM完全是挂着“生化危机”的羊头在卖狗肉。不但CAPCOM一贯的爽快感难见踪迹，“生化”系列非常擅长的悬念营造也变得极为简陋。如果是一家不起眼的小公司推出的不知名的游戏也就罢了，

总分：32分

炸弹人在线

机种：DC
类型：ACT
媒体：GD
厂商：HUDSON

现在HUDSON真是“炸弹”频出啊，各主机都有相关作品发售。但在这些版本中，惟有DC的“炸弹人在线”是最好玩的。画面超靓，比较以前有了明显的飞跃。本作最强调的是多人在线游戏，可惜在国内能够体验的玩家很少。不过即便是四人作战也非常有趣了，

3D化的炸弹人看上去非常可爱，场景的进化也令人耳目一新。现在天语脑子里想的还是当年FC时代的第一作，因此开始时担心玩不转，可实际游戏时却发现上手非常简单，游戏有多种道具可以使用，所以多人玩时陷害别人非常过瘾。不知国内有没有上线PLAY的玩家？强烈推荐诸位一试。

DC主机上出现了任天堂风格的游戏作品，画面亮丽，角色卡通。与许多游戏一样，本系列的独特魅力不在于闯关模式，而在于对战的快感，即使一人玩（对电脑）也能充分享受乐趣。另外各种有趣的道具也是本作的标牌，多人对战保证让你不知疲倦。

可爱的造型，再配以看似简单却蕴藏玄妙的操作，炸弹人长盛不衰的原因就在于此。游戏采用赛璐璐技术制作，动作流畅，画面可称炸弹人历史上的NO.1。如果没有条件上网的朋友，只要备足4支手柄也能实现4人对战，游戏中那种“损人利己”的乐趣妙不可言。

总分：33分

实况胜利十一人5最终版

机种：PS2
类型：SPG
媒体：CD
厂商：KONAMI

KCET在足球方面的造诣实在是高到了极点。尽管我认为WE5在各方面已经相当完美，但万也没有料到WE5F竟然还有这么大的提升空间，操作的细微调节变化，速度感的变更，动作的细腻等等都更上一层楼。不由得幻想WE6又会是什么境界……

对足球游戏的确是不太感冒，因此也就没有什么发言权。足球既然是人们喜闻乐见的运动，而实况系列又被尊为家用机的主流游戏，一定有其道理——没有人去注意画面，大家玩的是“战术”，并追求“持久的乐趣”。天语也觉得游戏手感很不错，且能贯彻思路。

喜爱WE系列的玩家绝对相信KCET的实力，最终版与前作相比进化许多。不谈大力加强的人物动作等，单是系统方面的改动就相当大。传球、射门的感觉相当爽快，整体速度大大加强。对于这个几乎玩不腻的游戏系列，它的每部作品都会给玩家带来惊喜和质量保证。

要说KONAMI可够会淘金的了，一部游戏翻炒来翻炒去就是乐此不疲也真是难得，不过更难得的是有一大批忠实的铁杆支持，每作三四十万的销量实在是令人刮目相看。当然，每一作都有相当程度的进步更是难能可贵，本作也不例外。比较于“实况5”更加出色。

总分：31分

街头NBA

机种：PS2
类型：SPG
媒体：CD
厂商：EA

游戏规则是原自斗牛3对3，不过在游戏中却并不是像正规比赛那样限定很多，比赛中使用暴力都很平常。游戏中集结了NBA的众多大牌（乔丹也有），还可以使出很多超夸张的灌篮表演。总之，这游戏认真不得，但却好玩至极。EA打打擦边球还是不错的。

单纯的爽快，扣篮时手心麻的厉害。美国人最喜欢运动游戏，而蓝球作为仅次于橄榄球的项目，制作者早已不满足于馆内竞技。本作当属街头篮球的强者，画面较好，游戏模式也很丰富。像天语这样对SPG一窍不通的，最怕有“规则限制”，而玩此游戏时却很HAPPY。

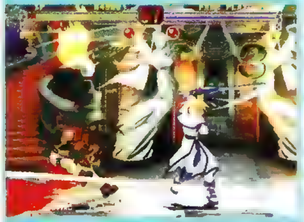
简单容易上手的游戏使人很快就能得到快乐，但这种快乐能维持多久呢？就象EA自己的足球一样，让人不愿再深入研究，提高技艺。然而作为休闲类的小品来说，本作绝对算得上优秀，球员流畅的动作和眩目的扣篮技巧一定使你跃跃欲试。

没想到在东方不亮的游戏在西方却大放光彩。这款篮球游戏制作的实在是怪诞，一开始玩令人想到了当初PS上的“一对一”，游戏的玩法与其极为相似，不过EA在这方面的造诣还是蛮深的，起码玩起来令人欲罢不能，难怪在欧美的人气如此之大。

●由于春节的关系，本期结稿时间提前了很多，导致本期没能及时点评GAMEARTS的RPG力作“格兰蒂亚X”，实在可惜。不过进入2月后，游戏的发售旺季随之到来，许多大作都将一一与我们见面，如果想及时了解这些游戏到底如何的朋友就一定关注本栏目喽！

总分：29分

罪恶工具X



机种：DC
类型：FTG
媒体：GD
厂商：SAMMY

SAMMY看来靠这部游戏混出点名堂了，尤其是在二维格斗低迷的市场环境下。游戏的华丽对玩家的视觉而言完全是一次挑战。游戏中人物造型超酷，而且十分古怪，这点非常欣赏，不流于俗套是现在许多制作公司必须学得的。不过，我始终对人物的一击必杀很不满……

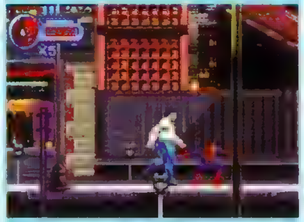
此游戏的续集很快就会以“XX”为副标于街机登场：虽然该系列在日本有较高人气，但我并不喜欢——画面华丽，人物却似纸片。必杀技造型被设计得很夸张，但并不能吸引人。很容易形成连续技，系统也有独到之处，但天语仍觉厂家之间对格斗的认识存在极大差异。

画面超华丽的2D格斗游戏作品，必杀技绚丽多彩，应该能吸引一些追求操作爽快的玩家。但觉得角色的特点不太鲜明，动作有些轻飘且实体感较弱。然而瑕不掩玉，这部在日本极受欢迎的作品证明只要敢于创新的游戏厂商总会得到玩家的支持，期待续作。

追求华丽视觉效果和高上手度的2D格斗游戏，虽然必杀技不易击中对手，但却有着一击必杀的绝妙威力。然而在开发人员一味的强调视觉冲击力的同时，却忽略了角色应该具备的实体感，玩惯了“街霸”的朋友恐怕很难真正接受“罪恶工具”的操作。

总分：24分

蜘蛛人——神秘恐惧



机种：GBA
类型：ACT
媒体：卡带
厂商：ACTIVISION

目前在欧美蜘蛛人的人气似乎一发不可收拾了，在各主机上不仅频频出击，而且销量也都不俗。本次登陆GBA也实在是明智之举，二维画面表现得非常出色。试玩后令人想起了SFC上的版本，不过显然GBA版的版图更大，操作更佳，不过难度依旧很高。

角色动作僵硬，上手困难。又是一款以以漫画英雄为主角的游戏，但这样的游戏一定好卖吗？记得以前在GB上就玩过同为蜘蛛人题材的游戏，也没觉这么单调。也许这是个美版游戏吧。典型的“是动作游戏却没有ACT手感”之作，出在GBA上实属不该。

典型美式风格的2D闯关游戏，毫无新颖可言，缺点显而易见：关卡障碍的设计平庸，操作控制角色的生涩手感，以及莫名其妙的难度递进，无论高手还是菜鸟都不会对它感冒。对于这样一个以漫画角色为卖点的作品，除了东方玩家不会捧场，欧美游戏者也不太会投入吧？

横版闯关游戏在现在看来实在是难得，尤其是这样的正统的清版游戏，若是在SFC时代推出的话也许是反映平平，不过诞生在这样一个清一色多边形游戏的时代就显得弥足珍贵起来。游戏难度不低，操作流畅，容易上手，玩过PS、DC上的三维版的玩家不妨试试。

总分：23分

黑暗竞技场

机种：GBA
类型：STG
媒体：卡带
厂商：MAJESCO

终于亲眼见到了GBA上的多边形游戏，虽然数目少得可怜，不过对于一个“DOOM”类的游戏，只要制作到画面流畅就已经非常不易了。游戏的操作方面还不错，基本上可以让人控制的很舒服。另外，在掌机上体验也不会再出现头晕目眩的情况。

又是DOOM类，已经是近期看到过的第三款了。完全无法忍受的类型，特别是在掌机上。意外的，GBA的DOOM游戏全都是三维POLYGON效果，本作画面算是比较亮的，还好。对天语而言，这种游戏的乐趣究竟从何而来，还是一个待解的迷……

GBA上大量涌现的doom类作品中的一员，不知是GBA的技能不够还是制作者的技术不行，总觉得画面不够流畅，而且情节感觉单调乏味，这是Doom类游戏的通病。也许厂商限于掌机游戏的开发成本与周期，但这种低投入又无新意的作品又怎能带来大的收益。

如果把这游戏放到大屏幕上展示的话，粗略的三维效果一定令人呕吐不止，不过在GBA小巧精细的液晶屏上就显得分外出色了。如果非要在这游戏中挑出什么优点的话，我想完全冲着它是GBA上少见的多边形游戏才玩的，而如果要挑毛病的话可就太容易了。

总分：31分

心跳回忆3

机种：PS2
类型：AVG
媒体：DVD
厂商：KONAMI

自打“心跳”问世以来，就有人断言续作将无法超越一代，事实证明的确如此。也许KONAMI在感到该系列穷途末路后，想一反常规吧，三代的女主角都似小学生般，看似可爱，但要让人去追的话可真是不是很情愿（笑）。不过游戏的剧情方面倒是相当出色的。

采用CEL-SHADING技术？所以才有很强的动画风格，整体游戏感觉像看电视，互动感强。由于更换了制作者，主角在外型上有一定变化，不过在配音等的精心包装下，再加上强力而成熟的系统支持，相信无论是系列FANS还是一般玩家，都会玩得很开心。日语必需。

虽然之前没有深入探究过心跳的迷人之处，但这代革新的画面技术却使人感觉有些意外。虽然还有待提高，但KONAMI勇于尝试的制作态度还是令人敬佩的，CEL技术的运用使心跳的3D化有了发展的新方向。另外本作的迷你游戏相当有趣，而且难度不低，是必不可少的调味品。

作为一款恋爱游戏，心跳3的角色造型恐怕很难真正抓住玩家的心，这大概是游戏最显著也最致命的问题。游戏重新回归1代风格，并加入了着装、网络、晚餐等新设定，系统更加丰满。听着心爱的女孩轻轻的叫出自己的名字，这种感觉实在难以言表。

●最近玩得游戏极多，家里的游戏又有些泛滥了，不过大部分都是准备节日招待朋友的“杂烩”型游戏，比如“任天堂全明星大乱斗DX”。当然，真正集中精力玩的还是VF。尽管如此，没有能够买到专用摇杆还是郁闷了很久，因为价格实在是太高了，不知什么时候才会降下来……

电软特别策划 7

最终幻想 系列小议

FINAL FANTASY 系列（下）

这一回，我们的目光焦点要转移到从FF VI开始的FF系列作品，也就是说，我们将正式进入“次世代FF”的世界。FF系列从FF VI开始，大幅度的改变其游戏内容、剧情编排方式、表现手法，而以FF VI移入PS主机发行为系列游戏作品的一个巨大分歧点。游戏制作小组也大换血，FF的玩家可以说进入了一个完全不同的世界，因为前后差异之大，玩家们甚至为此分成了两派。在本文中，笔者不打算将两者之间的差异作主要的讨论材料，笔者仍然以各系列作的特点为主要的对象。

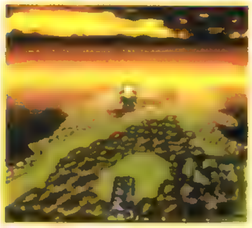
与召唤兽密不可分的魔导大战

FINAL FANTASY VI

剧情介绍

从FF VI开始，召唤兽在FF系列故事当中的地位变得更加重要。作为FF VI中主要女性角色的蒂娜本身就是幻兽(召唤兽)与人类之间的混血儿，帝国为了夺取和利用她的力量而前来追捕暂时失去记忆的她，帝国反抗军为了保护她而展开一场又一场的冒险，我们可以说FF VI的剧情大纲就是围绕着召唤兽这个主题而展开的。照例来说，这款作品依旧有世界的变化，在游戏中期，魔王凯夫加获得了三斗神的力量，并且使得世界几乎崩坏。在看似失去希望的时代里，雪莉丝孤独地生活在一个小岛上，在崩坏后的世界，她渐渐地寻回从前的伙伴，并前往阻止凯夫加的暴行。值得注意的是，这款FF VI是系列作品中最后一款以二头身、三头身的Q版表现手法来表现人物的作品(FF IX是4头身)，SQUARE公司FF系列开发出的Q版人物演出手法在这款作品中发挥到了极致。同时，关于伙伴中几个主要人物的内心也有很深的描写，几个伙伴在世界崩坏前的出场、世界崩坏后这几个伙伴的反应以及作为等各方面，都有着相当高水准的表现，在当时可说是非常了不得的作品，真不愧是在“次世代FF”来临之前最后一款作品。

▲ 感觉上很飘逸的FF VI的logo。



▼ FF VI是系列中能使用伙伴最多的一款作品，所以在剧情中也会有这种分队的情况。

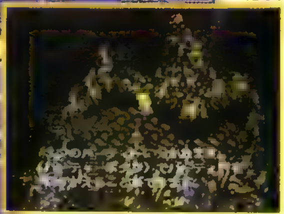
◀ 打倒了三斗神，蒂娜的命运将会如何？

系统介绍

▲ FF VI的装备画面，黄色代表增加的能力，此外还会增加一些附属的特殊功能。

FF VI的系统结合了FF IV的长处。首先，每个伙伴都有属于自己独特的能力，比如男主角洛克是唯一可以进行偷窃指令的人，艾特卡可以使用机械来作战等。但是另一方面，所有伙伴可以凭借装备魔石学习到各种魔法，而且除了某些特定能力，比如洛克专属的抢夺、画师莉鲁姆专属的操纵等指令之外，每个伙伴只要装备一些特定装备，就可以使用诸如跳跃之类的特殊指令。也就是说，一方面每个角色有合乎自身特点的特殊技巧，另一方面玩家又可以凭借魔石系统将各个角色的性能拉近或特殊化。从FF VI以后，各款系列作的系统基本上都保持着这个特点，同时，FF VI的“魔石系统”也在某种程度上由FF VII的“秘石系统”继承了。另外，FF VI的召唤兽虽然在剧情中有相当重要性，但是在战斗中的战斗性却很低，虽然每位伙伴可装备一个魔石召唤一只召唤兽，可是每场战斗一颗秘石只能进行一次召唤，召唤兽在战斗中的重要性可以说降至最低了。

◀ 马修的必杀技，玩家要像格斗游戏一样自己输入指令才能。



▲ 玩家的分队可以切换，由几个小队共同破解迷宫。

◀ 魔法画面，下方的魔法有百分比，那是未习得的魔法的学习率。

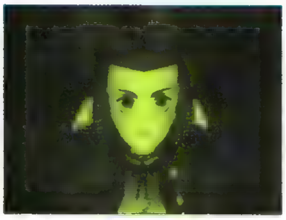
FINAL FANTASY Ⅵ～Ⅹ 发售列表

■ FINAL FANTASY Ⅵ……→	1994.4.2	………SFC、PS
■ FINAL FANTASY Ⅶ……→	1997.1.31	………PS、PC
■ FINAL FANTASY Ⅷ……→	1999.2.11	………PS、PC
■ FINAL FANTASY Ⅸ……→	2000.7.7	………PS、PC
■ FINAL FANTASY Ⅹ……→	2001.7.19	………PS2

冲击游戏界的新世代 FF

FINAL FANTASY Ⅶ 1997

STORY 剧 情 介 绍

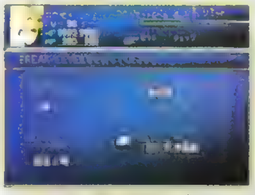


▲ FF Ⅶ的爱丽斯，她掌握了剧情的关键，也是系列作品目前唯一死亡的人气角色。

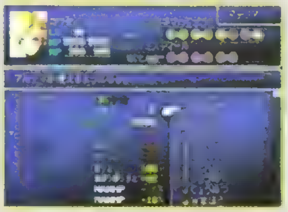
FF Ⅶ的剧情是在看来充满了后现代、科幻、重金属风味的魔晃都市开始的，因为神罗公司的大量抽取魔晃，所以星球已经面临了毁灭的危机。主要角克劳德加入了反神罗组织打倒了神罗公司，但危机并未解除，赛菲罗斯召唤了陨石要毁灭世界，在时限前，主角等人必须想办法阻止这颗陨石…。FF Ⅶ和FF Ⅵ若没事先看到两款游戏的名称，实在很难想像是同一款游戏的系列作品，FF Ⅶ的新尝试新风味，我们将在下面介绍：在FF Ⅴ前的系列作品，不论世界观还是时间观都有很明显的奇幻、中古风味，FF Ⅵ则是过渡期，FF Ⅶ则一跃为现代、近未来的风味，有捷运系统(?)、火箭、飞机、摩托车、汽车等；在剧情安排上，FF系列第一次安排像爱丽斯这样受玩家青睐的女性角色死亡!FF Ⅴ虽然也有主要人物卡拉夫的死亡，不过他是老爷爷，与身为七代女主角的爱丽斯比冲击力自然少了一截…；剧情主线上，FF Ⅶ放了相当大的比重在主角内心的描写与变化，一开始克劳德虽然看似坚强，但是其实他的内心却不敢面对软弱的自己，直到与蒂法的互相坦承之后，才真正找回了自我。对人内心世界的描写、生命之河的相关剧情，在FF系列中都是前所未有的。

← FF Ⅶ是系列作中第一款采用多CD的作品，随着剧情进展的不同也有这种换片的情况出现。

SYSTEM 系 统 介 绍



▲ Limit技的装备画面，从此以后历代都沿用类似的系统。



◀ 各种装备的装配画面，每个装备都有秘石装备数。

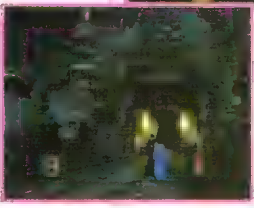
与先前系列作品的2D画面相较，FF Ⅶ的画面产生了非常大的变革，由3D即时演算做出的人物模型演出的剧情，带给了玩家完全不同的感觉。至于FF Ⅶ战斗系统的最大变革点则在战斗成员。在此之前，所有的系列作在战斗时都是以四人伙伴组成，但是在FF Ⅶ却变成了三人伙伴的战斗组成。FF Ⅶ的系统以秘石为主，玩家装备秘石，就可以修得包括魔法、特殊技能、召唤兽等各种技能。而且玩家可以自行任意搭配秘石的组合，组出各种能力，比如将“反击”与“魔法”的秘石组合起来，就可以使用魔法反击敌方的攻击，自由度非常高。另外，“Limit技”也是由FF Ⅶ开始引进系列作，这个系统就是当伙伴受到一定量的损害后，可以使用必杀技进行攻击，从此以后每一代的FF都会引入类似的系统，虽然名称不一样，但基本上都是大同小异，比如FF Ⅹ的Overdrive技其实在概念上从未离开过FF Ⅶ。另外，武器防具不论数量种类在FF Ⅶ之后也大量减少，原本各种类型的武器、防具、配件在FF Ⅶ被简化成三种。

满布华丽要素的未来幻想世界

FINAL FANTASY Ⅷ 1999

STORY 剧 情 介 绍

▲ 女主角莉诺雅，当时不知有多少人都是为了她才玩FF Ⅷ的。



◀ 由这张最后迷宫前的图我们可以看出来，FF Ⅷ的小队移动是每个伙伴都会出现在画面上的。

FF系列每代在标题画面都会清楚地表示出一个标题来，比如FF Ⅶ是陨石，而FF Ⅷ就是“爱”。FF Ⅷ的“爱”，是在两代间实现的爱。主角斯考尔是SEED学院的一个学生，本来冷酷中还带点自闭的他，与伙伴们一起去为学院执行任务。在任务中他邂逅了一个叫莉诺雅的女孩，这个女孩渐渐改变了他，为了她，他愿意赴汤蹈火，而玩家们在故事中也会发现，原来所有的伙伴在小时候几乎就已经认识了，还有斯考尔的父亲与莉诺雅的母亲，曾经错失过的缘分…上一代未能实现的思念，在男女主角这一代实现…。最后，所有的伙伴们为了阻止魔女压缩时间的计划，前往未来

持续的演进，不断的进化！
永远在追求真正FINAL的系列作

去阻止魔女。这样子的故事大纲看来中规中矩，但是FF Ⅷ的演出说实在的不是很成功。FF Ⅷ虽然有大量的CG动画，以及动听的主题曲“Eyes On Me”，但在剧情编排上、情节演出上都令玩家有些失望，剧情份量稍少，让人还无法完全进入故事游戏就已经结束。总之，F Ⅷ的标题虽然是爱，但在游戏中男主角斯考尔和女主角莉诺雅的互动实在少了些，所以FF Ⅷ也被相当多的玩家抱怨过…。

▶男女主角的舞姿，这场舞会就是两人感情的开端吧。

System 系统介绍

在FF Ⅷ的系统中，以一位朋友的话来说，玩家们已经被变成了“商人”。总之，玩家可以到处从敌人身上抽取魔法、偷取道具，而这些魔法、道具玩家可以精制成更高级的魔法、道具，或者改造出更为强力的武器、防具。有了这些更强力的装备品之后，玩家就可以去找更强的敌人麻烦，然后赚来更强的原料，生产更强的“产品”。这个系统可以说有好有坏，好处在于自由，而且与一般的RPG的系统有相当差别，相当有独创性。但缺点也在于此，因为特别也有些玩家无法适应此系统…。另外，这一代的召唤兽被称为“GF”，玩家如果不装备GF的话，就不能使用攻击以外的指令，召唤兽在战斗中的重要性被提升到了极限，不过在剧情中却几乎没什么地位，奥汀还被“斩铁剑返”所打倒…。另外，FF Ⅷ还有另一个特殊的系统，那就是“连结”，玩家们在战斗中抽取的魔法，可以凭借连结装备到角色身上，这些魔法“连结”到角色身上除了会增加力量之外，还可以增加一些特殊效果，比如将强力闪电魔法连结到属性防御上，玩家就可以将闪电属性给完全吸收，FF Ⅷ系统的创新度由此也可见一斑。

▶FF Ⅷ的选单指令是历代作品最丰富的。

集合系列特点、走向怀念的古风

FINAL FANTASY Ⅸ 2000

Story 剧情介绍

FF Ⅸ在次世代FF中是最为复古的一代，它的世界观比次世代各作远为复古，同时在剧情中大量使用了从FF Ⅰ累积下来的一些传统与典故（碍于篇幅在此无法一一说明），但它的故事却又在传统中蕴含着新意。在故事最初，主角吉坦接受席得的委托“诱拐”了公主加妮德，随后，亚历山大城的追兵却紧随不舍，原来这其中蕴藏着一个阴谋，库加利用了女王的野心达成其目的…。在冒险的途中，玩家知道了加妮德身为召唤士的身世，也知道了主角的身世。在后期为了追踪并且阻止库加，主角等人来到了仿佛异世界般的提拉，并乘坐在提拉得到的飞空艇前去打倒库加。如果只看剧情大纲，似乎与我们上期谈到的系列作品没有太大不同，这是FF Ⅸ的复古性。但是另外一方面，FF Ⅸ的剧情也在探索着“生命”与“生存”，大部分的伙伴都是在冒险的途中寻找自己生命的意义与价值。而且玩家在剧情后段更会知道，对生命最为执着、生命力最旺盛的主角吉坦，竟然是人造人，生命到底是什么?就连库加也只是在以不同的角度质疑生命的意义。伙伴们寻找生命尊严的历程，如何追求自己所求之物，都是FF Ⅸ中剧情的主调。

▶女主角加妮德在剧情中段会剪掉长发，与过去诀别，是系列作中第一个换造型的女主角。

▼在这段剧情中加妮德公主所唱的“生命之歌”，代表的意义是……

System 系统介绍

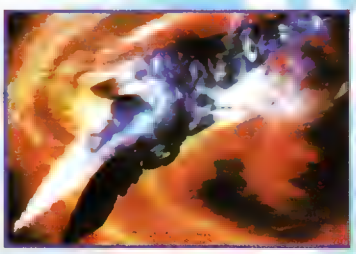
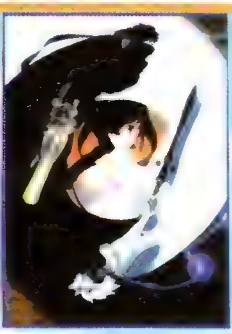
FF Ⅸ的系统也是非常复古的，在所有次世代FF中，只有本作的战斗组成恢复到四人组合，而且一个人可以装备的物品也恢复成五个；装备还有更为重要的功能，当玩家装备一个装备品之后，就能够使用装备品上附加的特殊能力，而只要玩家在战斗中锻炼，就可以将这些能力学习记忆起来，再加以分配。而凭借这样的系统，所有的伙伴一方面可以学习到某些共通的能力，另一方面又有许多可以显示伙伴各自特色的能力可以学习使用，举例来说，大部分的角色都可以学到“杀鸟”的特殊能力，在面对鸟类敌人时可以发挥很大的效果，但是

▶FF Ⅸ的体贴新设计，到一个新地点就会有该地名提醒玩家。

About FINAL FANTASY U......

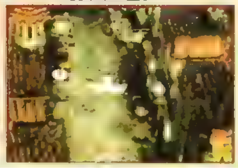
ANIME……FINAL FANTASY

■2001年10月2日起在日本东京电视台开始放映
■每周二18：30分播放30分钟
■地质能源研究者早川夫妇经由日本海的异界之门前往了另一个异世界，10年后他们的孩子为了寻找双亲，也坐上前往异界的魔列车……。

只有龙骑士芙莱雅可以学到“杀龙”这个特殊能力。另外，黑魔法、白魔法、召唤不像前几款作品可以让伙伴们任意使用，而成为了几个特定伙伴才能使用的能力。Trance的系统也是继承于自FF Ⅶ的Limit，不过FF Ⅸ改成Trance发动后会持续一段时间，在这段时间内伙伴的能力会上升，或者也会增加一些新能力。总之在次世代FF中，FF Ⅸ的系统使得各个伙伴的特色最为明显。

▶新系统，由画面上的问号及感叹号来表示玩家应该调查的地点。


◀FF Ⅸ的战斗画面。

全面革新、无法言喻的感动

FINAL FANTASY X 2001

▶这段动画所代表的意义，是觉悟与决心……

STORY 剧情大要

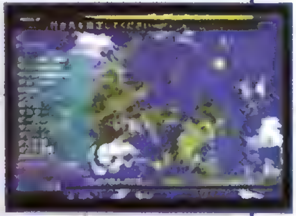
FF Ⅸ的召唤士在剧情中占了重要的地位，而FF Ⅹ的召唤士则占了更重要的地位！主角被怪物Sin吸入了一个不能理解的世界，这个世界最上位者，艾邦教总老师麦卡是一个死人！被Sin杀死的人会变成魔物，又制造更多的悲哀、更多的死人。被悲哀所围绕的死之螺旋，就是主角来到的“斯皮拉”世界的现状。就算是能超渡这些死人的召唤士，也只能让Sin停止活动约十年，而之后又会继续持续这永无止境的悲哀与死亡中直到永远。不是这世界的人的主角，能不被艾邦教的教义所束缚，所以他决心要将这永无止境的循环给切断。但就在此时，他被告知了一个秘密，他其实是从梦的世界来的，如果打倒了Sin，他也将会消失…主角明知道这件事，却仍然选择了斩断这个螺旋…。最后，他的命运将会……FF Ⅹ在剧情演出上导入了配音，将剧情的演出提升到前所未有的地步，配合优美的音乐、哀伤喜悦交织的剧情，可以说是目前为止系列作的一个高峰。

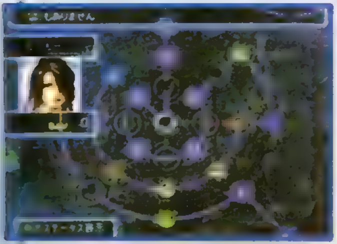
▲水球是这代相当重要的小游戏，主角提达和瓦卡也是因此结缘的。

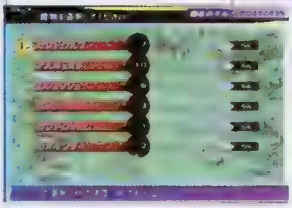
▲召唤兽不只在战斗中非常有存在感，与剧情也是关系密切。

System 系统介绍

FF Ⅹ的系统又作了一次转变，首先是能力提升，玩家利用球形圆盘来进行升级，可以自行决定要成长的方向，以及优先学习的能力，对玩家来说自由度大幅提高。且一场战斗中所有的伙伴都可以轮流出场战斗，从FF Ⅵ以来的分队模式在FF Ⅹ作了改变，玩家不再考虑哪些自己的小队里要放些什么人，因为所有伙伴随时都可以换上场。召唤兽在战斗系统上也作了改变，玩家召唤出召唤兽之后，所有的伙伴都会暂时下场，而由召唤兽上场作战，召唤兽有自己的HP、MP、能力、特技、魔法、Overdrive技，玩家也可以用道具帮助他们成长。武器、防具也不再有攻击力多少多少防御多少多少的数值，取而代之的是各种附加能力与附加属性，玩家们可以到处收集宝物来改造自己有兴趣的武器，甚至自由搭配一些特殊的能力组成专属自己的强力武器，FF Ⅸ改造的自由度又比FF Ⅷ更上一层楼。其他像新的指令“贿赂”，可以向怪兽换来好宝物，还有会增加战胜得到经验值、金钱、掉落道具的Over kill等系统，都丰富了FF Ⅹ崭新的系统。






◀新设计：魔物训练所，玩家可以到处抓怪物，在此花钱和他们进行训练，也可以挑战爆强的敌人。

FF系列游戏，是个在剧情、系统、表现手法、出品平台方面不断求新求变的游戏系列，我们回顾前面的十款作品，便可以发现，FF系列每一代几乎都有些新的独特要素。FF各系列之间最大的共同点，就是不断的“变动”，那么将成为系列作中首款线上游戏的FF XI，又将表现出怎样的面貌？这个就让我们拭目以待，看看SQUARE又将变出怎样的魔术吧！

GUNDAM HERO BIOGRAPHY 英雄高达传 第十三卷

奏响最终华尔兹的翼之战士——高达XW

BANDAI的GGF系列诞生已经两年了，这款出自W高达中的名机也被重新制作。显出一种拔群的飘逸感觉，特别是对国内大部分动漫爱好者和高达系列拥护者来说，高达W应当是许多朋友耳熟能详的作品。这次的W高达EARLY TYPE不论从人气还是整体华丽程度来讲，都可以算是GGF系列中最强的。上个月（2002年2月）已经在日本正式发行了，售价3680日元，喜欢这款模型的朋友快到专卖店转转去吧！

WING GUNDAM EARLY TYPE

在动画作品中也登场的机体，第一次单独地商品化。

TV系列

WING GUNDAM

作品初期登场的最初的W，拥有突入大气圈的飞行功能。

WING GUNDAM ZERO

作品后半部登场的机体，搭载"ZERO系统"。

OVA系列

WINGGUNDAM ZERO改

OVA和剧场版中希洛的搭乘机
有羽毛的翅膀是它的特征。

在1997年发表的《高达W》OVA与剧场版获得极大好评，主角希洛专用机WING高达ZERO改，曾经推出过一版PG模型并再度获得模型爱好者的好评。

这次BANDAI的GFF（GUNDAM FIX FIGURATION）系列第六弹竟然是这款完全原创的WING高达EARLY TYPE。这款原创机体出现时间是在W高达改出现之前，也就是原作"流星行动"发动之后。这款高达的特点就是身后华丽无比的双翼，就算和W高达ZERO改相比都显得毫不逊色。

ZERO改的特点是身后巨大的天使之翼，而这款EARLY TYPE的机翼则表现出机械的流线型美感，EARLY TYPE也可以变形为战机形态，配备的是巨大的BLAST霰弹枪，充满了力量与速度感，机体有一种与众不同的男人味。

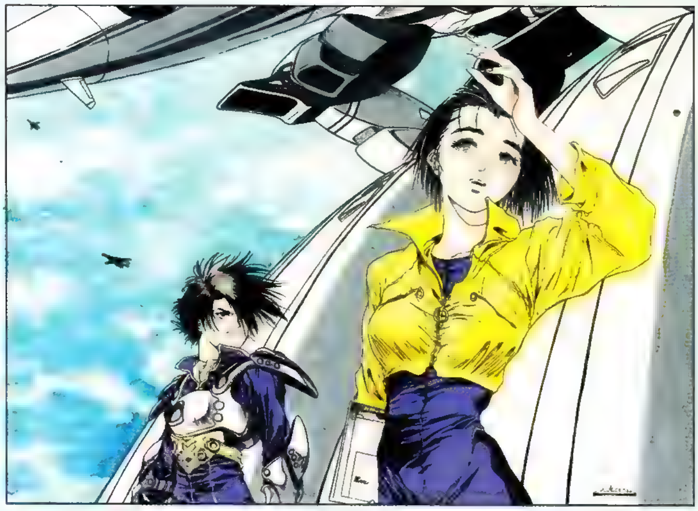
GUNDAM HERO BIOGRAPHY #13

XXXG-01 WING GUNDAM EARLY MODEL

XXXG—01 WING GUNDAM

大墙画廊

彩版 vol.60



《超时空要塞 7》湖南 杨准

勇变成这样了吗？太空堡垒的FANS们帮我认一下吧！

《酒逢知己》邕宁 莫耐DQ

98年时你的梦想——他们爷儿俩在一起喝酒到现在也没有实现，残念……

《舞》钟山 莫剑

这样的她令我想到了酒井法子早年的“碧绿色的兔子”那首歌……

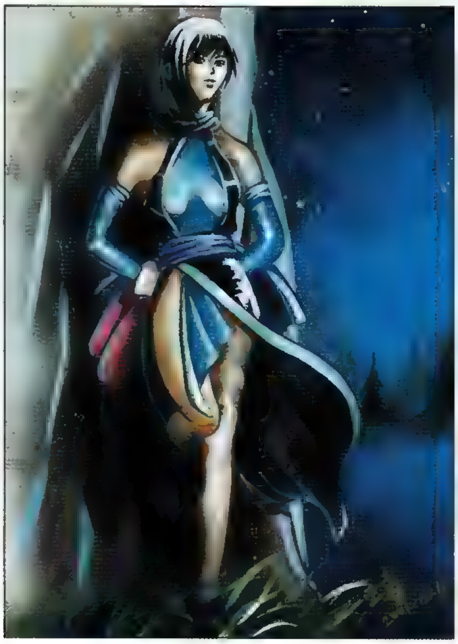
《霸王丸之豪斩》

铜陵 刘士勇

此豪斩的感觉很像港台武侠片中的那种可以将海水都劈开的盖世武功啊！？

《超人》无锡 唐志军

97年你笔下的阿诺到今年的T3中是否会以这样的形象出现呢？



《色》 自贡 王喜

那美丽的长腿上还有现在十分流行的人体彩绘啊！

今天应该很高兴

——Shadow Phoenix

《难以置信》沙河 李博

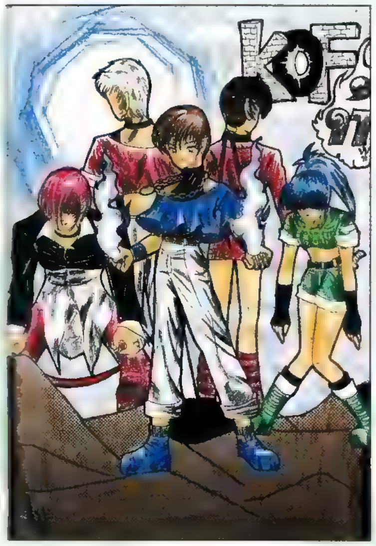
这世界上有许多事情都是令人无法理解的，在游戏领域中更是过分。

《特瑞》 贵阳 吴咏

身边“软光”的阿休要去和这位黄毛红帽男比试一下篮球哦！

《舞》 自贡 黄强

当年的绝代风华不知何时才能重现，尽管如今已物是人非……



《KOF97》武汉 VV

这群流着大蛇之血的孩子们如今是否流连在网上的世界中不知归途呢？

《八神庵》 济南 赵菁霜

文弱得有些BT的八神干什么要摆出这样扭捏的姿势呢？

《娜可露露》 勉县 张健

相信在这样波光粼粼的海边谁都会像露露那样露出如此欢欣的笑颜。

业界名人对谈

难度与乐趣之间

名越稔洋

■选自在日本大受好评的连载《名越武艺贴》

翻译：张凌志
责编：天语（特别感谢译者）

这一次想谈谈游戏的难易度和乐趣之间关系，之所以会选这个题目，是因为前几天在杂志上看到一篇文章，我记得上面有这样一段话：现在已经不需要高难度的游戏了，因为难易程度决定游戏的销量……读到这里，我不禁皱了皱眉头，难道真是这样的吗？

先说说难易度。这个词本身就值得探讨一番（日语当中难度与难易度是两个不同的词——译者）。用英语说叫做difficulty。直译的话应该是难度吧。说到难度大家会想到什么？我想到的是体操比赛，比如说超高难度动作什么的。但是为什么游戏中则称之为难易度呢？在体操这样一项追求人身体伸展的极限（难），并以此为标准进行评分的“游戏”中，做简单（易）的动作是得不到高分的，因此谁也不会对“容易”这个要素感兴趣。能达到怎样的难度呢……大家所关心的只有这个，在这种情况下，“难度”这种说法可以说是非常恰当的。

那么游戏也可以用“难度”来衡量吗？

接下来自然就慢慢切入这次的正题“游戏中的乐趣的关键究竟是什么”，先说结论——所谓游戏也就是体验来自困难的乐趣。游戏所具有的难度应该成为游戏的卖点，但这么说的话也许就会被别人反问“那你说到底应该有多难”!? 不过我想事先说明，我并不是肯定那些系统繁杂、令人费解，操作恶劣的游戏，说得严厉一点，那只是一款烂游戏，而不能说是一款难度高的游戏。

因为以上这些讨论都是基于游戏已经确立了良好的“界面”这一基础上的，在此基础上，成就感获得多少才是最重要的！

请试着回想一个过去你觉得有意思的游戏，而在这个游戏中又是哪儿让你觉得特别有意思呢？

你回想起的大概都是被你克服过的游戏中高难度的部分吧。无论是让你充分感受到爽快感的部分，还是给你留下深刻印象的部分，都无出其二。

通过富有技巧的按键发出的格斗游戏的技和连招，RPG的解谜，赛车游戏的弯道技术，以及掌握这些技巧，难度一点点提高，并且越来越有成就感，越来越有想玩的冲动，正是游戏的乐趣所在。那么所谓“虽然很容易但却很有趣的游戏存在吗”？前面也提到过，如果把诸如操作很对自己的胃口、画面很漂亮、界面很简单等，因生理原因而吸引人的例子抛开，单单因为简单而让人觉得有趣的游戏绝不会存在！

初看起来可以作为例外的以看动画为制作理念的游戏和对战类的把游戏作为对战工具来使用的游戏，其实也是一样的。它们中间全都有让人不断追求与成功感、征服感相似快感的“难度”存在。

让人困扰的是，“难度”应该怎样去把握呢？

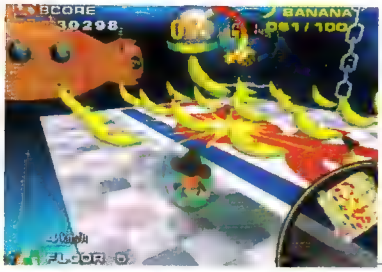
以前游戏的生命在于创意。一直以来人们都这么说，但如果好的创意在游戏中被设定以不恰当的难度的话，游戏也同样成了了无趣味的东西。

那么为了避免这种情况而给予游戏适当的“难度”，应该怎么做呢？关于这一点表面化的办法并不是很多。

所谓表面化的办法就是：

1. 针对年龄和性别
2. 针对对于游戏的理解程度(主要是重度玩家或者新手)
3. 模仿大获成功的作品(一招不慎就会被别人嘲笑画虎不成反象猫)

基本上就是以上几点，暂且不论第3点的话，主要就是要联系到游戏的理念和市场目标来做决定。不过这种程度的理论大概谁都想得出来吧。



NGC《猿玉》，美版准确销量27万5千。

在此基础上应该做怎样一些具体的调整呢？

在这里是不能写出全部的，因为即使想写也不可能写得完。刚才说过，表面化的办法不是很多，但具体的潜在的办法却是不计其数的多。稍微举一下例子吧。比如说有一个赛车游戏，规则是跑10条赛道，按照跑完的名次来加算得分，好名次＝高分。全部比赛中得分最高的获得优胜。

那么这个游戏如果是一个人玩的话，难度调整应该在哪儿作出怎样的调整呢？涉及的部分大体可以分成3部分，游戏者的动作，CPU的动作，赛道的设计。如果自己跑得快，CPU跑得慢的话难度就会下降吧，反过来难度则会提高，那么赛道怎样呢？CPU是根据程序行驶的，所以在给定速度的情况下，赛道越简单则游戏者会跑的越快，反过来也一样。

然后参照前面提到的表面化的办法，如果是面向重度玩家的话就提高CPU的速度和赛道的难度……，如果是面向非游戏迷的话则相反……，但实际上这是根本行不通的。因为游戏所具有的难易度缺乏幅度，所能满足的人群被限定得太死了。比如说赛车游戏确乎是面向男性的，对于游戏了解得更多的也是以男性玩家居多，但赛车游戏作为游戏中的传统类型，参与的人群应该是更加广泛的，无论是F1，还是SF感觉的赛车。因此在难度调整方面，应该具有相当宽阔的视野。

那么怎么做呢？最近的赛车游戏中经常可以看到的手法，一般是对游戏的进行施加各种调整措施。在多人赛车游戏中名次靠后的车抓地力会有所上升，能以较高的速度通过弯道以超过前面的赛车，这种调整措施我想读者中的很多人也知道（天语：Handicap）。和这相类似的，在单人游戏中，在游戏者跑第一圈时对游戏者进行各种数据采样，并对此后的比赛进行适应性调整的例子也并不少见。

采样数据的例子如下——1、区间，总圈数用时。2、撞墙的次数和地点。3、经过的线路（取位）。4、踩刹车的回数和地点。5、方向盘的操作方法。通过以上种种基本上就可以综合判断这个人是高手？是新手？还是超级大菜鸟？抑或是传说中的达人？(各种数据的采集方法和判断基准则是保密的)。对于技术上的欠缺，将会施加一些(诸如最高速度，抓地力等)补足效果，反过来也会对CPU施加一些负效果(如减速，打滑等)。这么做的结果，使技术参差不齐的玩家享受同一个游戏的乐趣的可能性大大增加了。而且这种调整的幅度会根据试玩的情况不断进行调整。也只有这样才能被称为传统游戏呀。而这里举出的例子几乎都是具有专利权的，并且都还在不断的发展中。

说到后来，话题慢慢偏到如何去缓和游戏的难度上面去了，不过要再次重申的是，游戏没有难度是万万不行的，游戏被讨厌也是万万不行的，“难而有趣”——这就是目标。

我要告诉大家的是，游戏的难度就好象咖喱饭的辣味，既不能因为太辣而难以下咽，也不能因为甜就好吃。只要辣度和美味的关系协调一致就好。因为咖喱饭是很辣的食物，所以辣辣的做出来，被人一边说“好辣呀”，一边吃到最后，再发出一句“虽然很辣但很好吃”的称赞——像这样的咖喱饭，不！游戏，就是我希望制作出来的……

PS2《武装雄狮》，其难度之高，不试一试是不知道的。

无双报道

樱大戦4 Sakura Wars

～恋爱吧少女～

为了拉开全新的帷幕 少女们再次与樱花共舞！！

令“樱花”FANS翘首期盼的最新作《樱大战4》将再一次登场于樱花盛开的季节。下面将介绍诸位非常关心的我方角色和全新敌人！

DC	厂商：SEGA	发售日：2002.3.21	
	类型：恋爱SLG	价格：6800日元	监督：广井王子

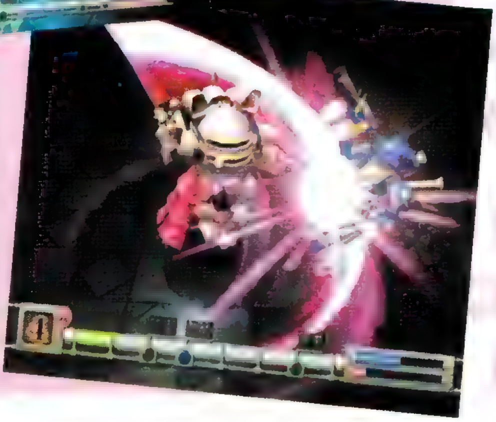
ＤＣ上最后的大作，超人气系列的最新作《樱大战４》将在３月21日发售。在本作中，战斗场景和动画再一次实现了进化，变得更加美奂绝伦！力争为DC创造最后的辉煌。

前作中，ＣＧ与动画的融合技术曾一度成为热门话题，而这次游戏中的影像融合将更加美丽，称得上是一次新的升华。战斗系统基本秉承前作风格，但是制作小组也对此进行了改良，操作更加便捷。总而言之，诸位千万不要错过集全系列大成于一身的最新作的每个细节！

战斗部分

一旦出击，就要充分利用每位队员的个性和特点，与敌人撕杀！玩家能够粉碎敌人凶猛的攻势，保卫帝都的安全吗！？

战斗场景无比华丽！！



↑连攻击也变得如此绚丽！注意，敌人的模样也和其他人不同，要小心应付。

自由活动部分

在剧场内自由移动，和各种各样的角色对话。根据玩家的不同回答，对方的信赖度也将发生变化！这就是系列的最大魅力。

←↑巴黎的队员也来到了帝国剧场！

↑过场动画远超《樱大战３》，即使不是樱迷也要好好品味。记住发售日是３月21日！

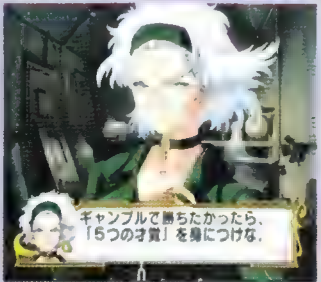
出击动画 战斗事件

传说中的特定事件发生后，就会强制出现花组队员出击的动画！此后还会插入3D造型的光武所引发的特定情节！到底是什么呢？值得期待。

剧情下载光盘与游戏同捆发售！

利用ＤＣ的上网功能，玩家可享受定期下载新作剧情的特殊服务（许多玩家已经在前作中体验过了吧）。《樱大战４》中附送的剧情下载光盘，方便了不能上网的玩家，这样一来，每位玩家都将能够充分发掘《樱大战３》的乐趣！

此外，４代中下载光盘的剧情将大大超越前作，为系列画上完美的休止符。这并不是传言，而是广井王子信誓旦旦的保证！



↑原来只有在网上才能看到的剧情，现在可以随时体会了，真令人感动呀！！

集大成的作品为高潮结局锦上添花！！

这次的舞台是《悲惨世界》

本作中花组上演的剧目已经确定！剧本便是法国文学的代表作《悲惨世界》。通过出演这部作品，帝都和巴黎的花组成员都获得内心世界的成长。

《悲惨世界》的故事

主人公冉阿让因为偷了一块面包而被判入狱19年。故事追寻着他大半生的足迹，描写了一个人对于人生的探求。从19年的铁窗生活中解放出来的冉阿让遇到了米里埃主教，在米里埃的感化下，他的灵魂得到了净化。数年后，冉阿让从一名囚徒变成了市长。然而警官沙威始终怀疑冉阿让的身份，固执的要把他缉捕归案。故事中还刻画了深爱着冉阿让的芳汀和她的女儿珂赛特等人物，通过对这些人物的人生的描写，故事的内容不断深入。

冉阿让（玛丽亚）

故事的主人翁，从囚犯一跃成为市长，然而……

芳汀（神崎堇）

深爱冉阿让的女性，有一个名叫珂赛特的女儿。

沙威警长（李红兰）

一生对冉阿让穷追不舍的警官，然而他的最终命运却是……

马吕斯（莱尼）

对珂赛特一见钟情的少年，两人克服重重艰阻最终结合。

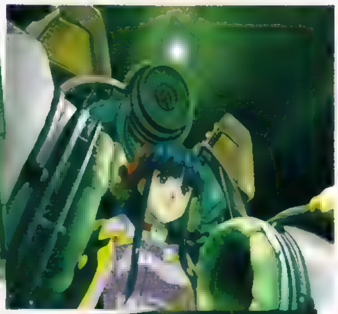
珂赛特（爱丽丝）

芳汀的女儿，冉阿让的养女，与马吕斯成为一对情侣。

这次我们将一举公开所有新情报！“樱大战”系列不可或缺的戏中戏(包括角色扮演情况和原著的故事简介)，以及第三次袭击帝都的新敌人。除此之外，还有进化后的精美动画和绚丽战斗场景等各种丰富多彩的情报！通过出演戏中戏获得大幅成长的花组成员，在与新敌人决战之后，等待她们的将是怎样的命运呢？3月21日将揭开谜底，诸位敬请期待。

得到大幅进化的MOVE

↓→驾驶光武二式从滑槽出口潜入的樱。

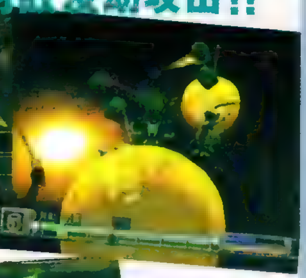


通过CG与动画的结合，游戏的影像获得了崭新进化！在经过《樱大战3》、《剧场版》等不断尝试后，影像技术获得了大幅提高。在4代中玩家可以欣赏到集全系列大成于一身的高品质动画！！造型更加美丽的花组队员和光武的英姿同样不容错过！

更加华丽，更加精美战斗场景赏心悦目！！

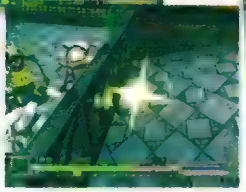
3代中受到一致好评的ARMS系统(Active&Realtime Machine System)在本作中同样健在！玩家要利用帝都花组队员的不同个性进行战斗！！

对敌发动攻击！！



←周围已经没有可以移动的区域，爱丽丝身陷危机之中……

穿墙完毕！



→利用瞬间移动穿越墙壁，脱离危机！

光武二式详细解说

正式名称：虎形灵子甲胄兵器 光武二式
使用目的：治安维护／对降魔战斗
开发时间 1927年2月
设计草案．李红兰／帝国华击团工厂
设计者．李红兰／帝国华击团工厂
制造：神崎重工／帝国华击团工厂
全高：2562厘米
肩高．1912厘米
干燥重量：783千克
主机关：蒸汽并用灵子机关
上
限界行动时间．10小时以上

《樱大战》之情报通信簿！ 大正指南

在前作中，玩家连续按键角色就会发动连续攻击，而且每次攻击时的台词都不相同。当然，在本作中仍将保留该系统，每次攻击均配以不同台词。游戏甚至为战斗专门准备了剧本，剧情丰富程度可见一斑。

德纳第（桐岛神奈）

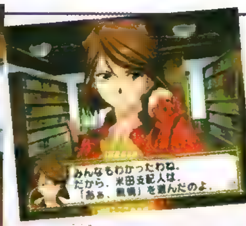
刁难珂赛特的贪婪男人。樱扮演其妻子。

米里哀主教（织姬）

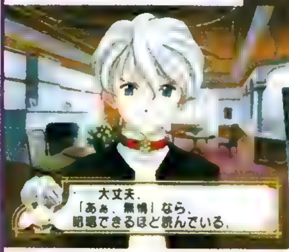
在故事中拯救主人公冉阿让灵魂的重要人物。

面对舞台队员们各怀思绪

决定上演《悲惨世界》之后，花组成员们反复琢磨登场人物的每一句台词和体味他们的人生，努力将其转化为自身的艺术形象。《悲惨世界》这部名作会带给她们怎样的感触呢……



←藤枝正在解说选择该剧本演出的原因。

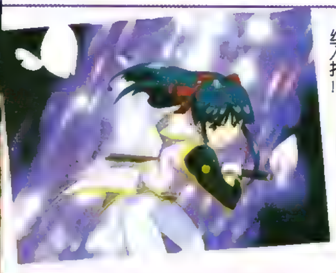


↑作为欧洲人的莱尼将在这次的演出中大显身手。

↓这是战斗指挥室中的镜头，米田所说的“那家伙”是谁呢？

《樱大战》之情报通信簿！大正指南

在1代中，每年演出12场剧目，2代中变为每年5场，其中包括固定的4场演出和圣诞节加演的1场。可是本作中上演的戏中戏只有《悲惨世界》1场（了解原著的朋友们可以看看两者间有何区别）。这场演出和剧情的发展息息相关，主人公大神对此次演出的发挥似乎会影响到故事发展的核心……!?



←驾驶者樱与光武的动作丝丝入扣！

↑刀柄上印出了大神一郎坚定的目光。

光武出击

《樱大战》之情报通信簿！大正指南

游戏中的动画几乎都是由剧场版《樱大战·活动写真》的创作人员接手制作的，因此玩家可以看到不亚于剧场版中光武出击的精彩镜头！此外，队员们的制服也和前作有所不同，其实她们的服装和剧场版中是一致的。真想早点看到角色们充满魅力的演出，可是还要耐心等待几天，利用这几天时间先把买盘的钱攒够吧！

新敌人『蒸鬼』登场！！

必杀攻击发动了吗？

蒸鬼的真实身份是!?

情报证实有一群新敌人威胁着帝都，它们的名字叫做“蒸鬼”，是被某种强大灵力操纵的无人驾驶机械士兵，它们拥有统一的“破坏”意志，以集团为单位行动。现阶段已经明确了几种蒸鬼的能力，但是除此以外是否还有其它形态的蒸鬼存在呢！？

蒸鬼解说

名称：魔操机兵　蒸鬼
目的：破坏／杀戮
主机关：黄金蒸汽灵子并用机关?(不明)

《樱大战》之情报通信簿！大正指南

“樱大战”的历史中，袭击帝都的黑之巢会、黑鬼会，以及在巴黎出现的怪人之所以企图毁灭都市，其原因是因为发达文明创造的都市毁灭了他们的生存空间。帝都内部包藏着各种各样的怨念，这次登场的敌人也许是由怨念产生的怪物……！

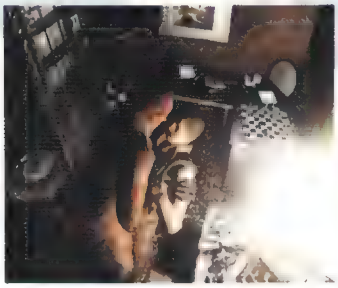
biohazard 生化危机

存在本身就意味着恐怖……!! 勇敢地与想象中的丧尸战斗!!

采用最新技术缔造的丧尸们登场了。一边看着图片，一边体会无限的恐怖感吧！！

厂商：CAPCOM	发售日：2002.3.22	
类型：AVG	价格：未定	监制：三上真司

追求真实恐怖感的AVG名作《生化危机》在GAMECUBE上登场了。这次主要以威胁玩家的丧尸和怪物们为焦点，为大家作个简要的介绍。当玩家们听到怪物慢慢逼近的脚步声时，一定会心跳加速，想赶快逃跑吧。游戏中的怪物们不仅外型怪诞、丑陋，攻击方式也原始而疯狂。那么它们在本作中会有怎样的演出呢？下面本刊将分成四大类进行介绍。



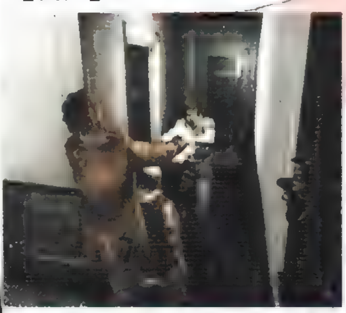
↑→主人公克里斯和吉尔被丧尸层层包围，他们是否能逃出敌人的魔掌就全靠玩家的发挥了……心跳加速！

克里斯和吉尔的命运……!?

↑决不能慌张，对付丧尸要冷静……

ZOMBIE【丧尸】

由于神秘事件，职员们感染了奇怪的病毒，大脑完全坏死，丧失了作为人类的思考能力和伦理观念，剩下的只有对吞噬人肉的渴望。他们在回廊中徘徊的脚步好像幽灵一般！



←↑丧尸并非为了打倒对手而作出攻击，觅食是他们的唯一目的，所以一定要小心。

↑一定要在丧尸接近前打倒它们，选择合适的武器吧。

混沌的眼神向猎物扑来!!

↑丧尸在感染源区域来回走动……

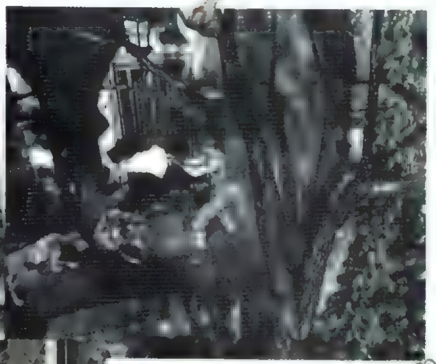
↑→被丧尸咬到前就干掉它们，千万不要被其围攻！切记！

不要活生生的成为饵食!!

CERBERUS
【丧犬】

和丧尸不同，丧犬原本是经过特殊训练的军用犬。为了更有效的与敌人战斗，它们总是群体行动，盯上目标后集体扑上。由于也被病毒感染，所以无形中加强了自身的战斗能力。玩家被它们包围就大大的不妙了。

↑一群丧犬围攻上来了！想要瞄准这样快的家伙还真不是一件容易事。看来要受伤拉！！



↑把握它们的行动规律，然后作出攻击。

↑丧犬突然出现赶快举枪射击吧！

HUNTER
【猎头者】

以人体为原型，组合其它生物的基因，彻头彻尾的生物武器。能力超强，绝佳的跳跃力和爆发力是其最大本钱。手上镰刀状的爪子能在一瞬间割掉猎物的脑袋。

↑一本以为脱离危险了呢，没想到狩头者也跳上来了。

↑如果被狩头者追赶的话，先退后也是一种战术。重新将自己置于有力的位置。

↑对手袭来之前一定要打倒它。预测对方的行动，先发制人才是关键。

CROW
【乌鸦】

在森林中栖息的乌鸦，由于啄食了被感染的尸体，因而也被奇怪的病毒所感染。它们非但不怕枪声，反而会朝着枪声飞去。一旦发现目标，便会不依不饶的连续攻击，直至猎物窒息。

↑如果发现乌鸦，在行动时最好不要发出很大的声响。

SOULCALIBUR II

制作小组已经决定让前作中使用御法剑的香华参加战斗！下面让我们来看看目前的最新情报，以及与角色、故事情节有关的开发者访谈录!!

崭新冒险世界的探索者

『吾事既行则不悔』
——宫本武藏『独行道』

Profile

年龄：20岁
出身：明帝国／北京
身高：152cm
体重：46kg
出生：4月2日
使用武器：中华剑
武器名：无名
流派：真行山临胜寺剑法+自创
家庭成员：母亲病故，据母亲生前说父亲已去世多年

香华 Xianghua

在荒芜的世界中寻求残存希望的旅行者。

使用虚实交错独特剑法的女剑士香华，在异次元空间失去佃活剑之后，她手持神秘老人赠送的宝剑，踏上了新

作中，香华力拨挡对手剑招的特殊动作给人留下深刻印象，2代中会有怎样的变化呢？另外，她和宿敌（?）NIGHTMARE的关系也令人

Character Story

东方大国－明朝屡遭倭寇犯境，为保卫人民，恢复国家的威信，朝廷举全力搜寻相传为英雄之剑的魂之利刃，但是连续三次派出的搜索队均未带回捷报。第一、二两队一去不返，就连由御林军精英组成的第三队也没能查到英雄之剑的下落……

香华也是第三搜索队的成员之一。她出生于军人世家，剑法传自亡母。母亲病故之后，香华仍然勤修剑法，终于得到了皇帝的赏识，被任命为大内侍卫……最近，由于魂之利刃的搜索任务失败，皇帝大为恼怒，一气之下解除了香华大内侍卫的职务……

然而，早在四年之前，香华就亲眼目睹过魂之利刃。传说中的英雄之剑，其实是一把不断吞噬人类魂魄的魔剑。为了不让自己的国家受到邪剑的诅咒，她最终没有将魂之利刃带回祖国，并暗下誓言要将邪恶铲除。

于是，香华与旅途中的伙伴KIRIKU共同向魂之利刃发起了挑战，在烈焰纷飞的异次元空间中，两人成功地消灭了魔剑。但是在战斗中以奇异的力量保护香华的母亲的遗剑，却消失在了异次元的虚空之中。

「用自己的力量开辟命运之路」

尽管母亲的遗物丢失了，但是她的遗言却永远铭记在香华的心中。她确信自己做出了正确的选择。

一天，皇帝突然下令向国内的一座边境城市发动了进攻。虽然朝廷对外宣称的原因是太守图谋造反，但是事情的真相并非如此。

不久前，东厂密探获得了确切的情报：一名曾经参加第二搜索队的男子得到了英雄之剑，但是却逗留在边塞，毫无向皇帝复命之意。朝廷虽然派出了使者，可持剑者不仅不接圣旨，太守也拒绝交出此人。为此，朝廷派遣大军前去围剿，虽然最终攻下了城池，但是仍未发现传说中的魂之利刃。

皇帝再次召见香华，派遣她前往化为废墟的边城。原因只有一个，因为香华是曾经接触魂之利刃最近的人，从堆积如山的瓦砾中寻找魂之利刃需要她的经验和智慧。

香华内心后悔万分，如果当初禀明真相，告诉皇帝魂之利刃早已被自己消灭，决不可能出现在那座边境城市之中的话，也许就不会发生这次的战争了……怀着沉重的心情，香华到战场的废墟中，但是从极少数的幸存者的证词和支离破碎的记录中，香华发现，这里确实曾经存在过酷似魂之利刃碎片的物质。

如果那真的是魂之利刃碎片的话，一定会有人察觉它的邪气。基于这种假设，那么持剑者对是否应该把它进献给皇帝感到犹豫不决也完全可以理解。从推测出的碎片的大小来看，太守不可能因为企图占为己有而把它藏在身边。那么，碎片究竟是否属于那把不祥的邪剑呢……？

魂之利刃本该早已被自己毁灭，可是现在，也许它还会再次引起灾难……！

如果这些推测属实的话，那就必须尽快找出碎片，将它彻底毁灭！这是自己不可推卸的责任，如果上次能够斩草除根，今天也就不会给这么多的人带来不幸。香华下定决心，当晚，她抛开了朝廷委派的任务……

我们就今后的展望对开发负责人世取山进行了采访！

据说《灵魂能力2》的发售日再次推迟，您能透露一下游戏的具体发售时间吗？请您对所有读者和玩家说几句话，毕竟大家对您的观点非常关注。

关于销售日程安排，公司正在进行调整，因此我现在还不能给大家一个明确的答复，非常抱歉。我深切地感受到各位玩家对我们寄予了很高的期望，为了不辜负大家的期望，我们将发售日期后延了一些，从而进一步提高游戏的品质。还是请大家再耐心等待一段时间吧。

不久前发表了世嘉和NAMCO在街机部门进行合作的消息，而且发售时间变更了，有人推测《灵魂力量2》将采用类似VF.NET系统，是这样吗？

我们与世嘉在街机方面的合作已经展开了，但是双方并没有谈及关于在《灵魂力量2》中使用VF.NET的问题。最多也就是"要是那样就好了"之类的闲聊话题而已，目前还没有什么具体的行动，所以大家听到的只是谣传。但是将后我们会考虑推出加载类似VF.NET的游戏。

发售日定在春季以后！请再耐心等待一阵吧!!

非常遗憾，《灵魂力量2》的发售延期了。不过既然是为了提高游戏质量才延长了开发和测试时间，玩家也就应该理解了。那么让我们一起祝愿本作能够尽快推出，在街机厅中再次掀起刀剑格斗的热潮吧！

无双报道

川の垂钓5 ~不思议之森~

主人公因为迷路而误闯神秘的异世界。据说有一个神奇的精灵，居住在位于这个世界中心的森林里的池塘之中，假如有人钓到它就能够实现自己的愿望。

GBA	厂商：VICTOR	发售日：2002.3.8
	类型：RPG	价格：4800日元 / 其他：——

利用垂钓拯救世界！

通过钓鱼培养主人公的RPG“川之精灵垂钓”系列最新作终于登场了！这次，玩家要钓的是那些因为触怒了上帝而被变成鱼的人，同时还要帮助他们恢复原形。

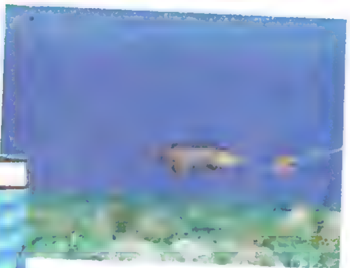
最新作中钓鱼的部分得到了强化，在颇具立体感的水中场景里，玩家可以体会到跟鱼进行较量时惊心动魄的感觉。在各种区域里钓鱼，可以培养主人公的能力，然后再向精灵做而出挑战。

水母溪太

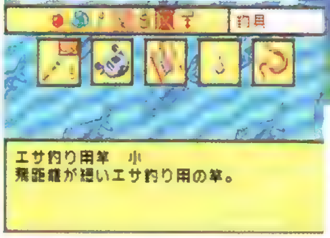
在“精灵沼泽”钓鱼时，不慎陷入沼泽而被召唤到异世界的少年。他的命运会如何呢？

充满钓鱼场面的迫力

←↓鱼的动作很灵活，简直让人无法相信这是便携机的游戏！把上窜下跳拼命挣扎的鱼钓上岸吧！



备齐各种鱼具!!



←↑游戏里提供了钓鱼竿、线轮、鱼饵、钓钩等丰富多彩的鱼具，并需要根据不同的鱼来进行选择。在道具店可以购买到鱼具和鱼饵等，当然，好的鱼具价格也是很昂贵的。

拯救被诅咒而变成鱼的人们 全靠你垂钓的本领

一天，拥有感应上帝之声能力的巫师兄弟，在奇异森林的池塘边举行精灵垂钓仪式。但是，这一天正好是禁止钓鱼和狩猎的日子。上帝因此大发雷霆，把倒映在水面的人们全都变成了鱼。而让人们恢复原形的关键，似乎这就掌握在被召唤到这个世界的神秘少年——水母溪太手中……

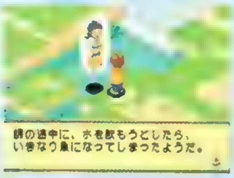
这个世界到底怎么了!?

↑→由于触怒了上帝，城市和村落里人丁稀落。主人公每次钓鱼归来，居民都会有所增加。

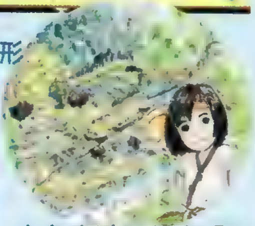
升级之后能够钓到更大的鱼

↑→要钓大鱼需要充足的体力（HP）和力量。

多多钓鱼帮助村民恢复原形



→钓上来的是道具店的老板，可以买道具了。



在各个地区钓鱼吧!!

游戏中的部分地点介绍

<主雾村>主人公最先到达的气候温和的村庄。大部分村民都被变成了鱼。

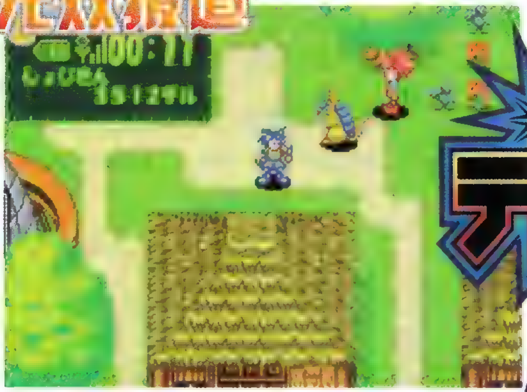
<欧布恩王国>一年四季烈日炎炎的国家。可以钓到巨骨舌鱼和银异耳鱼等古代鱼种。

<黄金公园>渔业发达的寒冷之地。栖息着大马哈鱼、北方派克鱼等品种繁多的鱼类。

<椰树村>大部分男子都被变成了鱼的热带村落。可以钓到大鲇鱼和邦伽修斯鱼等。

开发状况 主人公为解开诅咒之谜，在异世界中跨越艰难险阻，继续着钓鱼的旅程。为实现3月发售正在全力制作，目前开发进度80%。

无双报道



携帯電獣 テレファング TELEFANG 2

用手机「DSHOT」让各电兽成为你的伙伴！在各种各样的地方与电兽战斗，努力和它们交朋友，并获得它们的电话号码！！

GBA	厂商：スマイル软件	发售日：2002年4月	
	类型：RPG	价格：未定	其他：——

用手机召唤「电兽」现身吧！

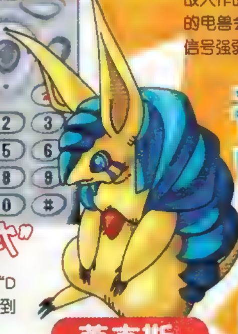
以率领被称之为“电兽”的妖怪进行战斗为内容的RPG——“携带电兽TELEFANG”的续集终于登场了。故事的舞台设定在前作10年后的世界。主人公为了寻找下落不明的父亲，闯入了电兽所居住的“电兽界”。

本作里登场的电兽，除前作中较受欢迎的几种之外，几乎全部焕然一新。游戏增加了对电兽的“改造进化”，和由多个电兽发动的“合体技”等新要素。此外，用来召唤电兽的手机“DSHOT”也追加了新功能！！

熟练掌握DSHOT技巧

主人公拥有一部代号为DSHOT的手机。DSHOT最多可以记录200个电兽的电话号码。在战斗中只要拨打电话，电兽就会赶来帮助主人公。此外，这部手机可以接收电兽发来的电子邮件，并且可以设置来电音乐铃声。不仅如此，本作中还搭载了新功能“D模式”。使用“D模式”可以得到游戏的提示，并获得关于所在地能够得到的道具和出现的电兽的情报等等！

新机能“D模式”



莱克斯

↑主人公最初遇到的电兽，最讨厌别人叫它胆小鬼。

战斗流程

←↓如果不想和敌人战斗，可以避开地图上的电兽。

在地图上与敌人遭遇！

主人公一接触到地图上的电兽，就会进入战斗。用电话召唤出已成为同伴的电兽，让它们与敌人作战。另外，玩家能够召唤的电兽会根据战斗场所和电波信号强弱的不同随时发生变化。

召唤电兽

↑调查敌方电兽的属性，召唤与其属性相克的电兽参战，使战斗对自己更为有利。

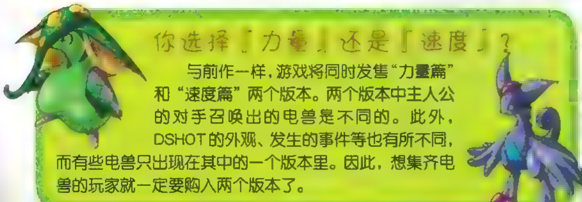
开始战斗！

↑→游戏者也可使用道具辅助作战，注意图片。

你能够得到电话号码吗!?

↑→战斗结束后，有些电兽会告诉主人公电话号码！

你选择「力量」还是「速度」？



与前作一样，游戏将同时发售“力量篇”和“速度篇”两个版本。两个版本中主人公的对手召唤出的电兽是不同的。此外，DSHOT的外观、发生的事件等也有所不同，而有些电兽只出现在其中的一个版本里。因此，想集齐电兽的玩家就一定要购入两个版本了。

电兽会不断进化！

电兽升级后将会不断进化，不仅外观发生变化，能力也会得到提高。而且，与前作一样，玩家也可以通过改造电兽使其获得进化。通过在电兽体内装配道具和机械零件，实现人工进化。改造之后，电兽的属性也会发生变化。

会产生何种进化?!

获得闪光的天线！

在第一版发售的产品中附送了专用天线，如果把它接在GBA的通信端子接口上，DSHOT接发信号时天线就会闪闪发光，非常漂亮！

初回限定

开发状况 开发进度40%。第一版将附送增强游戏临场感的“超级强力天线”！漫画连载也已开始。

新作游戏直击

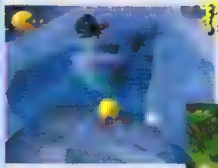
小精灵世界

GC

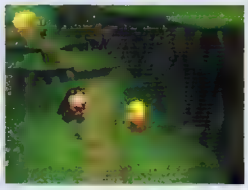
厂商：NAMCO	发售日：2002.3.7	
类型：ACT	价格：未定	其他：——

NAMCO元老级的招牌形象终于登陆GC了，这也是“小精灵”系列第一款真三维动作游戏。如果您玩过NAMCO为纪念小精灵形象而制作的两款PS系列游戏的话，应该可以明显发现该游戏有向解谜类型方向发展的趋势，本作也不例外。游戏画面自然干净，玩起来趣味性十足，风格非常适合于GC低年龄群体的口味。还是期待本作能够尽早发售吧！

招牌动作游戏驾临GC!



在更广阔的地图上，小精灵更有灵气了！



SMASH COURT · PRO TOURNAMENT

PS2

厂商：NAMCO	发售日：2002.2.7	
类型：SPG	价格：6800日元	其他：——

看到“VR网球”的热销，不少厂商都开发了类似作品，老牌游戏厂商NAMCO自然不甘人后。从本作名称上看，应该是在PS上风行一时的“扣杀球场”续作，不过却不再是卡通风格。游戏中可以操作许多网坛著名选手在球场撕杀，PS2的强劲性能将球场的气氛营造的出神入化。要是网球迷就绝对不要错过！

NAMCO风格改写网坛神话

←↑NAMCO的网球游戏不会令你失望。为冠军而努力吧！

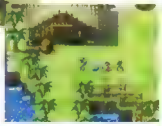
勇者斗恶龙 怪兽篇 1·2

PS

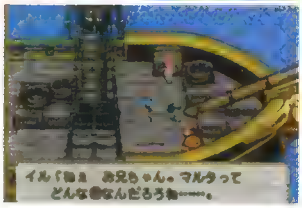
厂商：ENIX	发售日：2002年春	
类型：RPG	价格：未定	其他：——

ENIX为GB打造的人气RPG系列“DQ怪兽篇”，现在终于宣布转战PS，并将于春季发售。也许是因为“DQ4”销量高奏凯歌，令ENIX下了这样的决心趁热推出。PS版中将会把GB上热卖的1＆2，同收一张碟内，对于喜欢DQ的朋友就实在不应错过了。另外，ENIX利用PS的强劲机能将画面大幅提升，但系统方面还会遵循GB版本，不仅可以捕捉怪兽，更可以对其进行培养，创造全新怪兽品种并一起冒险。

↓画面仍旧是二维，但看起来比GB版养眼多了。



↑游戏的精髓仍旧是抓住怪兽，并不断培养！



炸弹人MAX2（红·蓝）

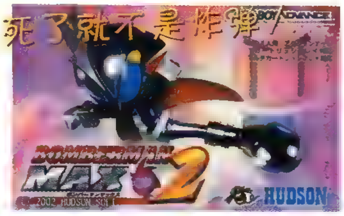
GBA

厂商：HUDSON	发售日：2002.2.7	
类型：ACT	价格：4800日元	对应：对战线

继RPG版“炸弹人故事”后，正统的“炸弹人”系列即将登陆GBA。本作将分为两个不同名称的版本发售，这点应该是从“口袋妖怪”那里学来的。虽然新作在情节方面有所弱化，但同历代炸弹人的水平相比，本作水准绝对不低。尤其是在充分利用GBA的通讯机能后，玩家必然会从中玩到更多有趣的内容。

↑HUDSON的招牌炸弹游戏也分成两个版本发售。

被炸死了就不是炸弹人



鼠国争雄

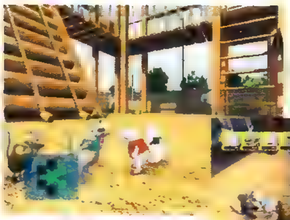
XB

厂商：MICROSOFT	发售日：2002.2.22	
类型：ACT	价格：6800日元	其他：——

使用FAR SHANING技术，决心彻底实现XBOX机能最强细腻感觉的游戏。在游戏过程中，玩家可以分为移动、探索以及战斗三个模式。以小老鼠的视点观察室内的情况，寻找入侵自己地盘的外来老鼠，再进行战斗扫清外来者，游戏的基本构架就是这样。当然，在游戏的探索过程中还会加入一些解迷的成分。

探索鼠儿的世界

↑XB强大的机能，可以让你看到一只只“纤毛毕现”的小老鼠。



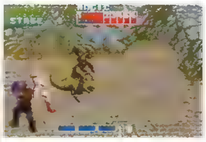
↑→家有一群鼠小弟！

战 斧 GOLDEN AXE

WSC

厂商：SEGA | 发售日：2002.2.28
类型：ACT | 价格：4800日元 | 对应：对战线

SEGA突然宣布为WSC制作“战斧”的时候，编者还有些不相信，毕竟这部历史名作还是在GBA上推出显得更为明智，也更有利可图，但SEGA偏偏要在这台现在已乏人问津的掌机上留下自己的足迹。从图片上我们可以看出游戏非常忠实于原作，而且美式风格依旧非常浓厚，不过双人作战的魅力恐怕无法体验到了。无论如何，如此经典的动作游戏重新推出，实在让人感动。


↑还保留有骑上恐龙作战的设定，这回还能把敌人烧成焦炭吗？

↑可惜不能与好友并肩战斗。

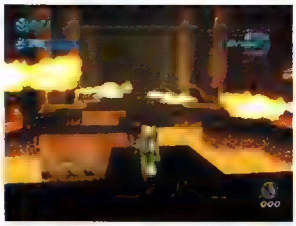
再次为了死去的亲人和朋友而战！

星际火狐·恐龙星球

GC

厂商：NINTENDO | 发售日：2002年春
类型：A·AVG | 价格：未定 | 其他：——

“星际火狐”是曾在SFC和N64上大受好评的3D射击游戏。这回我们的FOX将重披战袍，以动作AVG的身份重新登陆到GC上。本作的舞台是一个由恐龙支配，被称为恐龙星球的小行星。玩家必须操纵主人公弗克斯在全3D的世界探索，与四处徘徊的恐龙战斗。在地图探索方面，玩家可以随意用放大镜对物体进行局部放大！有机会一定要好好看看粗糙的恐龙皮，还有千万别被美丽的景色迷花了眼哟！

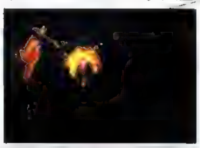


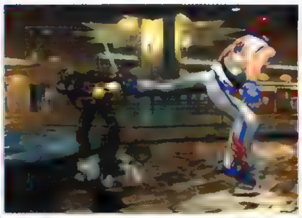
铁拳4

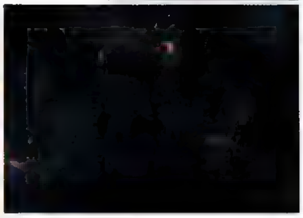
PS2

厂商：NAMCO | 发售日：2002.3.28
类型：FTG | 价格：6800日元 | 其他：——

面对“VF4”带来的强大压力，“TK4”的制作小组对本次移植自然是全力以赴。游戏不仅将街机版完全移植，而且还照例增加了每个角色的CG动画以及隐藏人物。另外，在PS版3代中堂堂登场并引发话题的闯关模式，这回也会完全翻新制作，爽快感十足。不过据悉，游戏中还会有更多惊喜的内容，实在是令人期待至极。







克罗诺亚沙滩排球 最强队伍决定战！

PS

厂商：NAMCO | 发售日：2002年春
类型：SPG | 价格：未定 | 对应：4人分插

这段时间NAMCO很热中于将自家招牌游戏改编，如刚公布不久的“传说方块”，现在又轮到“风之克罗诺亚”了。从动作游戏变更为体育游戏，原作中的热门人物会全部登场并且对应4分插，可以进行多人对战。从下面这些公布的游戏画面可以看出，游戏的玩法是2对2的排球比赛。除了可以多人参与外，还可以用一只手柄操作己方两名队员，但目前具体的操作方法还不得而知。

一起来参加吧！

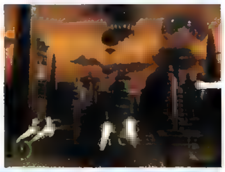
↑NAMCO的著名角色齐聚本作，可以四人同时作战。

星球大战II——罗格中队

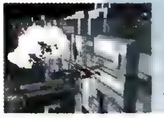
GC

厂商：LUCASARTS | 发售日：2002.3.22
类型：STG | 价格：6800日元 | 其他：——

卢卡斯的招牌系列历代都在任天堂主机上扎根，GC当然也不例外。本次利用GC的强大机能，将在太空中的作战表现得非常完美，先前美版发售时，美国媒体都给予其极高评价。身为射击游戏，本作不仅完全再现电影中的激烈场面，而且速度感极强。游戏有多种视点可供选择，逼真的气氛绝不逊于电影。



→画面效果的逼真令人惊叹，堪称星战系列的最高杰作。

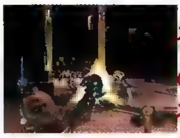


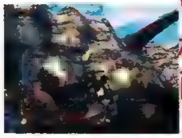
武装女神

XB

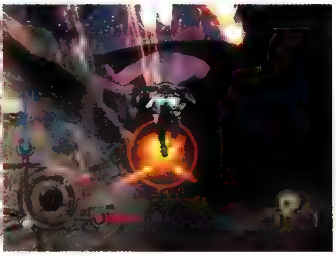
厂商：SEGA/SMILEBIT | 发售日：2002.3.21
类型：ACT | 价格：6800日元 | 其他：Dolby 5.1ch

充满未来感的动作射击游戏，利用XB的强大性能将游戏效果发挥到了极至！玩家需要在偌大的真三维场景中与异形生物周旋，画面充满了火药味。游戏的节奏非常快，对操作者的反应是一大考验。另外，本作的欧美味道过浓，这可能成为该游戏在日本销售上的绊脚石。





超华丽的画面
挑战视觉极限


↑飞龙小组的会心作必将令你体验到XBOX机能的强大，速度感和操作感绝对一流！

游戏古玩街

淘金者之圣地
发烧友的乐园

心跳回忆2限定版

PS游戏软件

厂商	KONAMI
类型	SLG
[illegible]	99/11/25
[illegible]	★★★★★

ときめきメモリアル2

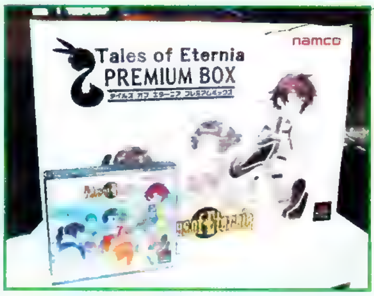
TOKIMEKI MEMORIAL2

心跳回忆2在国内推出时正赶上PS游戏D版的高潮，当时5CD的游戏是非常罕见的。加上价格的因素使这个游戏没有像她的前辈一样在国内形成气候。不过这并不影响她的优秀程度。从系统到音乐都在前作的基础上得到了发展。尤其是本作的音乐似乎比前作更加动听。这套国内非常少见的心跳回忆2限定版中的那两套限定CD可是让FANS眼馋的好东西。另外，同捆的粉红色透明POCKETSTATION也相当可爱和实用。对于心跳迷来说，这可是入手超困难的东西哦。

永恒传说限定版

PS游戏软件

[illegible]	NAMCO
[illegible]	RPG
[illegible]	2K/11/30
[illegible]	★★★★★



“TALES”系列是凭着宏大的世界观，流畅的剧情和新颖的战斗系统深受玩家所喜爱。“永恒传说”作为第三作仍继承该系列的一贯作风，CG背景、3D地图、2D角色，也许这种朴素的作风就是玩家所一直推崇的吧。这款“永恒传说”堪称为系列最强作一点也不过分。游戏中处处穿插着CG，每个角色都有自己的故事，使游戏结构更加丰富。另外隐藏要素极多也是本作的特点。最值得一提的是，系列独特的战斗系统这次又进一步得到升级，手感更接近格斗游戏了。新加入了前冲，使战斗更为畅快，L2、R2的利用也更加方便了特技的使用。

限定版“永恒传说”的实用性与珍藏性不分伯仲。

恶魔城64

N64游戏卡

[illegible]	KONAMI
[illegible]	ACT
[illegible]	99/3/11
[illegible]	★★★★

全Polygon的三维动作游戏，视觉冲击感绝对超越本系列以往的任何作品。虽说本作来了个历史性的大逆转,但是游戏性丝毫不减，恐怖气氛和游戏难度均大幅提升。关卡与障碍的设计完全体现3D特点，决不是为了3D而3D，这要感谢N64的机能。限于国内拥有N64机的玩家少而又少，所以能够真正领略这款品质优秀的游戏实在不易，建议大家收藏。

征稿启示 凡藏有与game有关的“古玩”的读者均可投稿，稿件应包括：详尽的文字说明(只供欣赏不欲出售的请注明为非卖品)，彩色特写照片，信封上请注明“古玩街”栏目，以及详细的联系地址。

本期栏目得到北京佳人游戏专卖店协力支持，特此感谢。

电子游戏软件
游戏研究所
特鲁内克大冒险2A
梦幻之星网络版V2
合金装备索利德2
攻略人行道
异度传说
魔人学园外法帖
马里奥A2
电新直击
生化危机
死或生3
斩歌舞伎
无双得道
泰娜莱莎
铁骑
WE6
最终幻想11
王国之心
合金弹头4
『最终幻想VIII』与『异度装甲』
感悟创意史克威尔名作对比
特别企划：回眸昔日街机巨人的风采
SNK的伟大遗产
2002
GAME风景线
4
送 游戏厂商吉祥物&记忆卡贴纸

Virtua
Fighter 4

PlayStation®2

编辑手札

↑尽管我国的电玩市场发展得非常迅速，但比较于日、美等大国的规模却还只停留在散兵游勇的状态，究竟何时才能市场正规化呢？

渐渐地，《电软》已经八岁了。这八年，可以说是见证中国游戏历史的八年；这八年，可以说是中国游戏市场急速成长的八年。回首这八年时光，说短不短，说长不长，但却在每个人的心中烙下了深深的印记……

从一个只是趴在柜台上看电视里播放“魂斗罗”的小孩，到现在拥有很多主机并品评天下游戏事的成人，在这八年里，我长大了；从一本凭借“中国应该有自己的游戏杂志”的豪情壮志而诞生的书刊，到现在成为中国游戏杂志的领头羊并主导市场的杂志，在这八年里，《电软》成熟了。

在这365×8的日子里，我们的身边改变了太多太多，但至今不能改变的还是发自心底的那句话——该拿什么奉献给你，我们的闯关族！

下一期是《电软》的“八周年纪念号”，让我们一起来庆祝！

风林

●没想到这个冬天就这样过去了，丝毫寒意未觉春色就扑面而来，感叹时间的流逝啊……

●每次听到“莎木”中《望的告白》这段乐曲，就会带来一丝感伤。到现在也无法忘记“横须贺”中的那些经典场景、音乐……当然，还有原崎望。

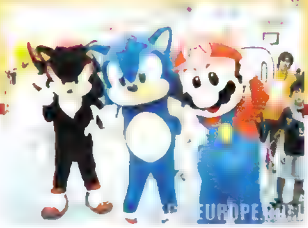
●4月游戏音乐推荐：“寂静岭2”结尾曲、“莎木——望的告白”。

●本期推出的时候风林应该已经沉浸在“生化危机”的恐怖故事中了，不知道有GC的朋友有没有第一时间拿到。最近很多朋友都对CAPCOM是否信守自己对“独占”的承诺表示怀疑，风林觉得其实大家为这些事情争论不休实在没有什么必要，毕竟在何主机上推出你我都左右不了，倒不如塌下心来钻研游戏。

●敬请期待《电软》八周年纪念号！！！

●结稿前“VR射手3”点数只有418……

天师



朋友们！请玩VF4！从本期开始将有持续的攻略支持，希望能为爱好者提供一些帮助。

只要执着，梦总会实现。本人的DAYTONA借LYF之手已经上传，另有其他“中国梦美狂”的成绩上传，名越应该高兴才对。GGB也有一定突破，以13式下GREECE地狱，天语感觉自己就像在一口移动着的棺材中战斗。现已有些开窍儿，从日本高手的只言片语中，发现还是战术上存在问题——打直升机时要在它飞起来之前或刚刚起飞就击落，只是它们停在地上也会发导弹攻击（汗）。虽然正烦人从日本带官方攻略本，但天语知道GGB战友间互相传达的“实战”资料才最重要。GGB最终兵器是“放弃”，天语动此念头的一瞬，却意外GOOGLE到日版金手指。

真是功夫不负有心人哪？修改这“卷首语”时的前十分钟，本人已经用AR2调出全武器全装备各9999个，并存入自己的8MB记忆卡中！！另一个极高兴的事，是发现凤飞飞的专业站和官方站。天语做了十五年“地下凤友”，今日找到组织。（泣）

宇部

被小天天尊为“资深任天堂专家”的宇部居然差点错过了一款GC的标牌作。之前对大乱斗的热销除惊讶外并不在意，杂烩贺岁型的game能有多大意思？但陪风林购之后，观念大逆转！宁愿称之为“家庭、友情、亲子”的ACT游戏，当握着手柄、陶醉于耳边响起的、耳熟能详且效果大幅提升的玛莉一代的BGM时，心里想到的却是：这种真正使人快乐彻底的纯粹游戏离我们越来越远了。

得知GC主机在美国和日本的销量，宇部无话可说。今后高拟真度的主流游戏（RPG,AVG类）会层出不穷，而逐渐减少的将是……

Shadow Phoenix

◆本人的隐身忍术终于练成，随着这个春天的来临，我要和大家说再见了！

◆和“电软”8年的风风雨雨、和读者数载的荣辱与共、和同事难忘的峥嵘岁月。

◆有过辉煌、有过沉寂、有过飞扬、有过哀怨。

◆有过心酸后柳暗花明的别样风景、有过浪漫前信誓旦旦的意气风发。

◆有过南柯一梦般的璀璨、有过持子之手似的激情……

◆曾经画廊的门庭若市也可以门可罗雀，所以暂时的成功和失败都不能代表什么。

◆正像现在的“电软”，虽然没有几年前的如虹气势，但时间依然会证明给大家看它的无限POWER的。

◆有种莫名的感觉叫做“永失我爱”，我心爱的电软－不见不散。

◆有句祝福的话语叫做“东成西就”，我宠爱的你们－不舍不弃。

◆感谢“电软”，感谢你们，感谢游戏！

◆无论怎样，大家都要说：今天应该很高兴。

电子游戏软件 CONTENTS 目录

2002年第4期（总第93期）

特别策划 进入将二维格斗游戏推向极致的功臣之——SNK的灵魂深处
SNK的伟大遗产 34

攻略人行道 CAPCOM百万巨作续篇3月出击 第一时间最强攻略惊爆登场
鬼武者2 70

攻略人行道 异度传说前传 I 壮大剧情感染无数玩家 带你尽情领略异度风情 51

特别策划 感悟创意 史克威尔名作对比，FFⅧ与异度！ 38

攻略人行道 特鲁内克大冒险2A 流程攻略完璧奉上 帮你成为迷宫之王 74

新闻热报 离异五年史克威尔重回任天堂 特约作者专题评论 18

GAME INDEX

PLAYSTATION
东京魔人学院外法帖——78

PLAYSTATION 2
实况胜利十一人6——10
感染扩大.HACK——12
最终幻想11——14
王国之心——16
真三国无双2——30
侍——31
异度传说前传 I——51
鬼武者2——70
阳光波动——109
高山滑雪3——109
勒芒24小时——109
装甲核心3——109
合金装备2——116
格拉姆特娜特的炼金术士——120
AUTO MODELLISTA——124

GAMEBOY ADVANCE
特鲁内克大冒险2A——28、74
龙战士——82
大众泡泡方块——98
唐老鸭大冒险——98

DREAMCAST
梦幻之星网络版V2——32
机动战士高达外传0079——98

GAMECUBE
巨人的德心——8
生化危机——106

XBOX
泰娜莱莎——4
铁骑——6
死或生3——107
武装女神——108
斩 歌舞伎——108
式神之城——108

ARCADE
电脑战机——122
合金弹头4——125

本刊文章未经允许，不得以任何方式进行转载或抄袭，违者必究。
本刊作者文责自负。对于侵犯他人版权或其他权利的文字、图片稿件，本刊概不承担任何连带责任。

编辑手札——2
目录——3
无双报道：泰娜莱莎——4
无双报道：铁骑——6
无双报道：巨人的德心——8
无双报道：实况胜利十一人6——10
无双报道：感染扩大.HACK——12
无双报道：最终幻想11——14
无双报道：王国之心——16
游戏新闻眼——18
电玩宠物：井上多罗——24
中国电玩榜——25
游戏研究所：特鲁内克大冒险2A——28
游戏研究所：真三国无双2——30
游戏研究所：侍——31
游戏研究所：梦幻之星网络版V2——32
科普园地：GBA游戏汉化作者访谈——40
科普园地：识别GBA卡带记忆方式——42
科普园地：PS2购买指南——43
格斗天书：VF4基本攻略——44
游戏文学：自由之子——49
攻略人行道：超级马里奥A2——56
闯关族的家——64
攻略人行道：东京魔人学院外法帖——78
攻略人行道：龙战士——82
秘技天地——86
龙哥热线——93
游戏点评——96
游戏点评：XBOX在我们的眼中——99
游戏点评：游戏与电影——100
游戏文学：白夜——101
2002年4月游戏发售表——104
电新直击——105
电新直击：生化危机——106
电新直击：死或生3——107
电新直击：XBOX游戏特辑——108
电新直击：PS2游戏特辑——109
编辑点评——110
业界名人访谈录vol.2 铃木裕的世界——113
大墙画廊 vol.61——114
游戏研究所：合金装备2——116
无双报道：丛云——118
无双报道：格拉姆特娜特的炼金术士——120
无双报道：电脑战机——122
无双报道：AUTO MODELLISTA——124
无双报道：合金弹头4——125
游戏新作情报——126
游戏古玩街——128

月刊/每月 14日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长、主编：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
执行主编：杨柯来
地址：北京6129信箱
邮编：100061
邮购部电话：（010）64472177
编辑部电话：（010）64472187
E-MAIL：vgame@public.bta.net.cn
印刷：北京新华印刷厂
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：8.40元

制作「TOHEART」和「漫画PARTY」的AQUAPLUS公司为XBOX

[illegible]艾斯贝兰萨的魔法师[illegible]
[illegible]为保护市民们的安[illegible]出。

读者们非常陌生的AQUAPLUS公司首次在游戏机上推出作品，这也许是该公司在XBOX上尝试开拓新市场的举措！？这款引人注目的原创作品是一个以少女魔法师为主人公的动作RPG！本刊在此对这部即将发售的作品进行了紧急报道。

就这样，一个小小的大冒险拉开了序幕。

这是充满朦胧与幻想的动作RPG！

本作的游戏画面与设定原画氛围相近，色彩十分柔和，是引人注目的焦点。对该公司来说，这部作品也是第一部采用了3D多边形技术的力作。如果想知道这部作品的动向，敬请各位期待本刊今后的报道！

快步疾奔的样子好可爱，主人公泰娜莱莎是个充满朝气的女孩子。

也许很多朋友对AQUAPLUS公司很陌生，但是通过这部作品大家就会看到AQUAPLUS在游戏制作方面的实力。这是一款带有浓厚日本风格的动作RPG，意在帮助微软XBOX攻破日本市场的壁垒。作为AQUAPLUS在游戏机上推出的首部作品，制作人在企划方面动了很多脑筋，一些绝妙的好点子在游戏中得以实施。制作小组相信玩家在拿到这款游戏后就会了解他们的良苦用心。好了，下面就请大家跟随本刊一起来进入泰娜莱莎的世界。

XB	厂商：AQUAPLUS		推出日：2002年夏
	类型：A·RPG	价格：未定	其他：——

泰娜莱莎
TENEREZZA

制作的原创游戏发表!

※ 街道场景的设定原画

这就是根据细致的设定原画制作的艾斯贝兰萨的街道场景，画面远处的建筑物是被称之为“合成屋”的奇异商店（详细情况不明），大概是合成道具的场所吧。

泰娜莱莎 是怎样的女孩子?

与居民的对话也是一种乐趣，看样子泰娜正在物色新鲜的蔬菜?

自称“世界第一魔法师”的泰娜莱莎是个朝气蓬勃的活泼女孩，她在贸易都市艾斯贝兰萨经营着一家全职魔法事务所。虽然“世界第一”之说无从考证，但是在当地她的魔法才能确实有目共睹，魔法事务所的业务也因此蒸蒸日上。

虽然洛萝的个头儿不起眼，但她却是被称为“森林主人”的实力派人物。泰娜莱莎在冒险的途中和她相遇，随后因为交谈言谈投机而结成好友，此后便形影不离。仔细看看右上方的图片，你会发现伴随在泰娜莱莎左右的身影……

刊登两张重要人物（据推测）的特写。他们与泰娜莱莎的关系现在还不明朗，弗欧莉看上去好像是个魔法师。

这出事了!

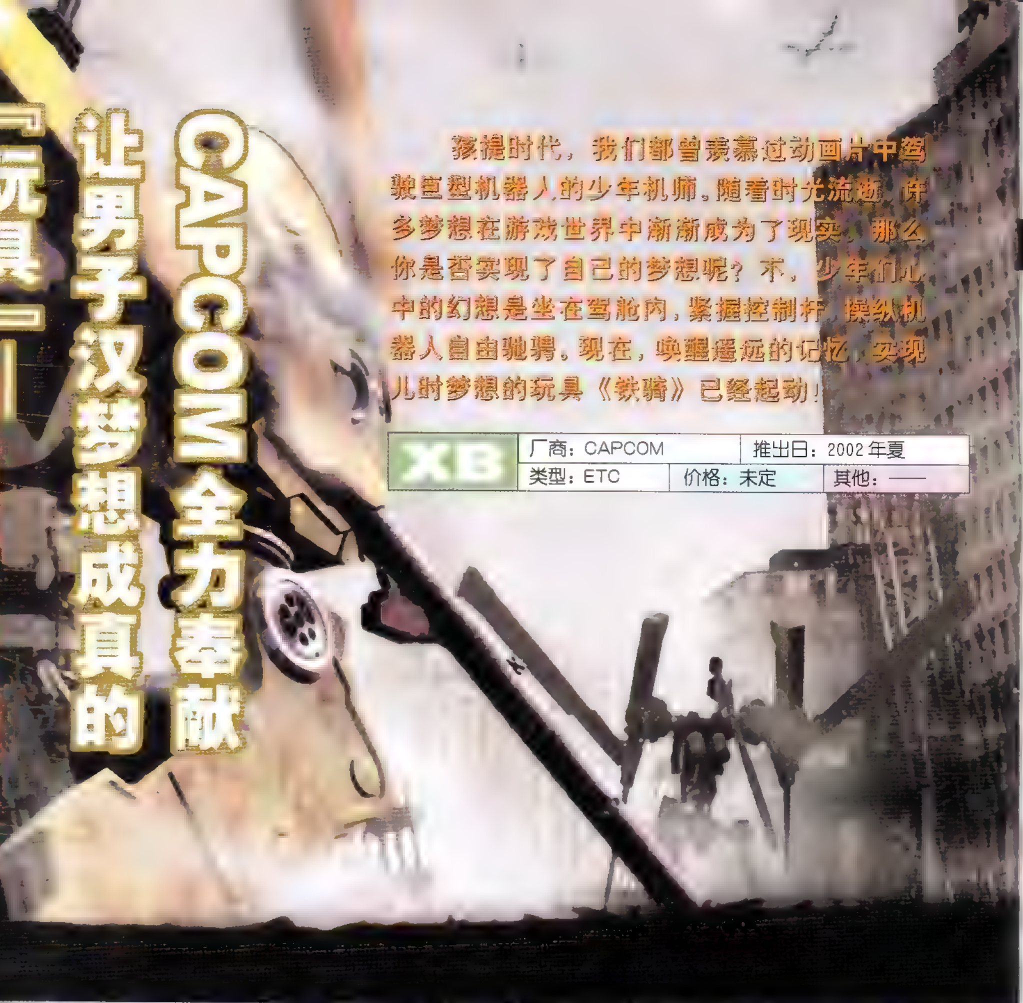
城里的冒险者 下落不明吗?

经营全职事务所的泰娜莱莎，接受委托前往营救下落不明的冒险者时，发现怪兽大量繁殖。为了防止怪兽威胁到艾斯贝兰萨市民的安全，总统委任泰娜莱莎消灭怪兽，由此展开了冒险之旅。泰娜不会轻易认输的哦!

泰娜莱莎正在用魔法攻击怪物（岩石巨人），看来她并没有装备刀剑之类的武器，也许主要的攻击手段只有魔法……以上纯属推测!

铁骑

『玩具』——让男子汉梦想成真的CAPCOM全力奉献

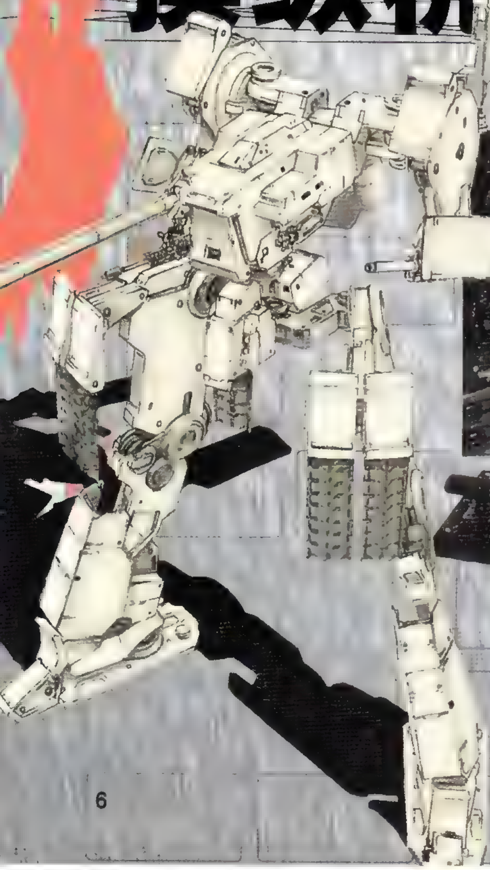


孩提时代，我们都曾羡慕过动画片中驾驶巨型机器人的少年机师。随着时光流逝，许多梦想在游戏世界中渐渐成为了现实，那么你是否实现了自己的梦想呢？不，少年们心中的幻想是坐在驾舱内，紧握控制杆，操纵机器人自由驰骋。现在，唤醒遥远的记忆，实现儿时梦想的玩具《铁骑》已经起动！

XB	厂商：CAPCOM		推出日：2002年夏
	类型：ETC	价格：未定	其他：——

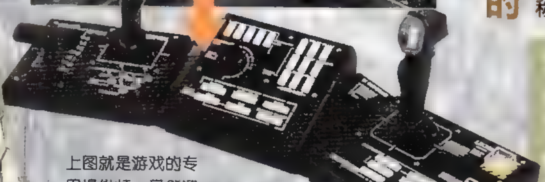
操纵机器人的梦想——

为《铁骑》专门研制的控制机台是这样的



画面和操作结合的丝丝入扣！

本作是一部极为注重“操作感”的特殊游戏，下图中的专用操纵杆与游戏内容是密不可分的。仔细看下图你会发现，这种专用操纵杆上有40多个按键，与一般游戏的操作方式截然不同。游戏画面中的仪表并不是装饰品，它将为操纵VT（自机）提供机会，并获取珍贵的情报。最有趣的地方在于，玩家操纵机器人做出的每一个动作都会在屏幕上直接反映出来，这也是制作组不认为《铁骑》是“游戏”，而把它称为“玩具”的原因所在。



上图就是游戏的专用操纵杆。虽然还在开发中，但是我们可以发现按键也是用发光的LED做的。玩家不仅要看屏幕，对操纵杆上的信息也不能忽视。

自己的房间竟然成为了驾驶舱!!

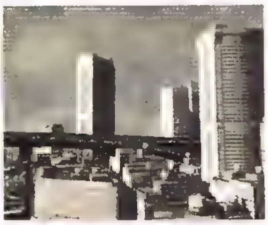
WORLD & DESIGN

具有专业精神的机器人设定

“机器人”一词可谓包罗万象，有的机器人神通广大，使用激光武器、能量防护罩犹如小菜一碟；也有的就比较普通，只不过是战车、战斗服的强化形态而已。CAPCOM的“铁骑”这部作品重视真实的操作，而且还配置了专用操纵杆，从这层意义上讲，“铁骑”是一部高度追求真实性的作品。主人公搭乘的机体是通称为VT（直立战车）的步行式战车。因此，在设计机器人的时候，最注重的是如何最大限度地减少正面的受创面积，有效地保护薄弱的关节部位，所以要优先确保高机动力，实现低重心。可以说VT就是现代战车的进化版。

我军主力VT 迪萨达

我军势力被称为环太平洋机构军，主力VT为迪萨达，这也是玩家最初驾驶的机型。此外似乎还有轻量型、重火力型等机体，在游戏中可以换乘其它机型!?



首都“新奉天”。战场主要在港口和驻屯地，照理说在根据地的决战应该意味着战争已经临近结束才对?

近未来的战场

本作世界观设定在80年后的近未来。除VT外，直升机和战舰等武器也会登场。其实VT只是某些现代武器的进化形态，既不能飞也不能跳，正如它的名字一样，基本上可以看作一部直立型战车，是一种很普通的武器。

敌军主力VT 斯卡费斯

敌军也拥有战车、直升机等兵种。与我军一样，敌军的VT也会出场。关于它们的能力现在还不明朗，不过既然是同种武器，应该和我军没有太大差异。

「铁骑」让你如愿以偿

《铁骑》是由《生化危机》系列中大家非常熟悉的三上真司领衔的第四开发部制作的。但是提出游戏企划的却是公司外部的人员，记者就此采访了两位游戏的主创人员，请他们谈谈事情的前因后果，以及对本游戏的感想。

空前绝后

项目就是这样开始启动的

ATSUSHI INABA

介绍“BLACK BLACK-BURABURA”时曾登场的稻叶氏，据说他担任本作的制作人是因为上了三上先生的当（笑）。代表作：《生化危机·代号维罗尼卡完全版》、《逆转裁判》等。

「铁骑」监制

河野一二三

HIFUMI KOHNO

河野氏原就职于HUMAN公司，是HUMAN公司著名的游戏监制，现任“NUDE MAKER”制作组负责人。其代表作有：《钟楼》系列、《猫侍》、《御神乐少女侦探团》等。

「我本以为这个企划根本不能实现」

——这么说来，是河野先生把《铁骑》的提案带进了CAPCOM公司?

河野■没错，我离开HUMAN公司后，一天在街上闲逛的时候，三上先生竟然给我手机打来了电话。由于我当时根本没有见过他，所以接到他的电话感到很意外（笑）。他向我询问“有什么游戏提案”，于是我就拿了几份企划书去找他。不过那几份提案都没什么太大的意思，三上先生觉得“没劲”，就一口否决了。接着，他又让我找点更有意思的选题，这回我也就不客气了，我对他说：“我早就有一个想法，想做一个用50个按键操作的机器人游戏。不过，制作起来一定有很多问题，恐怕很难实现。”可是三上的回答让我非常吃惊，他说：“OK！我就是要做这样的游戏。”于是事情就这样决定了（笑）。

——那是什么时候的事情呢?

稻叶■开发工作大概是在2000年6月左右确定的，只不过当时我们只有一个概念——就是制作一个是用50个按键操作的机器人游戏。由于当时连制作时间和成本都没有考虑，所以游戏平台就更别提了。反正我和三上还有河野都觉得这个项目很有意思，于是就先做着试试看，至于以后的事情，还是以后再说吧（笑）。

无双报道

巨人的德心

你也能够成为巨人

漫游巴尔多岛就是一种幸福？

GC	厂商：任天堂		发售日：2002.3.14
	类型：ACT	价格：6800日元	其他：——

世界上真的有巨人存在吗？在印度、北欧、中国和日本，都有关于巨人的传说。根据近年的研究，科学家发现身体的大小完全有可能随着大气的成份发生变化。那么，在遥远的过去，也许会存在和恐龙一样巨大身躯的巨人……不、不会的，这简直不可思议。

在游戏《巨人德心》中玩家将扮演巨人，在巴尔多岛四处漫游。虽说是巨人，但刚出生的时候身体并非多么巨大。当岛上的居民对巨人表示感谢或是喜爱时，巨人就会得到红心，当居民憎恨巨人或是悲伤的时候，巨人就会得到骷髅。只要收集到了一定的红心或是骷髅，巨人的身体就会变得更加高大，力量也会不断增强。

成为受人们崇拜的神还是被人诅咒的恶魔呢……

踩踏地面改造地形，或是用双手搬运居民和树木都是巨人的能力，玩家一定要善加利用哦

岛上的居民会对巨人提出种种请求，如果你帮助居民开垦土地，那么他们就会在那里安居乐业，随着村子的发展，说不定村民们会修建纪念碑。不过重要的是，游戏的目的并不一定是帮助居民建设村庄，你完全可以破坏人们辛辛苦苦修建的建筑物，即使你惹得天怒人怨，巨人的身体也一样会不断成长。到底是正是邪全凭玩家的心意。

请关注巨人的一天

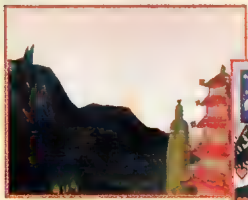
扮演巨人的玩家可以做各种各样的事情，不过最有趣的还是和岛上居民进行交流。接下来就让我们追踪一下巨人一天的生活吧。

随着太阳的升起，巨人出现在巴尔多岛上。一直以来，巨人与岛上居民相处得很融洽，因此，一见到巨人的身影，人们便欢呼雀跃，红心漫天飞舞，眨眼间巨人就长大了一圈。顺便介绍一下，岛上居民共分为4个种族，不同的种族可以根据衣服的颜色确认。每个种族都有自己的个性，喜好和建筑物的样式也各不相同。仔细看看，你会发现村子中央有一座神秘的纪念碑，不同种族与文化的居民建造的纪念碑也是不同的。

在帮助岛民搬运木材之后，让我们来观察一下人们的生活。居民们的行动方式千姿百态，欣赏他们的日常活动也是一件乐事。有的人在工作（土木建筑），有的人在宰牛吃肉，有的人在跳舞，也有人在野地里呼呼大睡，实在是多姿多彩，千奇百怪。我们来到附近的一个小岛，突然发现眼前有一朵粉红色的小花，巨人想起来有个岛民正在寻找鲜花。那么我们做个顺水人情，把鲜花送给那个岛民吧。

大约30分钟之后，巴尔多岛上的一天终于结束了。太阳落山后，巨人会站在原地一动不动，就此消失在黑暗中，这称为“入灭”。第二天，将会有新的巨人诞生。入灭后屏幕上将会显示对巨人的评分，比如巨人走过的步数、抱过的人数等等。这些数字不仅项目繁多，而且充满了迷团。按照自己的方式诠释这些数字，也是本游戏的乐趣之一。不过，对数字过于执著也没什么意思。正如岛民的生活一样，有人整天玩乐，有人却只知道专心工作，巨人也要懂得自由自在地生活，追寻自己的梦想。

在这个古怪的海岛上，连巨人都有，还有什么怪事不会出现呢。大雨、火灾、龙卷风等各种各样的天灾随时都有可能袭击村庄，摧毁一切建筑物，令人非常不安。巨人当然不会眼睁睁地看着这些灾祸横行，你完全可以助人们一臂之力。与此同时，巨人有时也会给人们带来天灾。特别是巨人的身体过大时，行动将会变得很笨重，一不小心就会踩到岛上的居民或建筑。当变身成血红的邪心时，巨人更会将岛民送进恐怖的深渊。



64DD版的《巨人德心》是怎样的游戏？

任天堂开设的会员制服务LANDNET是以64DD为核心展开的。64DD是N64专用的磁盘驱动器，用于扩展N64性能，不过市面的销量很小。《巨人德心》1代就是在这部梦幻主机上发售的。由于在游戏中巨人会不断改变海岛的形状，这需要大容量的记忆装置来保存数据，所以具有读写功能的N64DD才有了用武之地。这部作品在《PIKMIN》（注：宫本茂制作的GC游戏）之后发售，让人感触颇多。

一切努力都是为了2002年!!

2002年的「WE」将以WORLD SOCCER

Winning El

1998年，中山雅史的一记冷射令日本足球迈出了走向世界的历史性一步。同年，在游戏业“胜利11人3”也创造了一个传奇。当时，这款实况足球系列的第3部作品创造了爆炸性的销量纪录，游戏中贴近真实足球比赛的游戏性受到了玩家的欢迎。此后，本系列每一部作品发售，都得到了广大拥护者的支持。在崭新的2002年里，日本将举办世界杯，而全新制作的《胜利11人6》也将在以焕然一新的姿态展现在WE迷面前，我相信它一定会缔造一个新的传说！！

PS2	厂商：KONAMI		发售日：2002.4.25
	类型：SPG	价格：6800日元	其他：——

那2首QUEEN的名曲——「WE WILL ROCK YOU」「WE ARE THE CHAMPION」两支歌曲穿插在游戏之中！！

据闻，由已故著名歌手布莱蒂所演唱的名曲“WE WILL ROCK YOU”和“WE ARE THE CHAMPION”将收录在游戏中。这两支曲子经常在广告中播放，相信大家对此都不陌生。长达2分钟的片头动画将在QUEEN名曲的伴奏下一展风姿，绝对精彩!! 这可是WE历史上前所未有的突破，诸位WE迷千万不要错过！

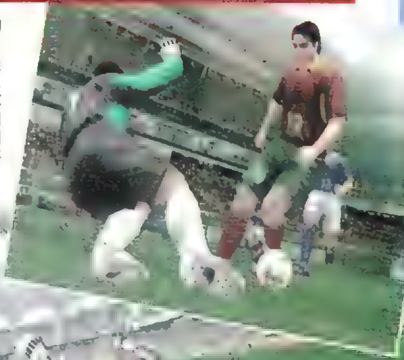
这就是接近完成的《WE6》的画面，虽然从表面上看与前作没有太大差异，但是开发人员对选手动作做了相当大的调整，并且追加了不少新动作。

本系列一直追求足球运行轨迹的真实感，再现真实比赛中复杂多变的战术理念。当然6代中也将继承这些特点，并将操作感进一步调整。

本作的形象选手花落谁家!?

前作中的形象选手是横滨F·马利诺斯队的中村俊辅，而本作的形象选手据说已经敲定由其他足球运动员担纲。不过现在还不能公开他的名字，大家不妨放任膨胀的好奇心，预测一下这个神秘人物究竟是谁！！

游戏画面质量的提高不必多说，最令人期待的是系统上的强化。顺便说一句，本作对应PS专用硬盘，如果使用硬盘游戏运行将会更为舒适。



实现新飞跃为己任!!

eleven® 6

初学者同样可以轻松入手的新模式登场!!

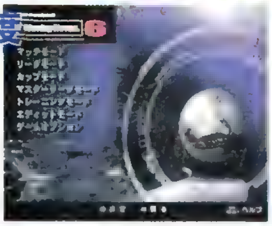
“胜利11人”系列的最新作终于发表了！6代在秉承前作基本游戏性的基础上，对人物的动作进行了修正和追加，并且对各个游戏模式进行了系统重建工作，它将作为一部全新制作的作品展现在诸位眼前。

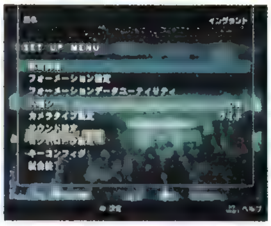
实况转播部分一如既往由约翰·卡比拉担任，而解说方面则起用了原日本职业联赛、现著名足球节目的主持人中西哲生。两人充满激情的热烈解说，一定会令比赛锦上添花，远超前作。不仅如此，为了使初学者也能够体会游戏的乐趣，制作组进行了新的尝试，将训练模式改造成了几个迷你游戏。

长久以来，在实况足球系列的操作难度前裹足不前的玩家，这次完全可以从这个模式中轻松上手。当然作为WE高手也可以实现更加高超、更为真实的战术配合（不知对二过一的设定有何调整），踢出自己的风格和球队的风格。最后，恭祝各位WE迷联赛愉快。

《WE6》的内容更具深度

除了变身为迷你游戏的训练模式之外，《WE6》的超级联赛模式中还追加了全新要素，令游戏内容更加丰富。所以，尽管游戏中并没有增加新模式，但是各种设定都魅力十足。甚至可以说，游戏的每个模式都达到了炉火纯青！



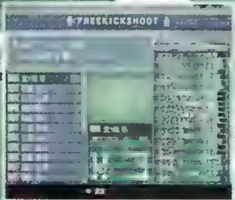


虽然现阶段没有追加新模式，但是每个模式都焕然一新。

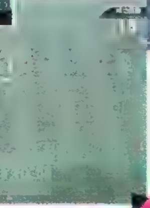
FREEKICK SHOOT

在训练模式下，玩家可以从球队中选择自己感兴趣的选手挑战迷你游戏。进行任意球训练时，玩家必须瞄准球门内的靶子射门，命中的位置与靶子越近得分越高。

考验任意球的迷你游戏，飞越人墙直指球门。



沿着球场上的前头带球速度是胜利的关键，这是必须掌握的技巧。



DRIBBLE

这个迷你游戏是让玩家根据球场上箭头指示的方向带球，我们推测，带球攻门时间的长短可能会决定玩家的得分。不过最值得关注的还是传闻中游戏里增加的新型评分系统。

关于超级联赛模式与参赛国的情报本刊将在今后进行报道！

GO!

游戏和原创video 由4全部卷组成的壮大叙事诗登场

进入贞本义行的世界

感染扩大 .hack

http://www.hack.channel.or.jp

贞本义行×伊藤和典×真下耕一

Hack 感染扩大 Vol.1

最近，BANDAI发表了一款有着漫画感觉，由4卷故事构成的长篇RPG。下面就让我们先睹为快，进入《.hack》的世界看个究竟！

PS2	厂商：BANDAI	发售日：2002年6	
	类型：RPG	价格：5800日元	人设：贞本义行

作为BANDAI的重大企划，《.hack》有着非常抢眼的制作阵容。角色设定由贞本义行担当，剧本设定由伊藤和典任负责，动画监督则由真下耕一担任。(本页右下方由以上三位大腕的简介)以GAME＋Original Video(以下简称OVA)、漫画＋DVD作为核心，展开了一幕跨媒介的精彩故事!!

下面要为大家介绍的是准备在PS2上发售的游戏＋OVA版。《.hack》的游戏＋OVA版将把RPG的DVD与动画的DVD合二为一，也就是把两种不同的媒体捆绑发售。这可说是PS2发售以来，游戏与DVD播放机能融合得最紧密的一次了。而且价格也只有空前的5800日元(约合人民币360元)!各位喜欢贞本义行的朋友们是否已经心动了呢?

《.hack》的世界和故事

GAME OVA

在依存于网络的近未来世界，"The world"作为网络全面解禁后的首款在线游戏，成为了全世界2000万名玩家共同拥有的广大虚幻空间。那里隐藏着已故制作者作为"知性摇篮"的两个——"阿乌拉"和"摩路加那·模式·贡"秘密的存在着。在不被重视的阴暗角落里，神奇的力量正在迅速发展着，就在这样一种形势下，新类型的玩家诞生了……

壮大的『.hack』复杂企划

《.hack》的最初构思只是作为单纯的游戏，但是三位著名制作人描绘的故事实在太壮大了，根本无法完全收录在游戏中，结果便扩展到了OVA、电视动画以及漫画的领域。剧本中的"游戏世界"和与之平行的"现行世界"被收录在了OVA中，之间的小插曲被归纳到了电视动画，而游戏以后的时代则将以漫画的形式出现。不仅如此，在广播、杂志以及互联网上都有本作的身影。从如此跨媒介的大规模来看，《.Hack》可谓壮大的叙事诗！！

集结三大制作人

贞本义行 角色设计

代表作是被称为"社会现象"的《新世纪福音战士》，并在《王立宇宙军》、《不可思议之海的娜迪亚》等作品中担任角色设定和原画监督，另外，贞本义行的插曲也很受欢迎。他是一位跨时代的具有革命性的艺术家。

故事脚本 伊藤和典

曾与押守井监督合作的《福星小子》和《机动警察》引起轰动，而《魔法天使》、《相聚一刻》和写实电影《ガメラ》也同样受人瞩目。这些成绩造就了这位跨越作品与商品界限的超级大腕。

真下耕一 动画监督

无论是重视故事性的《罗宾福特的大冒险》、《波波罗克洛斯物语》，还是以话剧为看点的《无责任船长泰勒》，以及画风新奇的《EATMAN》和《NOIR》，都大受欢迎。真下耕一是一位敢于挑战自己的大牌制作人。

电视动画 2,3年后

《.hack//SIGN》

从4月起在东京电视台上播出，开发商为百岱Video。故事设定较游戏中的时间要早上一至二年。从2007年12月，全世界2000万人参与的在线游戏《The World》发售开始。

PLAYSTATION2(GAME＋OVA) ?年后

PS2版将游戏与OVA版同捆发售，并分为四个部分，6月份发售第一部《感染扩大》，之后依次是《恶性变异》、《侵食污染》和《绝对包围》。

	Vol.1	Vol.2	Vol.3	Vol.4
GAME	感染扩大	恶性变异	侵食污染	绝对包围
OVA	リミナリティVol.1 in case of MINASE,MAI	リミナリティVol.2 in case of AIHARA,Yuki	リミナリティVol.3 in case of TOHNO,Kyoko	リミナリティVol.4 Trismegistos/トリスメギストス

漫画

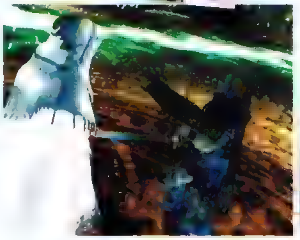
《.hack//黄昏的腕轮传说》

漫画版正在月刊杂志上连载，内容是『游戏版＋OVA』之后的故事。已经成为传说的《.hack》事件到底怎样了呢?各位敬请期待。

游戏版的主人公“凯特”

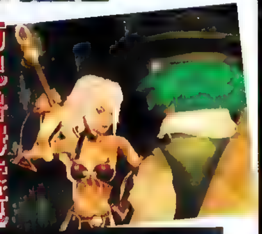
在PS2版《.hack》中，虚构网络游戏事件将以RPG来表现，现实世界的故事则由OVA来描绘。游戏里，现实世界中的14岁少年在《The world》中操纵主人公“凯特”冒险。凯特后来结识了一名同校的朋友“奥路卡”，但是奥路卡被存在于游戏内的怪物击倒……为了找出袭击奥路卡的凶手，凯特继续在《The world》中冒险。此后他遇到了谜之白衣少女“阿乌拉”，并从她那里得到了“因斯特鲁之书”，学会了特殊能力。原来这种力量就是令奥路卡陷入混沌的根源……

←世界崩溃时会有令人意想不到的事情发生。



↑奥路卡被突然转送到了一个叫艾莉亚的地方，在那里，他从白衣少女那得到了神秘物品。

↑在“苍海的奥尔伽”里，凯特学会了游戏规则。



↑天空中的赫尔对凯特的行动了如指掌。她有什么企图呢？

贞本义行的设定原画

→轻装双剑士。手持的双剑中藏有神秘力量，在被称为勇者的同时，也被视为寻觅者。凯特的实力是随着故事的推进逐步被启发的。

↑这是普通制作者做不出来的角色，实力的强大程度是常人难以想象的……。

↓十二、三岁的少女。在《The world》中担任守护者，在虚拟世界中有着举足轻重的作用。

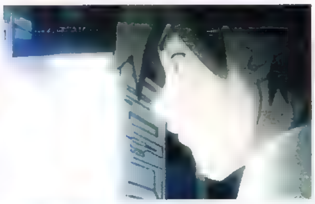
由虚幻与现实交织的冒险

OVA版的主人公“水无濑舞”

OVA中，现实世界的14岁少女“水无濑舞”是主人公。她在与游戏研究部的“香住智成”一起玩《The world》时失去了意识。舞虽然逐渐清醒了，但是智成仍然昏迷着……对于此事，《The world》的销售商“CC社”置若罔闻。另一方面，中年男子“德冈纯一郎”频繁与舞接触，并承诺会协助舞追查CC社。

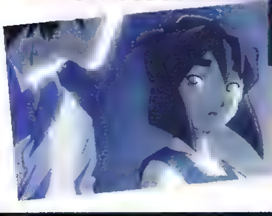
←由于《The World》异变，少女被卷入其中。45分钟的悬疑片就此展开。

←昏迷的舞和智成被救护车送往医院……



↑在世界各地都有同样的事件发生。

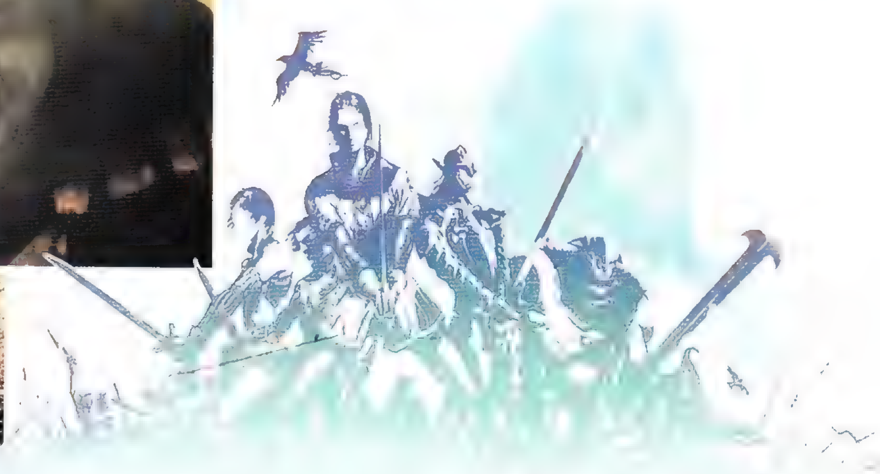
《The World》中藏有什么秘密呢？

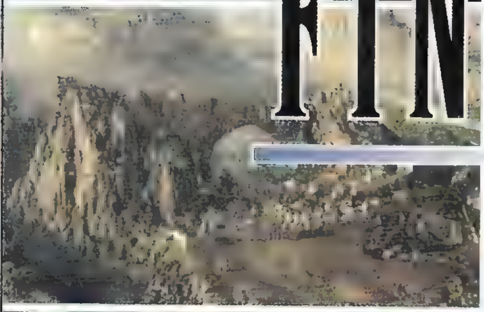


无双报道

过去，整个巴纳迪尔大陆曾被战火所覆盖

今天、黑暗再次降临整个世界





FINAL FANTASY® XI ONLINE

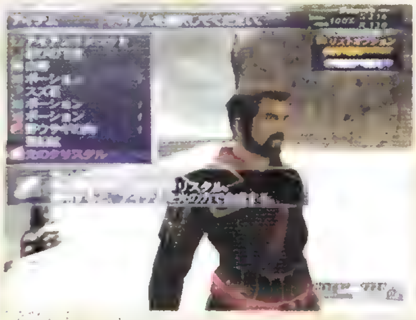
PS2	厂商：SQUARE		发售日：2002.5.18
	类型：网络RPG	价格：7800日元	包月费：1280日元

一直以来，本刊的报道都是以“β测试版”为中心进行的，不过这次我们终于可以揭开完成版的神秘面纱，为大家详细地介绍一下“水晶”以及“道具合成”系统。附带说一句，本页中的图片全部来自首次公开的游戏开场动画。

出发吧、勇敢的水晶战士们！

水晶的属性和效力

水晶是一种纯净的能量结晶体，共分为炎、水、土、风、冰、雷、光、暗 8 种属性。每种属性的水晶都蕴藏着不同的能量……比如燃烧、溶解、结合、切削、凝固、分解、再生、腐败等等，这称为水晶的属性。下表对各种属性作了一个总结。只要释放这些水晶中潜藏的能量，就能够发挥出各种各样的效力。合成道具的时候，也需要水晶的力量。

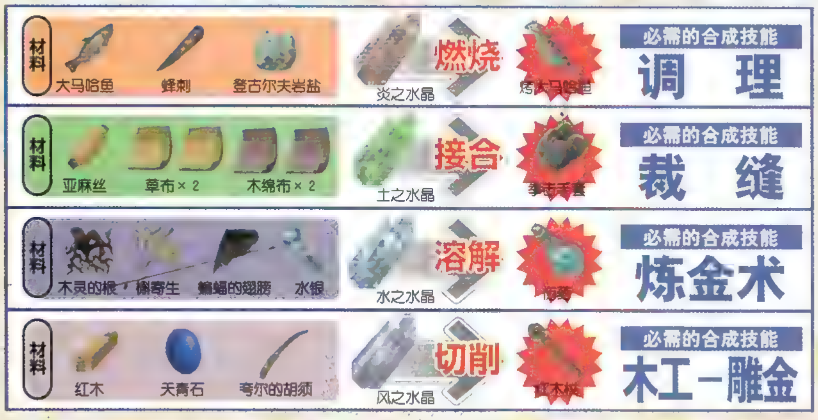


↑ 8 种水晶的颜色和效力各不相同。炎、水、土、风这 4 种水晶一般说来比较容易得到，而冰、雷、光、暗这 4 种则很难到手，因此相当珍贵。

巧妙的利用水晶合成道具

只要施术者将其它道具与水晶合成，水晶就会释放出隐藏的能量，属性不同，其效力也不相同，因此物质结构的变换以及融合的方式也千变万化。通过合成，施术者可以将原材料转化为自己所需要的其它道具。右边的图表就是道具合成的例子。比如用蜂刺（棍棒替代物）刺穿大马哈鱼（鱼类），然后再撒上登古尔夫岩盐，最后利用炎之水晶的燃烧属性进行熏烤，一道鲜美的烤大马哈鱼就出炉了。

释放隐藏在水晶中的能量合成道具



道具合成技能有等级之分

道具合成的成功率与合成技能息息相关，只有不断进行各种尝试，技能级别才会上升。在技能级别上升后，不仅会提高成功率，有时还会合成出令人意想不到的珍品。此外，合成技能的种类也相当丰富，它们分别用于合成不同的材料。在合成道具的过程中，有时会用到数种不同种类的合成技能。

↑一旦合成道具失败，用于合成的原材料和水晶便会消失（似乎也有例外）。所以如何获得更多的原材料就变得至关重要。

等级不同将会得到不同的称号

在合成技能升级的过程中，游戏者将获得不同的称号，比如外行→见习→学徒等等。合成技能的种类也多种多样，包括冶炼、裁缝、炼金术等。每种技能都有独立的级别。

实例·合金技能

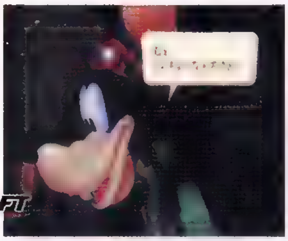
级别 1 →外行
级别 2 →见习
级别 3 →徒弟
级别 4 →袭名

合成方式名	能够加工的原材料种类	合成用品举例
锻　冶	精炼的金属、制造金属制品等	金属、斧、铠等
裁　缝	精制的布料、制造布制品等	服装、帽子、披肩等
炼金术	精制药品、精制贵重金属等	暗器、科学制品等
木　工	加工木材、制作木制品等	乐器、盾、家具等
雕　金	加工宝石、武器的改造等	宝石、指环、宝剑等
皮细工	加工皮革、制作皮革制品等	鞋子、皮带、纸张等

"电新"中 FF11 的影像

无双报道

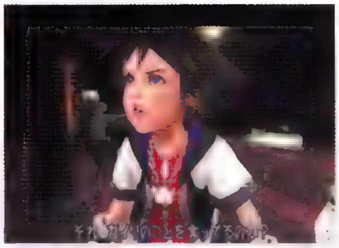
充满个性新角色与壮大的世界逐个公开!



DISNEY SQUARESOFT

KINGDOM HEARTS

王国之心



这回我们将为大家送上《王国之心》的最新内容，包括《最终幻想 7》主人公克劳德在内的许多新角色将在本次公开!

PS2	厂商：SQUARE		发售日：2002.3.28
	类型：RPG	价格：6800 日元	主题歌：宇多田光

《FF7》的主人公克劳德登场！他将扮演怎样的角色呢？

作为第八位加盟本作的FF角色，7代的主人公克劳德也登场了。不过现在还不清楚他与哈迪斯之间到底存在着怎样的关系。从公布的原画看，克劳德的装扮与7代中基本相同，忧郁的眼神、消瘦的面容、巨大的刀……依旧很酷啊！

外表虽未变化，但背部出现了一对翅膀。

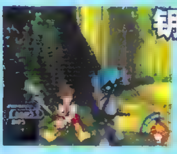
惯使身长大剑的克劳德从不与别人结伙，就像孤狼一样独来独往。从上面的照片可以看出，他与索拉哈迪斯正在用骰子对峙。？他难道是为了复活艾莉斯才决心与死神交易的吗?

CLOUD 克劳德

NEW BATTLE SYSTEM

钥匙刃的构成与首饰

关于战斗装备品的情报有两条。首先是和Heartless战斗时，索拉的武器钥匙刃可以借助特殊零件改变其形状和性能。此外与FF7类似的是，通过不同种类的首饰也可以提高耐久性、防御力等数值。(装备系统好像FF吗)



钥匙刃

非战斗状态，钥匙刃的形态会随周围状况而改变，这是很酷的设定。

首饰

注意了，别忘记在希德的店中可以买到丰富的首饰。

NEW WORLD

美丽的深海世界阿特兰提卡

<Prologue>

——向迪斯尼城堡出发前。
在海底世界，德那尔多和古菲正在对某件事进行确认。
"决不能让城外的人知道我们是从别的世界来的。"

"为了遵守各自的规定"——
就是这样，每个世界都各自独立，外面的事情什么都不知道。

于是，为了遵守秩序——
从其它世界来的德那多尔和古菲有必要隐藏自己的真正身份，更不能干涉这个世界中的任何事情。

「Atlantica」

位于大洋底的美丽世界。
这里被人鱼王托林顿统治着，国民过着安定的生活。

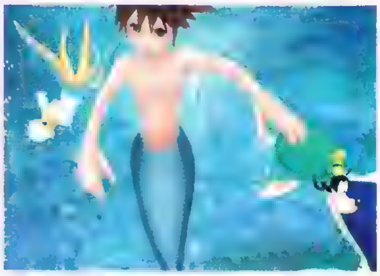
为了不暴露真正身份，索拉他们变成海底居民的模样。
走近发现了3个人影——人鱼少女阿丽艾尔也在其中。
旁边的是监护人赛巴斯枪和阿丽艾尔的好友弗兰达。

这时，就好像是为了验证什么事情一样，
哈特莱斯出现了。
"不行!不能让他们前往宫殿!"

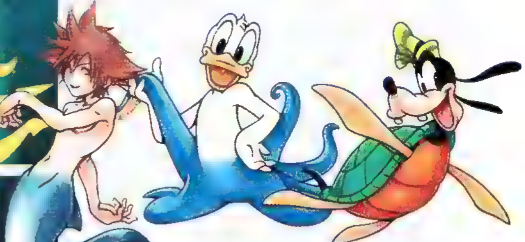
索拉他们藏在海底宫殿，他们是多么向往外面的世界——
但是，魔女人鱼想利用他们兴风作浪。

向往外面世界的阿丽艾尔登场

这里我们要介绍的是海底世界"阿特兰提卡"。阿特兰提卡与其它的世界不同，设定全为海洋景物。主人公索拉他们为了不引起当地人的注意，变身成了海洋生物(样子很怪！)。他们一伙与人鱼少女阿丽艾尔相遇后会发生怎样的故事呢？好期待啊。



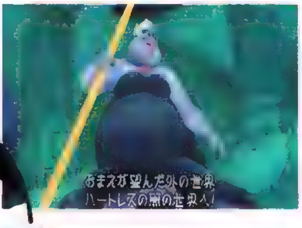
变成海洋居民的索拉一行人

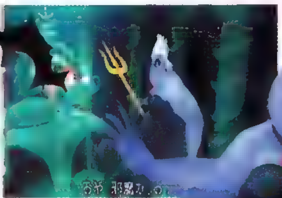


索拉变成了人鱼，唐纳德变成了章鱼，戈菲变成了海龟，三人一同探索阿特兰提卡。唐纳叔叔的模样很值得一看哦！

企图利用阿丽艾尔好奇心干坏事的阿斯拉

魔女阿斯拉是阿特兰提卡的反面角色。本作中她企图接近对外界充满兴趣的阿丽艾尔。她会与阿丽艾尔缔结怎样的契约呢？而海王托林顿又会有何行动呢？看来这些问题只有等到游戏发售才能得到解答了。





阿斯拉

貌似章鱼的邪恶魔女。以前曾在王宫居住，由于性格太阴暗而被托林顿放逐，对于此事他一直怀恨在心。目前又在为了支配海洋而策划着什么。

URSULA

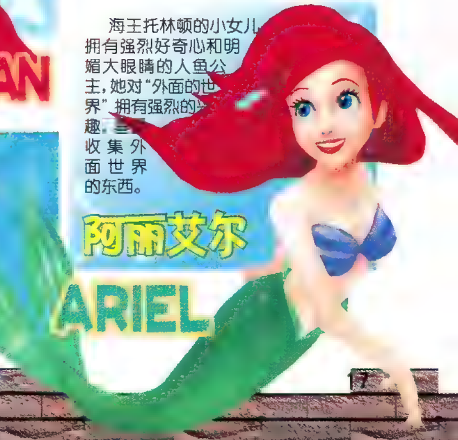
赛巴斯枪

受托林顿之命监护阿丽艾尔。本职是海洋王室的专属音乐家。

SEBASTIAN

赛巴斯枪对阿丽艾尔的擅自行竟然动束手无策，看来阿丽艾尔很倔强啊。

一见到索拉，阿丽艾尔竟然就断定他们来自外面的世界。为什么呢？



海王托林顿的小女儿，拥有强烈好奇心和明媚大眼睛的人鱼公主，她对"外面的世界"拥有强烈的兴趣，喜欢收集外面世界的东西。

阿丽艾尔

ARIEL

游戏新闻眼

NINTENDO
SQUARE

3月9日，日经新闻以大篇幅报道了一则爆炸新闻，一时间在业界引起了轩然大波!!

离异五年后史克威尔重归任天堂怀抱!?

去年下半年，由于FF电影失利而陷入危机的史克威尔多次向任天堂表示了和解的意愿，但是均遭到了山内社长的坚决反对。此后，为了缓解公司财政压力，史克威尔接受了索尼投入的146亿日元。正当业界普遍认为其与任天堂之间的矛盾将永远难以调和的时候，曾被山内称为“绝对不可能”的事情竟然真的发生了。

本刊日本专讯　来自此间的消息表明，在经历了五年的离异生活之后，史克威尔与任天堂终于重新走到了一起。

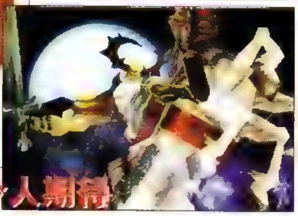
日本经济新闻3月9日以大幅标题对此作了报道。据称，任天堂与史克威尔的再次合作是在3月8日达成协议的，双方协定由任天堂与史克威尔共同出资成立新软件公司，负责在任氏系列主机GBA和NGC上推出FF系列作品。

鉴于任天堂与史克威尔之间曾经有过的不和，加上史克威尔目前特殊的身份，使得该公司不适合以第三方软件商的名义直接加入任天堂的软件阵营。但是任天堂的山内溥社长于今年设立的、专为小型软件商投资的游戏开发基金“FOUND Q”却成为了双方重归于好的一块跳板：史克威尔首先出资490万日元，支持FF系列的剧情设计及导演之一河津秋敏【注】成立了新软件公司GAME DESIGNERS STUDIO，然后FOUND Q又向该软件公司注资510万日元，使其成为了任天堂控股、史克威尔参股的软件制作所。据悉，GAME DESIGNERS STUDIO目前的主要计划是制作全新的、可在NGC与GBA之间连动的FF作品，并预定在今年年中发售。公司目前有开发GBA软件的计划，但尚未考虑NGC。FF11、FF12等史克威尔主力软件的开发工作仍然以PS2为主力平台而展开。

目前SCEI官方并未对这个消息做出任何反映，有消息称，GAME DESIGNERS STUDIO将会把目前在日本播映的FF动画TV连续剧改变成GBA游戏，而玩家想要在NGC上看到FF11、FF12等所谓“真正的最终幻想”系列，现在还完全没有可能。

最终幻想将登陆GBA 日经报道令业界哗然

↑GBA有装机量，史克威尔有号召力，相信这次合作能够为双方带来良好的收益。



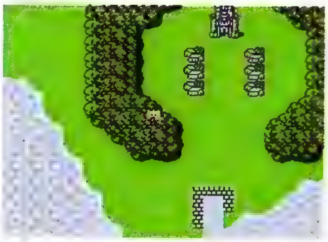
GC的最终幻想令人期待

↑史克威尔的媚眼战术最终还是奏效了。

NEWS连接 本刊记者对于以上报道的看法

新闻中明确地提出了河津秋敏新成立的会社将会给NGC和GBA制作全新理念的“FF”作品，似乎在2002年E3大展前已将一直偏颇于PS2的天平向GC略略倾斜了一点。然而，无论谁都不会忘记史克威尔急切加入任天堂的商业目的，更不会忘记索尼这个史克威尔的大股东会出于什么思考默许招牌合作厂的它投。总之，在GC普及率未达到500万之前，这一切只是三方心照不宣的一个幌子罢了。新厂商的作品恐怕不会冠以“SQUARE”的名字，史克威尔的主流作品暂时也还只向最主流的平台——索尼的PS2输出罢了。

（记者：SILENCE）



↑FC时代以点阵画面构成的FF!

NEWS连接 史克威尔与任天堂之间的纠葛

史克威尔曾是任天堂最亲密的合作伙伴，在FC与SFC时代曾经发表大量优秀作品，但由于任天堂对软件商的要求过于苛刻，加上索尼的诱惑与品牌魅力，史克威尔于1996年彻底脱离任天堂，将FF等系列转移到PS系主机上，此举被视为任天堂次时代主机竞争失利的一个主要原因，史克威尔与任天堂之间的关系也由此彻底恶化。去年下半年史克威尔因严重的经济困难多次向任天堂表示了和解的意愿，但遭到了山内社长的坚决反对。而后，由于史克威尔接受了索尼的146亿日元，业界普遍认为其与任天堂之间的矛盾将永远难以调和，但3月9日的消息却使人大跌眼镜。对此，史克威尔的官方声明是：GAME DESIGNERS STUDIO是由河津秋敏个人出资51%、SQUARE出资49%成立的新会社，会社以开发“新类型”游戏为目的，故此接受了来自FOUND Q的经济援助，而“新类型”指那种并非“复刻版”或者“RE-MAKE”的游戏。

【注】：河津秋敏是史克威尔的董事之一，曾担任FF1、2的游戏设计；SaGa、SaGa2的导演兼剧本；浪漫SaGa系列的导演兼剧本；SaGa开拓者2的制片；以及Wild Card的导演兼设计。

日经公布厂商排名 KONAMI拔得头筹

SCOOP

本刊日本专讯　最近，日本经济新闻就“增长性”、“开发能力”和“社会性”等因素，对日本企业在去年的运作情况进行了排名，在前300家业界优秀公司中包含了7家游戏厂商（由于索尼并不是单纯的游戏公司，所以本刊没有得到相关数据），其中KOANMI的排名最高，居第13位，而后依序是BANDAI（第100位），第102位KOEI、第155位CAPCOM、第164位任天堂、第223位SEGA、第267位NAMCO。

另，在前两年排名靠前的史克威尔，由于去年FF电影失利在本次排名中名落孙山。

游戏制作强中强 宫本茂再获大奖

EVENT

本刊日本消息　奇才宫本茂的杰出创意再一次得到了业界的肯定。在本届由日本文化厅举办的“第五届媒体艺术节”上，由宫本大师开发的GC游戏《PIKMIN》荣获“数字艺术优秀奖”。

凭借马里奥等家喻户晓的游戏，宫本茂一手缔造了任天堂帝国的无限辉煌。自1990年至今，他在日本国内获得了九项大奖，这其中还不包括“E3终身成就奖”等海外奖项。

宫本茂在日本获奖情况

- 1990年　日本文化设计奖
- 1993年　日本软件大奖'92“MVP”
- 1996年　朝日数字娱乐大奖“家庭娱乐部门个人奖”
- 1997年　AMD 大奖'96“最佳制作监督奖”
- 1997年　第五届日本软件大奖“MVP”
- 1998年　第一届互动展会成果奖“展会荣誉奖”
- 1998年　第13届多媒体娱乐奖“MMCA会长奖”
- 1999年　第二届文化厅媒体艺术节“数字娱乐部门奖”
- 2002年　第五届文化厅媒体艺术节“数字娱乐部门奖”

机战宠物热销日本 玩具哈罗全面脱销

HARDWARE

本刊日本专讯　由著名玩具厂商BANDAI制造，在机动战士高达中登场的宠物机器人哈罗的玩具版本日前在日本发售。

2月底的发售当日，首披出货的宠物哈罗被一抢而空。到了下午，所有模型专卖店门前的看板上都出现了“十分抱歉，哈罗无货”的字样。其人气之高令人咋舌。

玩具哈罗的直径为10CM，大小相当于原作设定的四分之一，非常适于摆放在书桌上。而且在装入电池后还可以听到在原作中担任哈罗声优的井上瑶小姐的原声配音。

↑与原作相同，玩具哈罗的手脚都能从身体中伸出，大家可以为它随意制作造型。

微软再抛橄榄枝 任天堂Ken Lobb跳槽魔盒

EVENT

本刊美国专讯　继本乡好尾（日本任天堂高层）入驻微软后，又一位来自任天堂的高层跳槽到了XBOX事业部，魔盒的实力再一次得到了提升。

根据美国方面的消息称：美国任天堂高层Ken Lobb已于近日辞职，转而进入了微软的XBOX事业部。而在他离开任天堂前，还在负责GC版《银河战士》的开发工作。

Ken Lobb曾担任过N64《007黄金眼》和NGC《星际大战·侠盗中队2》的开发总监，对任天堂游戏在美国的普及作出了重大贡献。

PS2网络计划始动！生化系列仍然榜上有名

NETWORK

本刊日本专讯　2月13日，索尼PLAYSTATION MEETING2002在东京举行，PS2的2002年战略构架将以网络化为中心全面铺开，而早先曾宣布“NGC完全独占”的CAPCOM名作“生化危机”系列也以网络版的形式重新在PS2上复活。

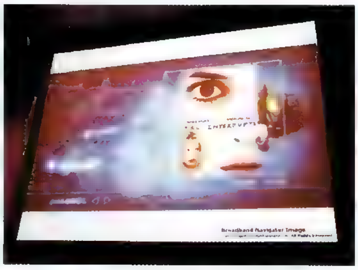
会上发表的网络游戏共有30个，除了上文提到的“生化危机网络版”和早已耳熟能详的“最终幻想11”之外，GT4、首都高速、信长野望、大众高尔夫等传统名作也陆续以网络版形式登场，而参与PS2网络计划的更有包括世嘉、KONAMI、NAMCO等软件大鳄，索尼希望借助这些软件开发商的力量使得网络化游戏在日本真正的成为一种时尚。

同亚洲其他国家尤其是中国相比，网络游戏在日本一直处于比较萎缩的态势。这次由SONY来主推，是否将给这一局面带来些新的气象呢？相信我们不久便能够看到。

索尼网络计划的详细内容

除软件以外，索尼还公布了网络计划的详细内容，其中包括通过网络提供PS游戏的下载供PS2玩家使用、网络音乐下载通过PS2播放、以及PS2与电视、电邮、手机等媒体信息互动等内容。同时索尼也表示PS2将可兼容REALPLAY格式，从而使这个网络上最流行的影像格式得以在家用游戏主机上出现。

新加入的网络服务商还有OCN、BIGLOBE、@NIFFY和PURARA。目前NTT BB将以每月限额1500日元的价格为PS2宽带用户提供ADSL接入和所有相关服务（包括下载等）；硬件方面，用户可通过分期付款的方式购买价值18000日元的PS2专用网卡，每月费用在1160日元左右。



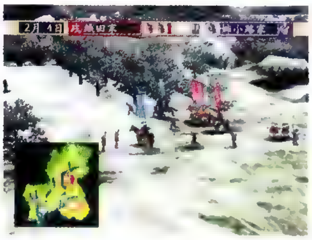
↑也许网络游戏能够成为日本游戏业走出低估的催化剂！

SCOOP

发售前声势浩大，热浪滚滚！发售后有得有失，人气不均！微软魔盒正式登陆日本，首发三天销量10万，成绩差强人意！

本刊日本专讯　2002年2月22日，微软历史上第一台电视游戏主机XBOX正式在日本发售。对于微软来说，这是挑战日本市场的关键战役。为了尽可能地获得成功，微软不但在日本全国广泛造势，请出大明星木村拓哉来捧场，其总裁世界首富比尔·盖茨更是亲自出马，意图重现当初美版魔盒发售的盛况。

2002年2月22日早上6：30分，比尔·盖茨亲手把第一台日版XBOX和自己的签名交给了涩谷Q FRONT一楼TSUTAYA店里的第一位幸运儿，在美版发售了三个月后，XBOX在日本的第一枪终于打响了。不过发售当天各地的情形不尽相同，在QFRONT，约有1450名玩家彻夜排队等候购买主机；而在东京池袋的专卖店，约有200人排队等候开门，在早9：30分左右所有限定版主机便销售一空；在新宿西口的GAME MUSIC前，仅有大约100人排队等候开门。平心而论，与XBOX同时推出的游戏还是具有相当高的质量的：其中《死或生3》进入了日刊FAMITON的白金殿堂，而《幻魔鬼武者》、《寂静岭2》、《街头涂鸦》等5个游戏均进入了金殿堂，《信长野望》也获了银殿堂称号，这么多首发游戏获得好评，在日本历史上还从来没有过。但是玩家赏不赏脸，并不完全取决于游戏的质量。



XBOX推出三天后，业界最关心的问题终于有了结果，当地权威的调查公司MEDIA QUEST的数据显示，在发售的前三天里，XBOX主机的实际销量为10万9663台（含限定版）。这样的成绩虽然不能与其在北美首发壮举相提并论，但也应该在人们的意料之中，毕竟日本玩家对于本土游戏的痴迷程度令人吃惊，微软想要打破这层壁垒绝非一朝一夕之功。

←发售前二周，微软宣称其5万台限定版主机于1小时内在网络上被全部预定，盖茨更表示首批XBOX出货量将达到25万台，其勃勃雄心昭显无遗。

↑"DOA3"的角色也成了COSPLAY的最新时尚！

↑根据"XBOX展示会"上得到的数据：对XBOX表示出兴趣和有购买意愿的玩家的年龄相对较大（平均年龄在23.5岁以上，男女性别比为1：7左右）。

来自XBOX主题推广会的消息

2月9日至11日，微软在东京和大阪举办了名为"XBOX EXPERIENCE"的主题推广会。届时共有8000多人到会，其中东京会场有5000多，大阪日本桥方面则是3000多。

在会场上的调查显示，约有36.7%的玩家对XBOX有一定兴趣（其中21.4%的玩家已经预约了主机，5.1%预定在发售日当天购入主机，还有10.2%打算在发卖以后再购买），而目前还在犹豫或者没有打算购买的玩家则分别占38.8%和24.5%。

零售方面在微软的努力下还算比较配合，有87.2%的小卖店预定在发售日当天销售XBOX主机及软件，而店家认为最有可能获得较好成绩的游戏将会是《死或生3》、《女神转生网络版》、《鬼武者》、《PSO》和《灵魂能力2》。

↑会场上人头攒动，与会人士给予了XBOX很高的热情。

↓尽管微软是IT业巨鳄，但是魔盒对于日本而言还很陌生。

日本魔盒首发软件销量公开 TECMO《死或生3》独占鳌头

主机发售三天后，XBOX的软件一共售出17万6601份，软件与主机的比例是1：1.61。这个成绩当然与XBOX在美国的首发战绩无法相比，但考虑到战场是在游戏市场极度饱和与封闭的日本，加上微软无论如何都还算是电视游戏的一支新军，这个成绩仍可算是勉强及格。

1	死或生3（TECMO）	6800日元	销售70,075套
2	空中力量2（KONAMI）	6800日元	销售29,731套
3	幻魔鬼武者（CAPCOM）	6800日元	销售18,421套
4	英雄萨姆（Croteam）	6800日元	销售14,133套
5	街头涂鸦未来版（SEGA）	6800日元	销售13,968套
6	OUBLE STEEL（BUNKASHA）	6800日元	销售7036套
7	鼠国争雄（微软）	6800日元	销售6151套
8	信长野望岚世纪	6800日元	销售5613套

日本玩家对于XBOX的看法！

日刊FAMI通称，XBOX对玩家的魅力主要集中在以下几个方面：机能强劲且充实、网络游戏便利、有自己喜欢的游戏、主机售价合理、世嘉与海外的软件较多等。但也有很多人对该主机在日本的前景并不看好，不少玩家抱怨其手柄太大、按键太多，很不舒服，而主机的外形不够现代与流线，环绕立体声效果虽然出色，但对居住面积较小的日本玩家来说并没有太大的实用价值。

SOFTWARE

"夏日彩虹"7月发售 游戏故事内容初露端倪

本刊讯　预定今年夏季推出的育碧首个国产原创大作《我为歌狂˜夏日彩虹》，其剧情已初露端倪。制作人叶伟表示，与绝大多数人想象中的不同，《夏日彩虹》并不是一个像"心跳"那样的校园青春剧，而是借着架空与幻想的世界来反思现实中的种种。

据称在当初设计情节时，游戏便是按照一个非常庞大的历史观、以系列作品的概念来架构的。《夏日彩虹》只是这个庞大历史观中的沧海一粟，但同时也是前后数千万年矛盾冲突的焦点，是所有故事的关键。游戏中对我们习惯中很多习以为常的思想提出了疑问和挑战，比如究竟怎样去尊重生命、怎样去尊重感情、整体与个人、付出与索取之间究竟应该怎样去衡量，又如何衡量？等等。叶伟称故事本身只是把球的另一面转给玩家去看，并不会给出答案，而每一个玩家对这些问题都会有属于自己的不同解释。

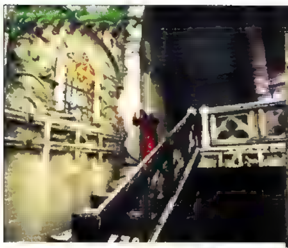
《我为歌狂·夏日彩虹》预定在今年7月暑假开始时发售，希望它能给目前武侠满天的中国游戏业带来一道真正的彩虹。

SOFTWARE

《魔颤》出货量突破200万 "生化"衍生作品销量统计

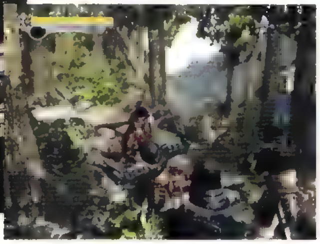
本刊综合消息　CAPCOM日前表示，截止今年2月，该公司推出的PS2游戏《魔颤》的全球出货量已达200万套，这也是CAPCOM继《鬼武者》后第二套突破200万份的PS2游戏。

在整个日本游戏市场不景气的时候，CAPCOM依旧很巧妙地抓住了玩家的心思，凭借人物的潇洒动作和砍杀的爽巧感，《魔颤》与《鬼武者》在日美两地均创下了佳绩。



↑上图为"魔颤"的画面。

↓下图为"鬼武者2"的画面。



HARDWARE

任天堂与SEGA NAMCO 联手开发NGC互换基板

本刊日本专讯　任天堂在今天正式宣布，将与SEGA、NAMCO合作研发街机互换基板。该基板以GAMECUBE的核心技术开发，代号为"TRIFORCE"（在"塞尔达"中智慧、力量、勇气三原力也称为TRIFORCE）。

据业内人士透露，其实这项合作早在2001年9月，SEGA与NAMCO宣布在街机领域策略联盟时就已经有了提议，而任天堂在加入之后就共同合作开发这款代号为"TRIFORCE"的NGC互换基板，并在2月22召开的"AOU SHOW 2002"【注】上正式公布。TRIFORCE的主存储器为48 MB 1T-SRAM，相当于NGC主机的两倍，此外TRIFORCE还能够与外接GDROM光驱连接（SEGA的NAOMI与NAOMI2基版也能外接GD-ROM）。

其实早在80年代初，任天堂就曾涉足街机市场，推出过"水管马里奥"、"黑白棋"、"大金刚"等许多游戏，而后在红白机发售后才逐渐将重心转移到家用主机上。

↑原来TRIFORCE的外型与NGC一样，也是四四方方的。注意！上图中右侧的设备就是外接的GD-ROM。

"生化"及其衍生作品的全球出货量统计

游戏名称	机种	发售日	出货量
生化危机	PS	1996年3月	约275万份
生化危机2	PS	1998年1月	约495万份
生化3 最终逃脱	PS	1999年9月	约350万份
恐龙危机	PS	1999年7月	约240万份
恐龙危机2	PS	2000年7月	约165万份
鬼武者	PS2	2001年1月	约201万份
魔颤	PS2	2001年8月	约206万份

SCOOP

FF电影背后爆出惊人消息："索尼商战攻略套牢史克威尔！"

本刊讯　近日从日本业界传出惊人的消息，索尼从当初拉拢史克威尔开始到最后买下史克威尔股份，这一系列变化竟是索尼一手策划的，早有预谋的商业行动。

据业内人士透露，索尼此举令人吃惊的不仅在于其意图，还包括其精明的商业策略、手段以及对时机的准确把握。索尼看准史克威尔制作FF系列电影版的机会，以提供发行渠道的方式与其合作。按说投资1.5亿美元做一个"无聊"的CG电影这种项目会有多么大的风险，但索尼早已算定：史克威尔一旦成功，自己必将获得巨大的收益；如果失败，被亏损砸跨的是史克威尔而不会是自己。索尼在这次行动中完全达到了目的，他在一步步掏空史克威尔内涵的同时，在公众面前利用史克威尔的知名度树立了一个金碧辉煌的品牌形象，再把这个品牌同PS系主机巧妙地结合在一起。一个只剩下名气的史克威尔只有牢牢依附住索尼这棵大树才能存活下去，而拥有了一个美誉品牌的索尼却可以在商战中进退自如。

【注】："AOU SHOW"指日本一年一度的街机大展，届时厂商将公开最新的街机基板与街机游戏。

EVENT

质量投诉给微软添堵 解决“伤碟”问题迫在眉睫

本刊日本专讯　正当魔盒声势浩大的在日本发售之际，大批关于XBOX质量问题的投诉又将微软推到了极为尴尬的境地。

据悉，约有70%的日本玩家在使用日版XBOX主机之后都发生了光盘边缘被划伤的问题，而这个问题被认为与XBOX光盘托架材质过差和设计失误有关。虽然现在并没有光盘划伤导致读取不能的案例发生，但看到心爱的珍藏DVD被划得面目全非，显然玩家心中并不好受。

日本是个很重视产品质量的国家，一旦某个品牌受到消费者的广泛质疑，其最终结果很可能导致被迫退出日本市场。XBOX如不能尽快安抚消费者的投诉，将会给自己带来不小的麻烦。

发首日的短暂辉煌很快便烟消云散，索尼终于放下了心里的一块大石头，而对于微软来说，接下来的是更困难的三月和四月。靠着区区11个游戏，比尔·盖茨将如何面对PS2咄咄逼人的反击呢？

来自微软的官方声音

XBOX于2月22日在日本上市以来，销量一直低迷，不仅如此，有关于因“日版XBOX容易划伤光盘，日本微软将主机回收”的说法也不胫而走，甚至愈演愈烈。近日，日本微软官方正式对谣言做出了澄清。

↑本刊会对该事件做追踪报道！

微软表示，的确是接到过用户反应XBOX有划伤光盘的现象，但发生的案例很少，并且划伤的程度也很轻微，绝对不会影响游戏的正常使用。如果发现真的有非常严重的技术问题的话，微软会立刻做出反应弥补用户损失的。

SOFTWARE

史克威尔的网络巨舰启动 《最终幻想11》发售日确定

本刊日本专讯　来自此间的消息称，史克威尔的首款在线游戏《最终幻想11》的发售日已被定在今年5月16日，售价7800日元，玩家登陆playonline网站进行游戏的费用为每月1280日元，而与playonline专用安装盘同捆绑的对战卡牌游戏的包月费用为100日元。

目前史克威尔正在招募网络管理员（GAME MASTER，简称GM），这些管理人员将维护FF11在网络上的秩序、安全，并防止出现影响游戏规则的行为。

↓必须登陆playonline才能游戏！

↑其他游戏的头像玩家也可以选择。

SCOOP

本刊八周年纪念活动隆重出台 电软脱胎换骨大变化回馈读者

本刊讯　今年五月将是《电子游戏软件》八周年纪念，本刊将出台一系列产品回报八年来支持我们的无数读者，第5期《电软》将改换全新的标志、大开本，132面的内容将是国内最“厚道”的TV GAME杂志。同时出版的《八周年纪念增刊》内容包括高达、战争模型以及游戏人物模型，图片数量突破1000幅。该书内文128面全彩铜版，封面250g超厚铜版纸，并附赠一张精彩的“电新”纪念特典VCD光盘，价格仅18元(绝对超值)。而备受好评的《电玩新势力》也将在5月给读者以大惊喜！！

新闻短波

★据《日经BP GfK SalesWeek3200》杂志提供的数据，微软的XBOX主机自2月22日在日本推出后，第一周的销量仅列日本周间硬件销售榜亚军（冠军为PS2），在第二周更被任天堂的GBA斩于马下，退居第三位。

★2月22日，韩国PS2正式发售，为此SCEI韩国分公司特意在汉城举办了PS2发售纪念会。尽管SCEK把会场布置得非常漂亮，但是由于水货PS2已经在韩国卖了近两年，光顾这次官方展会的玩家却寥寥无几……

★史克威尔回归任天堂的消息爆出后，史克威尔的股价大幅上涨了303日元，涨幅达到15.4%，可见投资人对于史克威尔加盟任天堂的策略抱有正面的评价。

★ENIX宣布，原计划3月31日发售的PS版“DQ怪兽篇”将推迟到2002年春发售。

★来自互联网的消息，史克威尔加盟GBA后的第一款游戏将是“最终幻想战略版”，不过该消息并未得到史克威尔的官方证实。

★日本计算机娱乐软件协会CESA表示，他们将在今年9月11日至12日举办“2002年游戏开发者技术情报研讨会CEDEC”。此外，由美国IDSA协会举办的历史更悠久的“游戏开发者大会GCD”也于3月12日在美国加州圣荷西市召开。本刊特约驻美记者叶展将应邀参加本次大会，并发表演讲。有关本界GCD的情况请读者留意近期“电软”及“游戏批评”。

★继“GT3＋PS2”的同捆销售获得好评后，SCE准备在欧洲推出“合金装备2＋PS2”的同捆主机，发售日为3月22日，价格未定。

★任天堂近日起诉一家韩国网站，理由是www.pichu.com域名注册的网站侵害了任天堂拥有的皮卡秋形象版权。

★《恶魔城·月之轮回》的续作《恶魔城·白夜的协奏曲》将在今年6月登陆GBA，本作拥有更大的地图和更为便利的存储系统。角色设定仍由小岛文美担任。

★北美地区的PS2 Linux专用套件在即日起接受预约，售价200美元，预计3月22日后陆续出货。全套Linux套件包括以下设备：Linux DVD光盘程序、PS2专用硬盘（40GB、100BASE-TX）、PS2网络套件、USB键盘、USB鼠标、VGA信号转接端子。

★NAMCO宣布，他们将与日本GaGa Communication、美国Crystal Sky公司合作，把人气格斗游戏“铁拳”拍成电影。该片预计明年第二季开机，制作费达数千万美元。

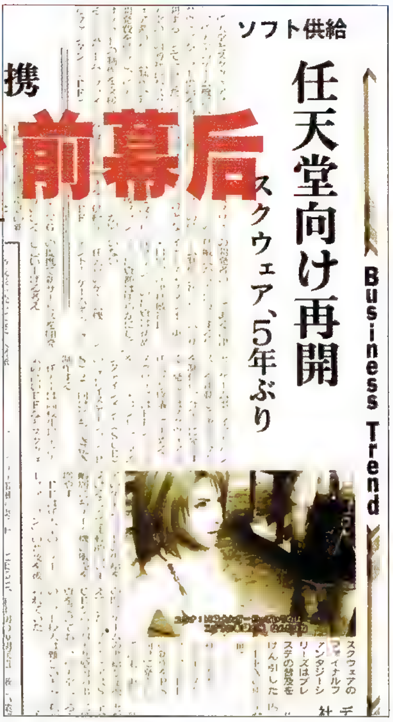
★史克威尔近日宣布，WSC版的《最终幻想4》将在今年3月28日，容量32MB，售价5200日元。由于史克威尔的子公司已经加盟GBA，因而许多业内人士推测该作将是WS的最后一款FF。

★来自NAMCO官方网站的消息，《灵魂能力2》和《山脊》最新作的发售日已被分别定在今年8月和11月。这两款软件将同步推出PS2、XBOX、NGC三个版本。

←2代的搏击场面更为火爆了。

史克威尔低头认错
老山内自食其言

预料之外的结局?? 史氏回归任天堂的台前幕后



↑上图为“日经新闻”对于该事件的报道。

“不是冤家不聚头。”

这句话的意思，反过来理解，就是只有冤家，才会聚在一起，才会搞出这许多七零八落、莫名其妙的怪事出来。

这样的事，眼前就摆着这么一件。

看不懂的任天堂与史克威尔

一个常年受东家照顾的门客，觉得自己发达了、赚钱了，就想自立门户，不但抛开东家单干，还帮着东家的死对头把旧主人往死里整。结果没想到进了别人的圈套，把自己老本全赔进去不算，还只能觍着脸求老东家赏光，把自己救一救。

这个故事很多人都听到过，后面那个结局一大家也都知道，就是山内老先生几个客客气气地耳光把铃木尚雄扇回来，扇得坂口下台，扇得史克威尔不得不乖乖地为了146亿日元做了索尼的幕宾，煽得大家都觉得史克威尔这次孙子是做定了。

不过现在的游戏都讲究多重结尾，结局一虽然也有高潮起伏，但还是过于平淡了，于是这结局二便呼之欲出，而且，还真的让人看得目瞪口呆、欲罢不能。

谁也想不到，口气比力气还大的山内老爷爷居然忽然改了主意，半途跟人跑了的SQUARE竟然随随便便地就回来了；更想不到的是，左手收了索尼钞票的SQUARE还能伸出右手去抱任天堂的大腿，简直把自己的新东家当作了冤大头。这一出冤家大碰头的戏，到了这个结局，才算是有点好看了。

老山内反复无常成全史克威尔

老山内（任天堂社长山内溥）的嘴硬，可再怎么硬也硬不过业绩、硬不过命！NGC在日本泥牛入海，在美国则连XBOX的零头都不到，这样的业绩，再不找几个大作来支撑，恐怕离说再见就差得不远了。加上CAPCOM出尔反尔，眼看生化危机的专有合同马上就要泡汤，怎么说也不能和史克威尔彻底拜拜，面子丢了事小，钞票丢了事大。更何况山内爷爷马上就要下台，老头那一套早晚要被彻底废弃，不如就从这件事上着手改革，也算是给陈腐的任氏帝国内部带来一丝清风。

史克威尔呢？到了这般地步总算是想明白了，自己的今天和索尼的行为无不丝丝入扣。本想利用索尼来发展，没想到最后竟被索尼给玩了一把，做了SCEI的金丝雀，成为彻底丧失自由的笼中小鸟。傍大款结果傍了条大鳄，有了这个教训铃木尚雄无论如何也要为自己留条后路。不过刚收了人家的钱，总不能马上翻脸，搞个第三方出来应付也是不得不出的下策。

索尼扮演幕后黑手?

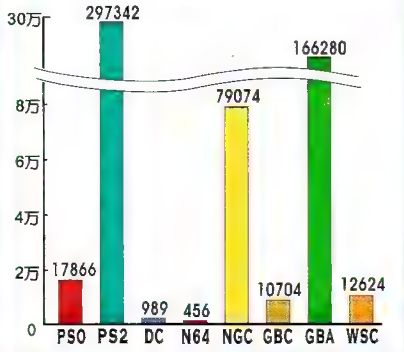
一个愿打一个愿挨，任天堂和史克威尔这对冤家能够复合也就不是什么咄咄怪事，倒是索尼这一边，却是不得不防的。表面上看，最吃亏的应该是SCEI：钱出了，人跑了，一个屡见不鲜的墙头草玩弄硬件商的结局。可是别忘了这次是索尼，商界的传奇与奇才。史克威尔的所作所为都在索尼的算计之中，而索尼只是等着时机成熟，再次悄悄地把绳圈拉紧。

只不过这次他要套的猎物，不再是SQUARE这样的小公司，而是任天堂。任天堂改朝换代，必然引起反弹与混乱，一个稳固多年的帝国，一旦政策改变，无论如何都会发生不小的动荡，这是索尼千载难逢的绝好时机，而要彻底打垮任天堂，应该对付的并不是NGC，而是GBA。SQUARE表面上看是在帮任天堂，实际上却是把山内爷爷的江山慢慢往大鳄的嘴里推。而索尼木知木觉的外表下，心里却实在是清醒得很：S厂便携主机推出的那天，就是N厂彻底玩完之时。这个故事，无论有多少个结局，最终只能是这一个，也只有这一个。唯一的悬念，只是看看是否有人真正能够预料的到而已。

文/特约撰稿人 王骏生

当月日本游戏市场软硬件销售情况

统计时间02.1.19-02.2.17



2002.1.25-2.3
1.PS2:占市场份额65%
2.GC:占市场份额14%
3.GBA:占市场份额13.9%
4.PS:占市场份额5.9%
5.DC:占市场份额1.2%

2002.2.11-2.17
1.PS2:市场份额64.4%
2.GC:占市场份额11.5%
3.GBA:占市场份额8.6%
4.DC:占市场份额5.8%
5.WS:占市场份额4.8%

2002.2.4-2.10
1.PS2:占市场份额78.9%
2.PS:占市场份额9.8%
3.GBA:占市场份额6.6%
4.GC:占市场份额4.7%
5.—————————

这段时间唱主角的依然是VF4、FF10国际版等PS2软件。WSC方面，史氏“半熟英雄”的销量仅1万多份，看来WS真是烂泥扶不上墙！

以天真烂漫的卡通造型迷倒众生且家喻户晓的随身玩伴

井上多罗

他令我们想起了什么？

时尚！卡通！风林？

曾在PS、PS2上引起巨大轰动的SCE人气角色——井上多罗，凭借着可爱的造型风靡日本，成为了继任天堂皮卡秋后的又一新宠。尤其是最新的PS2版，更是将多罗可爱的一面塑造的淋漓尽致。

时尚！ [illegible]多罗[illegible]的风[illegible]，SCE[illegible]出了许多的[illegible]产品，例如手[illegible]、[illegible]、玩具等等，[illegible]为争相抢购的热门商品。

卡通！ 多罗的[illegible]设计[illegible]经典，[illegible]多罗是[illegible]KITTY后[illegible]有人气的[illegible]儿形象并不过分吧？

风林？ 《电子游戏软件》的[illegible]中[illegible]多罗的[illegible]了，[illegible]“[illegible]的家”中一直引用这一形象[illegible]可想而知。

中国电玩榜

2002 年第 4 期（统计时间 2002 年 2 月 1 日 ~ 28 日）

本期重点：
1、年初商战霸王相逐渐显露！
2、统计截止共收到有效选票 3300 张！！

家用游戏当月排行榜

序	昔	游戏名称	计票
1	1	最终幻想 8 机种：PS　厂商：SQUARE　类型：RPG —	1084
2	2	莎木 Ⅱ 机种：DC　厂商：SEGA　类型：FREE —	982
3	4	最终幻想 10 机种：PS2　厂商：SQUARE　类型：RPG —	946
4	3	黄金太阳 机种：GBA　厂商：NINTENDO　类型：RPG —	713
5	5	恶魔城～月之轮回 机种：GBA　厂商：KONAMI　类型：A·RPG —	631
6	6	实况胜利十一人 2000 机种：PS　厂商：KONAMI　类型：SPG —	582
7	9	合金装备 索利德 2 机种：PS2　厂商：KONAMI　类型：战略谍报 ACT —	478
8	7	生化危机 3～最终逃脱 机种：PS　厂商：CAPCOM　类型：AVG —	415
9	8	恶魔城～月下夜想曲 机种：PS　厂商：KONAMI　类型：A·RPG —	367
10	11	莎木 一章·横须贺 机种：DC　厂商：SEGA　类型：FREE —	362

序	昔	游戏名称	计票
11	10	最终幻想 9（PS2、SQUARE、RPG）	307
12	18	格兰蒂亚 2（DC、GAME ARTS、RPG）	299
13	12	合金装备·索利德（PS、KONAMI、AVG）	268
14	13	樱大战 3～巴黎的燃情岁月（DC、SEGA、AVG）	261
15	14	生化危机 代号：维罗尼卡（DC、CAPCOM、AVG）	258
16	17	口袋妖怪 金银（GB、NINTENDO、RPG）	248
17	15	寄生前夜 2（PS、SQUARE、AVG）	218
18	22	真三国无双 2（PS2、KOEI、ACT）	197
19	20	最终幻想 7（PS、SQUARE、RPG）	167
20	24	生化危机 2（PS、CAPCOM、AVG）	158
21	19	恐龙危机 2（PS、CAPCOM、AVG）	139
22	26	北欧战神传（PS、ENIX、RPG）	135
23	再	寂静岭 2（PS2、KONAMI、AVG）	131
24	23	尤多娜英雄战记（PS、ENTER BRAIN、SLG）	113
25	再	寂静岭（PS、KONAMI、AVG）	112
26	21	勇者斗恶龙 7（PS、ENIX、RPG）	111
27	27	射雕英雄传（PS、SCEI、RPG）	100
28	新	勇者斗恶龙 4（PS、ENIX、RPG）	96
29	16	永恒传说（PS、NAMCO、RPG）	93
30	再	龙骑士传说（PS、SCEI、RPG）	90

本期劲作打榜：莎木Ⅱ

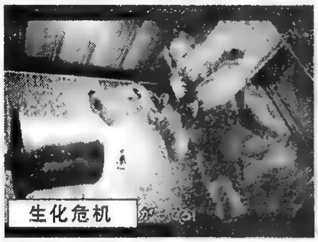
如果说上期榜上变化够平淡的话，本期也绝对好不了多少。不过值得欣喜的是，“FF8”与第二名游戏的票数正在明显缩短，本期与第二名的“莎木Ⅱ”也仅仅差了百票，不知道这是不是标志着 FF 雄风不在的开始？不过从走势上分析，“FF10”想要接替“爷爷辈儿”FF 的位子恐怕还不是那么容易，前有莎木挡路，后有太阳追赶，再加上 PS2 在国内的拥有量还无法与 PS 相比，这些都将成为“FF10”一统排行的阻力。

要勉强说一说的话，本期还是可以看到新面孔的——“DQ4”！虽然只是排在了第 28 位，但可见该系列还是有一定玩家支持的。随着 PS 版的“DQ 怪物篇”的发售，相信 PS 游戏在榜上一争高下的场面还是会看到。说起来，现在日本方面正是旺季，而我们……

填写选票的注意事项：A．不要在选票中填写未发售的游戏，否则选票无效；B．依据本刊译名填写游戏名称，热门游戏名称可直接参考本刊“排行榜”；C．一定要在选票上按规格填写清楚真实姓名、地址和邮编。

日本家用机新作期待排行榜

序	昔	游戏名称	计票	序	昔	游戏名称	计票
1	1	最终幻想 XI 机种:PS2 厂商:SQUARE 类型:网络 RPG 发售日:2002 年 5 月预定	2452	6	7	超级机器人大战 IMPACT 机种:PS2 厂商:BANPRESTO 类型:S·RPG 发售日:2002 年 3 月 28 日	1627
2	2	樱大战 4~恋爱吧! 少女们 机种:DC 厂商:SEGA 类型:SLG+AVG 发售日:2002 年 3 月 21 日	2438	7	6	王国之心 机种:PS2 厂商:SQUARE 类型:RPG 发售日:2002 年 3 月 28 日	1505
3	5	鬼武者 2 机种:PS2 厂商:CAPCOM 类型:AVG 发售日:2002 年 3 月 7 日	2200	8	4	星海传说 3~时光尽头 机种:PS2 厂商:ENIX 类型:RPG 发售日:未定	1419
4	3	异度传说 前传 I :力量的意志 机种:PS2 厂商:NAMCO 类型:RPG 发售日:2002 年 2 月 28 日	2056	9	再	生化危机 机种:GC 厂商:CAPCOM 类型:AVG 发售日:2002 年 3 月 22 日	1410
5	9	铁拳 4 机种:PS2 厂商:NAMCO 类型:FTG 发售日:2002 年 3 月 28 日	1891	10	10	塞尔达传说 GC 机种:GC 厂商:NINTENDO 类型:A·RPG 发售日:2002 年发售预定	938


生化危机

鬼武者 2

由于是日刊排行榜的关系,结稿前"鬼武者 2"与"异度传说"已经面市。

最令人期待又伤心的无疑是从 3 月发售变为"发售日未定"的 ENIX 招牌 RPG"星海传说 3"吧? 也许是因为制作中出现了严重的问题,亦或是为了躲避 3、4 月大量游戏发售而采取的战略,ENIX 非常"残忍"的将本作的发售日压后,这从期待榜上也可以看出——名次大幅下跌,看来 FANS 们也失望得可以……

而其他……无语……

日本家用机软件月间销售排行榜

序	游戏名称	销量	序	游戏名称	销量
1	VR 战士 4 机种:PS2 厂商:SEGA/AM2 类型:FTG 发售日:2002 年 1 月 31 日	426382 总:同上	6	超级马里奥 A2 机种:GBA 厂商:NINTENDO 类型:ACT 发售日:2001 年 12 月 14 日	79405 总:585490
2	格兰蒂亚 XTREME 机种:PS2 厂商:GAMEARTS 类型:RPG 发售日:2002 年 1 月 31 日	192212 总:同上	7	任天堂全明星大乱斗 DX 机种:GC 厂商:NINTENDO 类型:ACT 发售日:2001 年 11 月 21 日	68481 总:1011999
3	最终幻想 10 国际版 机种:PS2 厂商:SQUARE 类型:RPG 发售日:2002 年 1 月 31 日	138940 总:同上	8	GT 赛车概念版~2001 东京 机种:PS2 厂商:SCEI 类型:RAC 发售日:2002 年 1 月 1 日	63625 总:312010
4	三国志 Ⅷ 机种:PS2 厂商:KOEI 类型:SLG 发售日:2002 年 1 月 24 日	127376 总:同上	9	动物之森+ 机种:GC 厂商:NINTENDO 类型:ETC 发售日:2001 年 12 月 14 日	62512 总:338238
5	侍~SAMURAI~ 机种:PS2 厂商:SPIKE 类型:ACT 发售日:2002 年 2 月 7 日	87932 总:同上	10	机动战士高达 联邦对吉翁 DX 机种:PS2 厂商:CAPCOM 类型:ACT 发售日:2001 年 12 月 6 日	62486 总:763800

VR 战士 4

侍~SAMURAI~

"VF4"的销量并没有出乎许多人的意料,能够得到这样出色的成绩也实属正常,甚至个人觉得应再高些才对。不管怎么样,AM2 借助 PS2 大捞了一笔倒是真的。

本月黑马"侍"的成功是亮点所在,本作由"天诛"原班人马制作,销量方面完全没有辜负之前在各大杂志上的重磅广告轰炸,取得这样的成绩当然也是游戏本身出色所至。

前 5 名的其余 3 款游戏都是名作续篇,热卖理所应当。

随着 3 月众大作的发售,相信下期必将有好戏可看!

日本家用机游戏当月排行榜	
游戏名称(机种、厂商、类型、发售日)	得票
最终幻想X (PS2、SQUARE、RPG)	1489
合金装备 2～自由之子 (PS2、KONAMI、ACT)	661
樱大战 3～巴黎的燃情岁月 (DC、SEGA、SLG)	641
VR 战士 4 (PS2、SEGA、FTG)	502
动物之森＋ (GC、NINTENDO、ETC)	477
任天堂全明星大乱斗 DX (GC、NINTENDO、ACT)	351
勇者斗恶龙 7 (PS、ENIX、RPG)	334
勇者斗恶龙 4 (PS、ENIX、RPG)	307
异度装甲 (PS、SQUARE、RPG)	283
真三国无双 2 (PS2、KOEI、ACT)	271

日本家用机游戏累计榜	
游戏名称(机种、厂商、类型、发售日)	得票
最终幻想X (PS2、SQUARE、RPG)	11505
合金装备 2～自由之子 (PS2、KONAMI、ACT)	6099
樱大战 3～巴黎的燃情岁月 (DC、SEGA、AVG)	4975
勇者斗恶龙 4 (PS、ENIX、RPG)	3856
任天堂全明星大乱斗 DX (GC、NINTENDO、ACT)	3403
勇者斗恶龙 7～伊甸的战士们 (PS、ENIX、RPG)	3113
动物之森＋ (GC、NINTENDO、ETC)	2809
街 (SS、CHUNSOFT、AVG)	2309
异度装甲 (PS、SQUARE、RPG)	2209
真三国无双 2 (PS2、KOEI、ACT)	2175

日本街机游戏最新排行榜	
游戏名称(基板、厂商、类型)	得票
德比赛马俱乐部 2 (NAOMI、SEGA、SLG)	36864
VR 战士 4 (NAOMI2、SEGA、FTG)	20885
机动战士高达～联邦对吉翁 DX (NAOMI、CAPCOM、ACT)	13747
太鼓的达人 2 (SYSTEM12、NAMCO、音乐)	12124
铁拳 4 (SYSTEM246、NAMCO、FTG)	10854
湾岸赛车 (SYSTEM246、NAMCO、RAC)	7761
力量扣杀 2 (NAOMI、SEGA、SPG)	5655
格斗之王 2001 (MVS、EOLITH、FTG)	5479
VR 射手 3 (NAOMI2、SEGA、SPG)	5075
鲁邦三世射击版 (NAOMI、SEGA、STG)	4883

欧美(美国)家用机游戏最新排行榜
游戏名称(机种、厂商、类型)
横行霸道 3 (PS2、ROCKSTAR、ACT)
最终幻想 10 (PS2、SQUARE/EA、RPG)
美式橄榄 2002 (PS2、EA、SPG)
合金装备 2～自由之子 (PS2、KONAMI、ACT)
光环 (XBOX、MICROSOFT、STG)
马克斯·佩恩 (PS2、ROCKSTAR、ACT)
马克斯·佩恩 (XBOX、ROCKSTAR、ACT)
詹姆斯·邦德 007 (PS2、EA、ACT)
东尼滑板 3 (PS2、ACTIVISION、SPG)
血腥警戒 (XBOX、MICROSOFT、STG)

→在PC上也造成轰动的游戏。ROCKSTAR 公司没选择 GC 制作，看来是感到拥护层的不同。

美国榜这期变动可真大啊！几乎被暴力游戏占据了，ROCKSTAR 的“横行霸道 3”(或偷车贼 3)以及在 XBOX、PS2 推出的“马克斯·佩恩”都取得了非常好的成绩，看来美国佬还是比较偏好火药味比较浓的游戏，不知道是不是“911”闹的(笑)。

说起“横行霸道 3”，其实游戏本身制作得非常出色，在欧美销量直突 300 万，势头之劲也是一时无两。虽然该游戏被美国媒体一致出示了“红牌”，但在国内似乎就型同虚设，被各年龄层玩家购买。不免有些令人担忧……

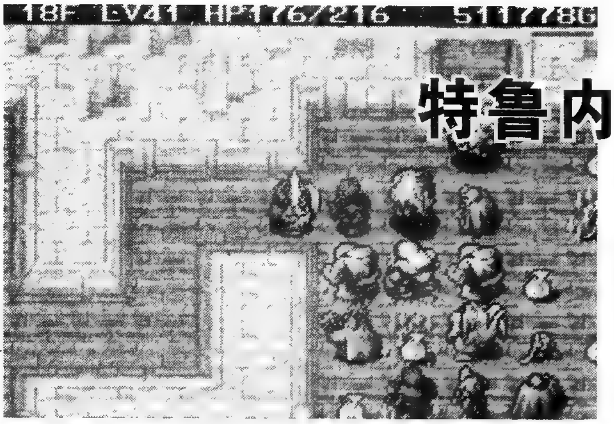
从排行榜上可以明显看出 XBOX 在美国的走势还是非常强劲的，不过上榜的三款游戏都是清一色的“暴力”游戏，可见拥护方面还需要继续拓展才行。

以上排行榜中和“日本家用机月间销售排行榜”部分参考自日本“周刊ファミ通”杂志 2002 年 2 月 15 日～2002 年 3 月 8 日 4 期。其中“家用机游戏新作期待排行榜”及“日本家用机游戏当月排行榜”统计依据为“周刊ファミ通”杂志的 2002 年 3 月 8 日。

本期参与“中国电玩榜”的 50 名幸运读者名单

中奖者由电脑随机抽出，本期奖品为价值约 50 元的精美礼物。凡参加“中国电玩榜”，均可能得到每月不同的纪念奖品，更有可能获得年度的大奖。

吉林公主岭	彭哲	吉林长春	冯伟平	广东南海	徐仕明	上海法华	陆悦铭	四川资阳	黎自强
湖北武汉	李小川	江西师大	黄翔	广西隆安	石磊	浙江杭州	万力	新疆奎屯	郑斌
福建武夷山	胡志全	辽宁本溪	蒋宏毅	江苏扬州	徐旭东	武警北总	闫冬	河北涉县	梁斌
吉林九台	白松旭	辽宁大石桥	项党生	福建漳浦	杨春捷	北京	朱志光	江苏南京	宫圣杰
广东紫金	曾文兵	辽宁辽阳	刘骞	广东莞厚	詹志荣	北京宣武	刘爽	江苏南京	胡晓军
广东江门	周锦荣	江苏南京	经震刚	贵州	杜丰丰	北京丰台	王帆	北京西城	赵海邑
四川重庆	沈冠华	吉林长春	张烨	河北唐山	范亚东	辽宁抚顺	魏亮	贵州贵阳	唐璐
浙江桐乡	朱威	云南嵩明	范明	北京复兴	王辰	安徽合肥	沈扬	上海虹口	姜涛
河北山海关	卢剑辉	广西玉林	陆胜荃	河南郑州	佟琳	广东顺德	林显南	山西代县	郝莲波
吉林长春	董天贺	广西桂林	曾旭明	江苏惠山	桑超	浙江温州	王舒	山东曹县	卢萌



勇者斗恶龙外传

特鲁内克大冒险 2 Advance

特鲁内克的职业解说：在通关后特鲁内克就可以在蕾米的魔法屋进行转职，共有三种职业：商人、战士和魔法师，其优缺点各不相同。商人是特鲁内克最开始的职业，可以使用剑盾指轮卷物，但不会用技能和咒文，综合能力较平均实用。战士职业可以使用剑技和盾技，但不能装备指轮、杖和阅读卷物。魔法师职业可以使用各种咒文、指轮和卷物(使用咒文同时消耗 HP)，但不能装备剑盾。

GBA	厂商:CHUNSOFT	类型:A・RPG
	发售日:2001.12.20	售价:4800 日元

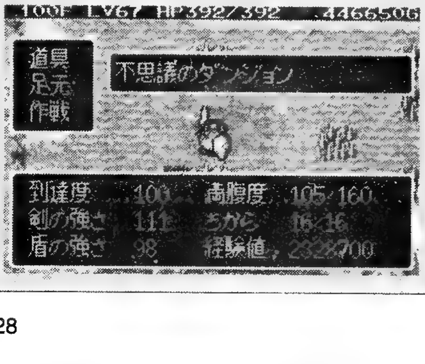
特鲁内克的发家之道 “视钱如命者”必读!!

作为一个商人，金钱就是生命，拼命地赚钱是特鲁内克一生的目标，而且金钱也对冒险大大的有利，装备的合成、仓库的扩建都要大把的银子。但仅靠迷宫中去拣那些少的可怜的钱是远远不够的。请看以下挣钱心得：

1. 每次冒险一定要携带铁之金库或者**リレミト**の卷物，以防万一惨死在迷宫中金钱减半。
2. 卖道具。一定不要放过任何迷宫中拣到的道具（包括负面道具），保存好返回村庄卖掉或者直接卖给迷宫中的商店。
3. 合成盗**みよけの**盾，防止被有偷盗能力的敌人偷走金钱和道具。
4. 使用**ベビーフォーク**或合成有打倒敌人会掉落金钱能力的武器，这样基本每次打倒敌人都会有几百元的收入了，积少成多也相当可观。

敲诈迷宫中的店老板

迷宫中的店老板是最大的钱罐子，每次看到他就意味着发财的机会到了。此招需要结合偷盗技巧使用，把身上带的道具（先挑最贵的）都放在地面上卖给店主，然后再拣起来逃之夭夭。一般来说，强度在几十的装备都有五六万元，如果在迷宫中连续遇到四五个商店，那可是几十万的收入啊，真可以说是最方便最快速的赚钱方法。不过一定要注意的是，有时商店里也会有机关，尤其是特别宽敞的商店，走路时要小心探查，万一卸下装备后中了致命的机关可就糟糕了，最可怕的就是“落穴”。（笔者就有过这样悲惨的经历……）



由于都属于不思议迷宫系列，技巧方面和才出不久的《风来西林 GB2》很相近，读者们可以参看前几期的电软，在此不重复叙述。

~“まもりの指轮”的入手方法~

まもりの指轮是非常珍贵也非常有用的道具，可以附加 30 的防御力，攻打试练之间迷宫必备，但如何得到它呢？通关后在广场上找到一个叫“**モノ好きな男**”的人，他会跟特鲁内克谈到**まもりの**指轮。只要特鲁内克不携带任何道具进入“不思议**のダンジョン**”，到达 28F 后返回他就会以礼物的形式赠送。取得方式有一定的难度吧，最好是在迷宫中能拣到**リレミト**の卷物，到 28F 后立刻阅读就能返回村庄，再与他对话就会获得珍贵的**まもりの**指轮了。

~关于仓库~

游戏刚开始时仓库还不能用，在通过**お城のダンジョン**迷宫后才会建好。最初只能存放 20 件道具，但可以不断进行扩建。方法是请家门外的一个名叫**エド**的木匠对仓库改造，每次冒险归来可以扩建一次，消费 1000G。

~迷宫中的教堂~

富于献身精神、不怕死的神父(笑)在怪物横行的迷宫中开的教堂，可以回复 HP，解毒，解除装备的诅咒和让特鲁内克脱出迷宫，有时还会得到面包。每层只有一次的使用机会，可要及时利用。另外神父也是能够杀死的，你可以用箭射他试试，不过杀死后会遭到天罚，呵呵。

~迷宫中的奇怪部屋~

在迷宫中冒险时有时会发现一种很奇怪的房间，没有任何通路可以进去，但用透视之指轮却能看到里面有很多的道具，大部屋卷物无效，用**ひきよせの**卷物无法把它们弄出来，房间的墙也不能用镐头掘开。仔细查看会发现有一扇石头的“门”，但却打不开，相信大多数时候你也只能望之兴叹了，里面到底是什么呢？？

其实要开“门”则必须有“钥匙”（**カギ**），钥匙可在井户之迷宫中得到或者在其他迷宫中拣到(几率低，一般在通关后的几个迷宫深层)。只要有了钥匙对着门使用就可以打开门了。但开门后绝不是万事大吉，还有很多的困难，道路布满针床，关键路径上有落穴、铁球、弹簧等让人无法靠近的机关，或者道具被水包围着，所以回复道具、**わなぬけの**指轮和**つうかの**指轮是必备的。而在道具前还会有几个店主守护，要拿道具还必须打败实力强劲的它们。经过如此的一番努力，终于可以拿到这些藏得又隐蔽又保险的东东了，基本都是本游戏中的究极道具，如黄金之壶、冰之剑、魔法之宝石箱等，绝对物有所值！！

~合成的要点~

本作中合成不仅可以用合成之壶，更有方便的合成屋，相当于次数无限的

合成壶，极大地便利了闯关。合成的原则是以第一把放入的武器防具的基本能力为基础，再添加放入的其他武器防具的数值，这是得到强力装备的最有效途径。除了增加装备的附加数值外，更重要的是合成出具有特殊能力的装备，这样对冒险非常有利。如合成皮盾就可以减慢满腹度下降的速度，还能防锈，其他防具必备的能力还有反弹敌人攻击，爆炸伤害减半，防偷盗、龙的吐炎伤害减半等。武器方面首要考虑的就是必中，再就是对各种敌人特效、三方向攻击等。另外基础装备非常重要，一定要选择能力高的，因为附加的数值都是加在基础装备上的，例如**こんぼう** + 99 的攻击力是 2 + 99 = 101，而**メタルキングの**剑 + 99 的攻击力则是 35 + 99 = 134，两者的差距非常明显。

~白纸之卷物的使用方法~

白纸之卷物是非常珍贵的道具，仅从它的售价就可以看出来。它可以任意书写卷物的名称，且使用效果相当于同名的卷物，但仅限书写记录在白纸**リスト**中的卷物，不能写未用过的。如果仅仅写上**イオ**、**インパス**、**レミーラ**等低级卷物可真是太浪费了，如何有效的利用它很值得研究。

1. 书写**バイキルト**，**スカラ**来增加剑盾的强度。此法利用率较低，不太推荐。
2. 书写**せいいき**，效果同圣域之卷物，仅供危急时使用。
3. 书写**リレミト**，效果同回村卷物，仅供危急时使用。
4. 书写**おおべや**，效果同大部屋之卷物，用来偷道具敲诈店主。
5. 书写**いのり**，效果同祈祷之卷物，用来增大壶的容量（一般对合成壶，不推荐对其他道具使用）。
6. 书写**すいだし**，效果同吸出之卷物，能吸出壶中的道具而不打碎壶。

~秘传装备合成大法~

把白纸之卷物的五六两点结合起来就会得到以下秘传大法，这可是笔者精心钻研所得，绝非江水湖水（笑）。

必需道具：分裂之壶，合成之壶，白纸之卷物若干（至少三个，后期迷宫能很容易得到），强度 + x 的剑和盾，如果没有强化的装备可以用白纸写上**バイキルト**，**スカラ** 得到。

准备好之后将两张白纸之卷物放进分裂之壶，经分裂后就变成 4 张白纸卷物，把剩下的 1 张白纸写成吸出之卷物（**すいだしの**卷物）把分裂之壶中的 4 张白纸吸出来（此法可以无限复制白纸之卷物，是关键所在）。此时如果嫌分裂之壶的容量太小，可以将若干白纸之卷物写成祈祷卷物（**いのりの**卷物），把分裂之壶适当增大（注意要至少留两张白纸）。

之后把剑和一张白纸放进分裂之壶，把两张白纸写成吸出之卷物。先用一张吸出分裂之壶里的装备，把分裂得到的两把剑放进合成壶，就会合成出剑 + 2x。再用另一张吸出之卷物把它也吸出来，然后把剑 + 2x 放进分裂之壶，又能得到两把剑 + 2x，如此重复合成分裂吸出……最后就能得到强度 + 99 的剑盾！！

此秘传大法也可用来无限复制其他种类的道具（壶除外），不过分裂之壶可是相当难得到的壶，能找到它估计你也该有把 + 99 的装备了（笑），本秘法的作用……仅供娱乐？？？

注意事项：要随时使用分裂壶复制白纸以避免用完吸出之卷物，也可以不用合成壶而利用合成屋，但是不能在村庄中进行壶、道具的操作。

迷宫中生存的小技巧！！条件险恶也能应对自如！

饿肚子怎么办？不良状态时如何快速回复？哪种指轮最实用？……诸如此类，各种迷宫中的生存秘法将在这里披露，注意收看！！

● 多查看地图，最好每进入一间屋子都看一下，可以少走冤枉路。

● 世界树之叶有复活的作用，因此一定要携带在身上（放在壶里不行）。**リレミトの**卷物阅读后可返回村庄，也是危急时逃命的必备之物。

● 迷宫中有光滑的地板，走上去的话会一直滑行数格而只需一回合，可以好好利用。

● 迷宫中有损 HP 的针床，不慎踏上去会损失 HP10 或 30，阅读**トラマナの**卷物可使之无效。

● 迷宫中有水晶状的障碍物，能反射杖，对着它挥就可以利用那些负效果的杖了，比如用**ホイミの**杖来给自己回复 HP，用**ピオリムの**杖使自己倍速行动等等。

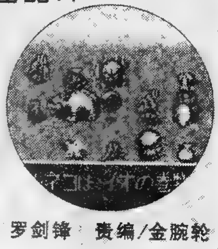
● 作为勇者如果在迷宫中不是被怪物打死而是被活活饿死可真是太丢脸了。回复满腹度的基本方法是吃面包，而在满腹时食用面包还会增大上限。如果没有面包也可以吃草来填肚子，一棵草回复五点满腹度。实在没有时腐烂的面包、负效果的草也可以糊口，不过最好是在楼梯口吃以避免产生负面效果。

● 机关非常讨厌，会经常令特鲁内克陷入困境，对付的方法很多：吃下目利草或装备**シャドウの**指轮可以看到机关，对前方空挥武器也可以判定有无机关，装备**わなぬけの**指轮更可以使机关完全失效。此外窄道中是不会有机关的，所以可以安心。

● 中了有的机关会陷入不良状态，如混乱、跳舞等等，如果想快速回复可以 AB 键同按。

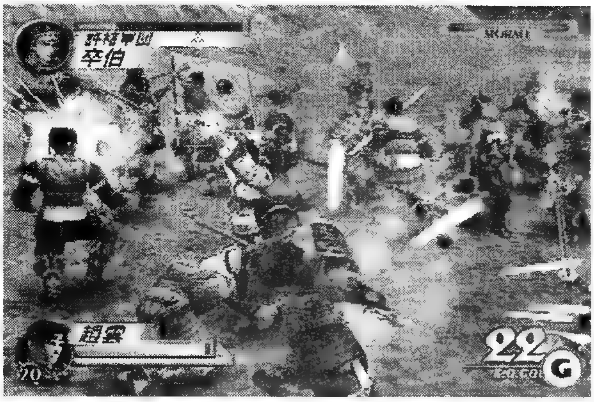
● 由于不能合成指轮，所以指轮的选择就相当重要。远投指轮、力量指轮不是太实用，**サビよけの**指轮和**毒けしの**指轮在合成有防锈防毒的装备后也无用了，这是应在身上装备透视の指轮，可以看到地图上的敌人和道具，知己知彼百战不殆。另外用一个保存之壶存放几个常用的指轮，随用随拿，比如**つうかの**指轮（在水上行走）、混乱**よけの**指轮（防混乱）、**しあわせの**指轮（走路加经验）、**シャドウの**指轮（看到机关和敌人）、**わなぬけの**指轮（机关无效）等。

镐头是迷宫中的必备品！！



进入迷宫一定要携带镐头（**つるはし**），而且最好多带几把。镐头不仅是偷盗必备，还能打通迷宫中没有入口的房间，从而得到里面的大量金钱！

文/红莲の魔导士 罗剑锋　责编/金腕轮



真·三国无双 2

~一吕,二曹,三伯言,四张,五马,六魏延~

此作在日本发售将近半年,势头依然强劲,现在仍以每周一万份左右的销量成绩雄居日本家用机排行榜的前 20 位,其魅力不言而喻。上次小孔已经为大家介绍了所有武将的各项能力以及贵重品和道具的获得经验,这回是由 Hansir 来讨论各武将的攻击特点,相应战术以及角色的快速培养。

PS2	厂商:KOEI	类型:ACT
	发售日:2001.9.20	售价:6800 日元

武将的综合能力及攻击属性

本作最值得研究的当然是全新的"武器/道具收集"系统,其中不但可以过足眼瘾,欣赏自己收集来的"最终"武器,还可以奋力拼杀不断取得更高能力的道具,在一阵爽快过后你还有了成就感,也许这就是对于这个游戏为何热卖的最简单解释。好了,闲言少叙,切入实战……

这个作品的整体平衡感很好,但是也不得不承认有些角色设定得过于强悍,特别是斩属性的加入,使得有些基本能力很突出的角色变为"超级逊赖"。笔者根据所有武将的综合能力加上武器的攻击属性列出本作最强的九位武将。当然,这里的条件一定是装备最终武器,可以用以下口诀列出:

"三国无双 2"中的武将牌名

一吕,二曹,三伯言(陆逊)。四张(张郃),五马,六魏延。七甘,八赵,九孙权。这其中有四人最终武器是斩属性,两人雷属性,两人炎属性,一人无属性。也表明了武器属性间的强弱差。

使用斩属性的角色在本作中占有绝对优势,他们可以使用属性攻击将屏幕上无名的士兵一击消灭。但是要说明的是斩属性攻击虽然可以给对方武将造成平时十倍的伤害,但是却永远也不可能将其消灭,这就是斩属性的特点,所以在 HARD 模式的 BOSS 战中还是要结合通常攻击与攻击来最终解决敌人。

曹操可谓是斩属性中最强的角色,他最后的五下斩属性攻击不但攻击力强而且范围极大,在一阵紫电闪过以后你通常会发现右下角的斩合数猛增。陆逊和张郃同属技巧型角色,两人的基本攻击力不高,但是跳跃,移动,S 移在整个游戏中最强。(陆逊的斩是三轻一重,范围不逊于曹操)

雷属性和炎属性的特点在于攻击范围很大,雷属性还会给对方带来"传染"。吕布、典韦、甘宁三人是雷属性代表人物。这其中以吕布的五轻五重最为疯狂。还有宏范围的炎属性,以赵云、马超、夏侯敦三人的攻击最有效。特别要提到马超的五轻五重,速度快而带有范围极广的炎属性攻击,(BOSS 战中别轻易使用此招)在某些大战场上更见威力。

关于道具的使用

这里要介绍一个很实用但是却被大多数玩家所忽略的道具,那就是"破发传书"这个道具的作用是使角色在通常状态下达到濒危状态的攻击力乘二,如果是带有斩属性的角色再加上提高攻击力的白虎牙,提高防御的玄武甲,还有真无双乱舞书和护卫心得,我个人认为是个终极配备,因为在这种情况下敌方的武将会在你三连击以后防御崩溃,然后直接使属性攻击可轻易取胜。

战场上的规律及隐藏参数

在《真 2》中,武将的基本连击数上升到了 6(这里所需要达到的条件是拿到第三级或者最终武器)。如在敌兵较密集的地带应使用宏范围攻击(三轻一重)或强力的属性攻击(五轻 N 重),在对付某单个敌将时最好采用四轻一重的无限连击(四轻一重为打浮空,此时不要继续攻击,而是要等到对方武将即将落下的一瞬间再发动连击,这样才能形成无限连击,否则会变成空中追打),但是切记这个方法不适用于君主级角色(孙权,曹操,刘备等),他们会在你一定的连击下自动受身,然后以极快的速度向你扑来,如果你防御不利轻则会体力减半,重则生命垂危。

如果在较多敌军人群中冲杀,那么有三个参数就显得很重要了:S 移,运,和笔者要提出的"S 抗"前两者的重要性不用多说,但是这个"S 抗"确是一个隐藏的参数,即角色在攻击僵持阶段的防御力,如连续攻击或必杀技后的瞬间。

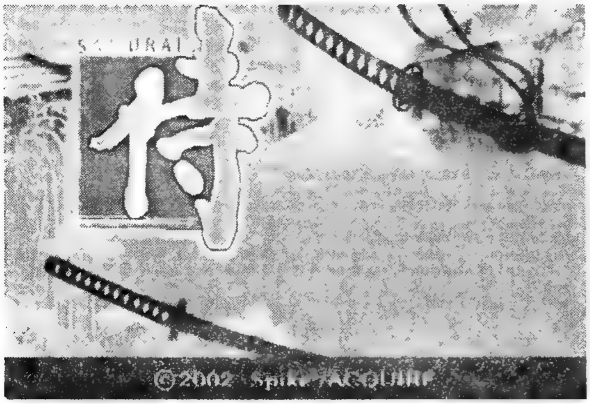
"S 抗"的含义与作用

"S 抗"这项参数很重要,有些角色在连续攻击以后想马上脱离这个地区而转移到安全地带,但是只要受到一个普通杂兵的攻击就会导致全身僵持进而被"群殴"。"S 抗"极强的角色有赵云和曹操,比较弱的角色有黄忠,夏侯渊等。

关于"石亭谋略战"

首先要说明在此关中出现的一个 BUG:张郃被消灭以后的防御力加 8 的道具有时会不翼而飞。不必着急,如果遇到这种情况你绝对在司马懿军营的吊桥上再次发现这个黄金盾(同时干掉许褚获得攻击加 8 的道具)。但是要记住条件:大乔生存。不然的话那个道具真的就没有了。在此关练级无疑是明智的选择,因为在这一关卡可以轻易找到两个加体力和无双槽的道具(中央过道的拐角处和曹休大营的右上角),还可以快速得到一个初级武将的第三件兵器,(武器在甄姬和张普身上,选一强力武将开路,干掉其中一人,要练级的角色装上赤兔凳紧随其后,待前面武将成功后便可取得自己的第三把武器,要随时注意周围的情况,拿到后立刻退回本阵静待我方胜利)更有 16 点的攻击和 12 点的防御可以拿到,而且只要中等难度即可,但是要声明的是如果想练级最好选吴军,如果反之则是玩火,到底为什么大家一试便知。

文/Hansir 责编/PERFECT



侍 ~ SAMURAI ~

■关于"侍 ~ SAMURAI ~"

本作的游戏概念非常简单，玩家控制一名日本武士来完成两天的剧情，在这两天内玩家完全可以按照自己的意志去发展，自由度非常之高。例如与路上的人碰面可以灭杀之，也可以放其一马。不过，由于游戏本身的世界并不是很大，所以玩家的活动范围与故事发展也在制作人的规定下，可以说是比较遗憾之处。下面我们就将游戏中的秘密完全公开给大家。

PS2	厂商：SPIKE	类型：ACT
	发售日：2002.2.7	售价：6800 日元

武士修行之路何其远矣　出生入死难料世事人心

游戏后的追加项目(累计 GP)

30	侍入门的项目增加一个(2 个)
50	对战模式追加
80	主角服装追加一套(4 套)
120	侍入门的项目增加一个(3 个)
150	对战模式增加新人物(日向隼人)
200	对战模式增加新人物(井之头茂吉)
250	对战模式增加新人物(知床总一郎)
280	对战模式增加新场地(4 个)
320	对战模式增加新人物(黑生喽罗(弟))
400	对战模式增加新人物(东横苑仙)
450	对战模式增加新人物(隐秘)
500	主角相貌、服装各增加一种(4 种、5 套)
550	对战模式增加新人物(黑生 铁心 & 吉兆)
650	对战模式增加新人物(役人 A)
750	对战模式增加新人物(役人 B)
840	主角服装追加一套(6 套)
900	对战模式增加新人物(玉川上水)
980	对战模式增加新人物(チエルシ　)
1080	对战模式增加新场地(5 个)
1140	主角服装追加一套(7 套)
1230	对战模式增加新人物(栗吉)
1300	对战模式增加新人物(すず)
1500	主角相貌增加一种(5 种)
1700	对战模式增加新场地(6 个)
2000	将主角名字输为"万次"就可以发现……
3000	制作人的感谢

专用刀具(精选)

刀名	所持者	入手场所
一发丸	坪八	第一日傍晚接受苏苏委托在黑生家
十六斗	保世	第一日夜晚前往宿场将其击败
大黑生	铁心	第一日夜晚接受委托偷金将其铁心击败
竹富士	堂岛	在冶炼屋找茬，击败堂岛
鲛肌刀	刈部	第一日加入赤玉党并眼看刈部被杀
神风	吉兆	第二日早晨在高炉加入黑生家并打败吉兆
残月	日向	第二日夜晚到宿场击败日向
十戒丸	知床	第一日夜晚到神社击败他
花鸟风月	东横	第一日夜晚到铁道将其击败

六大结局发生条件

游戏一共有六个结局，将根据玩家在游戏中的表现与选择而发展，下面就将六个结局的发展条件一一公布。

结局一

● 第一日白天遇到坪八欺人上前阻拦 → 不敌玩家的坪八会投降并邀请入伙 → 考虑一下后来到屋敷 → 接受知床的考验 → 胜利后到神社聚集到饭馆捣乱 ● 第一日傍晚来到赤玉党本部 → 消灭两个士兵后吉兆出现并请求加入 → 帮助吉兆解决刈部（刈部在体力不支的时候表示胜负已定）● 第一日夜晚在神社发现了邑次和井之头的秘密 → 危机时刻知床显身（选择"偶然出会つたらしい"）→ 知床心存怀疑欲想铁心告发 → 主角帮助邑次脱身（选择"逃してやれ"）● 第二日早晨来到赤玉党本部 → 再与吉兆一同前往神社并发生激战 → 返回赤玉党总部 → 在铁道众人集结 → 在桥头发现玉川 → 在神社遇到玉川与忍者军，坚持将其消灭即可获得圆满结局。

结局二

● 第一日白天将坪八赶走 → 来到饭馆与苏苏相会 → 碰到知床并拒绝他的邀请将其击退 → 在桥头遇黑人 ● 第一日傍晚在宿场击败井之头 ● 第一日夜晚受苏苏委托到黑生家解救黑人武士 → 逃走时坪八出现阻拦 → 战至击倒前逃走 → 随后再收拾铁心 ● 第二日早晨来到桥上消灭日向与忍者军 → 赶往宿场 ● 第二日夜晚来到屋敷并得到了坪八的帮助 → 屋敷前与玉川决一死战。

结局三

● 剧情基本与结局二相同，必须在第二日与堂岛谈话才行。本结局设计的意义着实不大……

结局四

● 第一日白天遇到坪八欺人上前阻拦 → 不敌玩家的坪八会投降并邀请入伙 → 考虑一下后来到屋敷 → 接受知床的考验 → 胜利后到神社聚集到饭馆捣乱 ● 第一日傍晚高炉战坪八 → 到屋敷接受保护金太郎的任务 ● 第一日夜晚在神社发现了邑次和井之头的秘密 → 危机时刻知床显身并引发混战 ● 第二日早晨来到高炉 → 铁道助坪八 → 回到高炉消灭吉兆 → 屋敷见到玉川 ● 与铁心连手将玉川 KO……

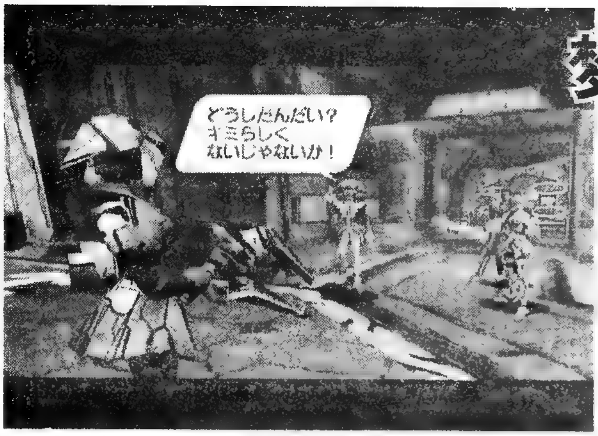
结局五

● 第一日白天遇到坪八欺人上前阻拦 → 玩家不敌坪八被迫道歉 → 坪八将玩家捆绑扔至铁轨 → 一番挣扎幸得吉兆路过解救并加入吉兆队伍 ● 来到赤玉党本部见吉兆 → 得知其不在只能傍晚再来 ● 第一日夜晚在铁道与 CHELSEA 联手对付坪八 ● 第二日到赤玉党总部与吉兆去神社 → 吉兆吩咐玩家先行回总部 → 与政府军发生战斗 → 经过铁道来到宿场与吉兆会合 → 桥头遇到玉川 → 舍命的一战……

结局六

●与结局一的引发条件基本相同，只要在最终与玉川的一战中"卖友求荣"就可以了。

文/黑旗侍　责编/侍魂



梦幻之星 online Ver.2

Challenge 模式的秘密

PSO Ver.2 相比始祖 PSO 增加了许多新鲜的模式，其中最具吸引力的就是被玩家们称为"CH 模式"的 Chanllenge Mode。所谓 CH 模式是 PSO 在 ONLINE 模式中独有的游戏模式之一。顾名思义，这是一个可以真正挑战自己的技术和与队友的合作能力的一种游戏模式。可以毫不夸张地说，没有攻略过 CH 模式，就无法自称为 PSO 的高手；也可以说，CH 模式是最能体现 PSO 灵魂与精神的模式。

DC	厂商:SEGA	类型:网络 RPG
	发售日:2001.12.22	售价:6800 日元

进入 CH 模式的方法其实很简单，在大厅(LOBBY)中建立新的队伍时，将菜单中 MODE 的选项由"off"选到"Challenge"即可。因为队伍建立好后会在队名的后面增加"CH"的注脚，所以玩家们一般都将 Challenge Mode 简称为 CH 模式。进入城市后就可以由队伍的建立者在猎人中心那里接受相应级别的 CH 模式了。与其它游戏模式不同的是，CH 模式对参加者的 LV 并无限制，所以，只要对自己的技术有信心，随时都可以去挑战 CH。

Challenge 模式简介

CH 模式共有 9 个级别，每个级别分别对应一个游戏中的地区，难度固定为 NORMAL，并分别记时(用处下面会提到)：

C1(即 Challenge 1)	森林 1、森林 2
C2、C3、C4	洞窟 1、2、3
C5、C6	坑道 1、2
C7、C8、C9	遗迹 1、2、3

其中的 C1、C4、C6、C9 需要干掉各自地区的 BOSS。每个地区除了 C1 只有 2 个地图以外，其他的均由 5 张地图组成。完成了这 5 张地图才能算一次 CH 成功了。CH 模式必须顺序完成，只有完成低级的才能进入高一级的。队伍中大家能去的 CH 地区是 CH 级别最低的队员能去的。

听到 CH 模式的难度固定是 NORMAL，可能有人会说："哈哈，我都打 ULTMATE 难度了！NORMAL 算什么……"。嘿嘿，没那么简单啦，进入 CH 模式后，所有的队员都将被初始化，包括你的级别、武器、MAG、防具和道具，自己原本拥有的全部道具和级别都将被暂时屏蔽而不能使用。

比如 C1，开始时每个人都是 LV1，使用的是最初级的 Handgun、Saber、Cane，铠甲是 frame，没有盾牌，MAG 也是初级的，而且没有 PB 技。恢复药只有 monomate×3，救命的 ScapeDoll 也只有一个。也就是说，在 CH 模式中，每个玩家都会成为一个 PSO 的新人，胜败全凭自己的技术。搞清楚了这样的状况，应该不会再大大咧咧的游戏了吧。

更残酷的是所有玩家将直接进入战斗地区，除非挑战成功或失败，否则将不能进入 CITY，就是说在 CITY 中购买道具也是不可能的(事实上商店里是没有人的，大概都放假了？)。

在 CH 中，每个人身上带的 SCAPE DOLL 的数量有限，一旦某人 DOLL 用完并死亡，本次 CH 即告失败。除了初始的武器防具以外，所有的武器道具都要由战斗和宝箱中随机获得，数量和质量都十分有限。每个地图中都会有相当数量的机关、危险的 TRAP、将游戏者引入歧途的传送器，在这种情况下还要努力缩短攻略时间获得好成绩，因此学会互相合作和帮助才是 CH 模式的真正的意义所在，在 CH 模式里能真实地体会到队友的存在和价值，只有懂得相互协助才能获得最后的成功。所以前面会说 CH 模式是最能体现 PSO 灵魂与精神的模式，只要你体验过 CH，一定也会同意这个观点。

Challenge 模式的奖品

经历了艰难的历程并获得成功后，你就会发现自己的技术水平和对各个敌人特别是 BOSS 的特性都有了很深的了解，对平时的 LV UP 也很有帮助哦(笑)。当然啦，CH 模式攻略成功后也能拿到诱人的奖品呢！每一个 CH 的地区完成以后，玩家就可以获得一个相应级别的称号，并表示以不同的颜色，这个称号可以在 LOBBY 中的玩家头上显示出来。当完成了全部的 C1－C9 的 CH 模式以后，玩家将视最终的总时间获得相应的稀有道具作为奖励，这些道具是 CH 模式以外不能获得的。奖励的道具如下：

RANK	条件(总时间)	奖品
S－rank	7 小时以内	CH 武器
A－rank	7－13 小时	White Ring
B－rank	13 小时以上	Yellow Ring

每一个人物只能拿一次 S－rank、A－rank、B－rank 的奖品。如果直接拿到 S－rank 的话，再进行一次任意一个地区的 CH 就能拿到 A－rank 的奖品，再进行一次的话可以拿到 B－rank 的奖品。

A 和 B－rank 的奖品都是 RING，简单介绍一下它们的性能：RING 是 PSO VER2 中增加的一种全职业装备的高性能盾牌，装备的外形是左手佩带的一个手镯，颜色共有 7 种，不同的颜色有不同的性能差异和装备级别。它们的最低的装备等级是 LV101，White Ring 和 Yellow Ring 都是，但其性能大约可以相当 LV121 的其他 VER2 盾牌甚至以上，RING 系列的主要弱点是只有单项的魔法耐性。顺便说一句，如果留意过 PSO 的剧情的玩家就会知道，PSO 中的主角、总督的女儿 Rico 就被人称为"Red Ring Rico"……

这里还是重点介绍一下最诱人的 S－rank 奖品吧，玩家们通常称它为 CH 武器或 S－rank 武器，共有 25 种，主要有以下特点：

武器名	外型	可装备职业	装备条件	提升能力值
NO TYPE	以下武器随机产生,名称只有命名的名字而没有武器名。			
SABER	剑	FOnewearl以外	攻击力 620	攻击力+804 命中度+200
SWORD	大剑	HU	攻击力 620	攻击力+936 命中度+146
BLADE	双剑	HU	攻击力 620	攻击力+738 命中度+226
PARTISAN	长刀	HU	攻击力 620	攻击力+672 命中度+254
SLICER	投刃	FOnewearl以外	攻击力 620	攻击力+738 命中度+164
GUN	手枪	全职业	命中度 130	攻击力+660 命中度+170
RIFLE	长枪	RA	命中度 130	攻击力+738 命中度+200
MECHGUN	机关枪	全职业	命中度 130	攻击力+593 命中度+148
SHOT	散弹枪	RA	命中度 130	攻击力+608 命中度+155
CANE	杖	FO	精神力 500	攻击力+612 命中度+180
ROD	战斗杖	FO	精神力 500	攻击力+706 命中度+148
WAND	魔法杖	FO	精神力 500	攻击力+518 命中度+212
TWIN	双头剑	FOnewearl以外	攻击力 620	攻击力+672 命中度+200
CLAW	爪	FOnewearl以外	攻击力 620	攻击力+738 命中度+226
BAZOOKA	火箭炮	全职业	命中度 130	攻击力+668 命中度+105
NEEDLE	弩	HU RA	命中度 130	攻击力+798 命中度+150
SCYTHE	镰刀	FOnewearl以外	攻击力 620	攻击力+732 命中度+204
HAMMER	玩具锤	FOnewearl以外	攻击力 620	攻击力+744 命中度+250
MOON	月杖	FO	精神力 500	攻击力+672 命中度+130
PSYCHOGUN	意念枪	RAmar HUmar HUnewearl	命中度 130	攻击力+533 命中度+198
PUNCH	双拳	HU RA	命中度 130	攻击力+753 命中度+108
WINDMILL	风车	FO HUneweal HUmar RAmar	精神力 500	攻击力+552 命中度+230
HARISEN	纸扇	FOnewearl以外	攻击力 620	攻击力+852 命中度+200
J-BLADE	日本刀	FOnewead以外	攻击力 620	攻击力+960 命中度+65
J-CUTTER	手里剑	HUmar HUcast RAmar RAcast FOnewm	攻击力 620	攻击力+798 命中度+114

1. 可以通过道具把附加能力强化到+99;

2.S-rank 武器的性能十分出众,均是各个类型的佼佼者(全部都是 12 星的武器),其特殊攻击是随机产生的(即死、冻结、麻痹、混乱、攻击上升、攻击下降、防御上升、防御下降及 HP 恢复),并且本身附带 HP 和 TP 逐渐回复的能力;

3.S-rank 武器的属性全部为 0;

4. 在名字上也与众不同,颜色上是比较深的大红色、不闪烁,不象 VER2 的武器是闪烁的红色。而且无论是在什么语言设定下都只用大写字母表示;

5. 最吸引人的就是 S-rank 武器是可以自己命名的,由"8 个大写字母+一个空格+武器名"构成,前面的 8 个大写字母是可以自己决定的,例如:"TGFC NEEDLE"、"MY SWORD"等。详细情况请看上方表格。

这里需要说明一下的是最后一行的手里剑,其实它的性能并不出众,但胜在外形不俗。手里剑是不会出现在 CH 的武器选单里的,只能通过选择 No Type 随机产生的武器里才有可能获得。而在一般情况下,选择 No Type 而能获得手里剑的几率也很低,大约在 1/50 左右,所以拿到手里剑也不容易哦。

这里告诉大家一个稍容易一点的获得手里剑的方法:首先完成 C1 但将时间控制在半小时左右(一般的情况只要 15 分钟以内就完成了),然后努力以比较好的成绩完成 C2-C9,目的是将成绩控制在 7 小时多一些(S-rank 不到)。然后重新认真进行 C1,完成后应该可以获得 S-rank,拿武器时选择 No Type。回到 LOBBY 以后可以观察你获得的武器的类型(剑系)和增加的攻击力值,如果和手里剑的相同,那就 OK 了。如果不同的话,就直接退出游戏而不能存盘。然后再进行 C1,如此循环。因为这种方法要用到非正常退出,可能会导致自己道具的丢失,所以……风险自负哦!

Challenge 模式的一些变化

在 CH 中特有的开关和 TRAP

平时地图中不会出现的陷阱会在 CH 中出现,会使玩家误入歧途或受到伤害。比如在某些地点出现满地的开关,似乎都有用的样子,但其实只有一个有效,其他的不仅无效而且踩了以后会发生爆炸导致 HP 减少。有的开关按了以后会在附近出现小型炮台,这些炮台会发出初级的火焰/冰/雷的魔法攻击。有的地点会出现许多 WARP,只有 1、2 个是正确的,其他的会走弯路或死路。

CH 中增加了:

门上开关,在门的上方出现一个或一排按钮,其中只有一个是正确的,要用枪或者火焰魔法攻击;

条件开关:只有在该开关上扔下一定数量的武器或防具、MAG 才能打开。

限时开关:开关在打开后的一定时间就会关闭,必须在这段时间内通过对应的门。

关灯开关:在平时的房间里有开灯的开关,但在 CH 中增加了关灯的开关,因此枪或魔法就不能随便乱放了。

另外,还有开关分布在房间的各个角落,需要用到枪和魔法。有的地上开关比标准的小了数倍,只有一个亮点,不注意的话就找不到了。

CH 中的隐藏路径:CH 里的有些地方看起来是没有路可走的,其实路就隐藏在墙壁的后面,这些墙只要走过去就会发光,玩家可以无阻碍地通过。有的路径被巨大岩石堵住,此时可以通过攻击击毁,但是有的岩石是不可以攻击的,一旦击毁就会爆炸。

注:CH 模式的其他内容将在下期继续报道,请读者留意。

文/TGFC TEAM:小文、RVR、RAY　责编/PSO

SNK 的伟大遗产

在玩家的头脑当中,"SNK = 格斗游戏"这种似乎根深蒂固的印象的产生其实并不是很久远的事情。如果说 1993 年发售的《饿狼传说 special》和同年发售的《**サムライスピリッツ**(侍魂)》所带给人们的固定印象是从那时开始的话,那不过是短短十年时间不到。不仅如此,SNK 还发布了《怒》系列和《精神士兵(PSYCHO SOLDIER)》等优秀的格斗游戏作品以及从《A・S・O》开始的 shooting game,并且在格斗游戏中创造了"必杀技"等具有划时代意义的游戏系统。曾经那样辉煌的 SNK 真的就这样销声匿迹了吗?如何尽快地找到解决问题的答案,难道不是 SNK 自身和众多追随者应该迫切思考的问题吗?

↑SNK 引以为荣的 NEO・GEO 基板。

曾经出品了多部经典之作,
在格斗游戏界享誉盛名的 SNK
真的已经丧失了其在街机游戏界的
霸主地位了吗……
现在下结论为时尚早
在 SNK 已经出品的数部经典之作中
也许隐藏着 SNK 复苏的征兆……

KOF2001 去年夏天还没有在日本市场上稼动。这种近乎萧条的现实与《VF4》、《铁拳 4》等大制作的发行以及 3D 格斗游戏蒸蒸日上的火爆场面形成鲜明对比,让人有种怅然若失的悲壮感觉。

NEXT PAGE GO!

SNK（新日本企画）的自画像——CHARACTER GAME"精神战士"

如今已是晴空万里，虽然前途未卜，但还要踏上漫漫征程……

PIONEER——SNK 社风确立
唱向全世界的"歌"……

评价严酷的街机市场

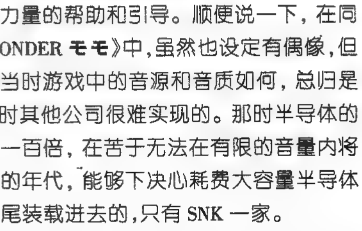
评价严酷的街机市场时在游戏中心存在着普遍的共识：娱乐游戏界的竞争是十分残酷的。即使将适合"买方（玩家）"法眼选择的所有的店铺都罗列起来，对于那些不能够仔细阅读"游戏说明展示板"的初学者来说，如果不能从一开始就给他们充分的吸引力，那么仍然不能分辨出孰优孰劣。很显然那些本来很经典的作品就不容易实现它的价值。其实如果花钱亲身体会之后可能发现这是部精品。但作为商品来讲，要做到让玩家一眼就能发现其与众不同的魅力并不是一件容易的事情。能够投入一个币亲身体验一下的人还算好的呢，好多人只是在别人玩的时候站在背后仅凭自己主观的猜测就做出评价。正因为这样，目前活跃街机厅中的制造商们都迫切希望通过一定的努力来开发出一种让玩家一眼就能看到其魅力的游戏——通过添加精美的图解、BGM（背景音乐）以及改进游戏系统，增强画面视觉效果等手段来使不同作品具备不同的特点——但目前为止，在游戏中心可以遇到的仍然寥寥无几。不过其中能够使玩家觉得非常有趣的"跳舞游戏"（DDR 劲舞革命/ KONAMI 出品）是一个很好的成功范例。

前进吧！雅典娜女神！

1986 年发售的街机游戏《雅典娜》是以女主角雅典娜·维克多利亚女王身披防护盔甲，手执利刃与怪物周旋搏斗为主要内容的一部动作游戏。威力无比的筋肉野郎掀起的狂风与耀眼刺目到足以给飞行员的身体留下后遗症的"极太激光"交相辉映的游戏背景下，游戏的主人公隆重登场。玩家虽然是以女人的身份参加游戏的，但是选择穿着过于性感的"三点式"比基尼出现却是大大出乎人们的意料之外的。给目前普遍存在的解像度和色数都比较黯淡单调的点绘前所未有的巨大的视觉冲击。

作为作品的续篇，1987 年又发售了《サイコソルジャ－（精神战士）》，主人公是一名普通女子学校在学生"麻宫？"，它是初代邪雅典娜的孙女。2P 角色椎拳崇从这部作品登场，但镇元斋却没有出现，较为遗憾。敌人是从地下复活的类似恐龙一样的怪物"尸愚魔"，此外在游戏中还有很多昆虫类的角色出现。

此部作品的游戏系统与前一部大异，属于强制横卷轴 STG。由于 SNK 的制作人员很多是从卡普空公司跳槽过来的，所以游戏中敌人的动作和操作感觉都与卡普空公司的名作"松松"十分相似。武器是能够左右射击的激光枪，但激光弹的数量是有限的，靠吃 ITME 来强化攻击力。而麻宫周围会被水晶一样闪闪发光的精神力球所层层环绕，可抵消敌人子弹，起到防护作用并可作近距离攻击用。由于武器只能左右攻击，而敌人有的异常强大，所以该游戏的难度较高。因为子弹不能连续射击，游戏过程中还经常会出现还没出枪就已经被敌击打死的现象。为躲避敌人的流弹而被上下的敌人突死的情况也很多，并且还设置了很多令人讨厌的暗墙，对此要加倍防止被压死……为了将后面困难的部分一气打掉，应该动用 special item——这样的话，雅典娜就会变成一只火鸟，而拳崇则变成了一条巨龙，利用无敌态可在瞬间将敌人杀光。但是，入手 special item 时，会出现从蛋中飞出无数虫子的情况，让人很容易想起 80 年代游戏中的残忍的暴力。当时游戏的画面都十分漂亮，人物形象也十分丰富。将背负的长剑奋力投掷出来的敌人的形象颇具感染力。雅典娜跳来跳去，长裙下摆在风中随风飘荡的样子还是那么可爱。SNK 高超的"平面绘图"技术在当时已初具规模。（●注 1）



走向世界的"唱歌"游戏

《精神战士》这部作品的最大卖点就是它是关于"唱歌"的游戏。在它发售之前虽然也有一些游戏中有短暂的笑声和叫声，但这部作品与之前完全不同之处在于，它可以将一曲合唱完整的从头到尾唱出来。真不愧为世界初的"歌唱"游戏。其中有一首令人斗志昂扬的著名的诗曲：——精神之球发出耀眼的光芒，雅典纳的身躯放出精神的力量；怀揣着这份力量踏上了漫漫征途；虽然看不见终点，但现在已是晴空万里；fire！fire！精神士兵；fire！fire！精神士兵！！唱着这首歌，想想现在 SNK 的状况，心里有说不出的感概。当时演唱这首歌的清水香织是我的偶像，现在她已成为梦幻人物、职业棒球投手佐佐木的妻子。在佐佐木领衔的全明星队屡战屡胜的背后一定有精神力量的帮助和引导。顺便说一下，在同年 NAMCO 公司发售的《WONDER モモ》中，虽然也设定有偶像，但实际上并没有演唱。不管当时游戏中的音源和音质如何，总归是能发出声音来的。这是当时其他公司很难实现的。那时半导体的价格差不多相当于现在的一百倍，在苦于无法在有限的音量内将人物与背景资料完整体现的年代，能够下决心耗费大容量半导体将一个曲目完整的从头到尾装载进去的，只有 SNK 一家。

这方面的平衡被打破以后，出现了很多游戏人物，成功地实现了游戏乐趣的多样性。角色被玩家广为接受的《KOF》系列和制作水平虽有所下降但也堪称 2D 画面究极的《合金弹头》系列在这点上是相通的。这正是取舍选项的精妙之处：突破常理束缚的大胆尝试，是 SNK 的作品具有超凡魅力的坚实基础。

注 1●在 1987 年，"精神战士"基板的售价高达 20 万日元，画面在当时看来相当专业。FC 曾移植此作，附送一"雅典娜"欣赏卡带。

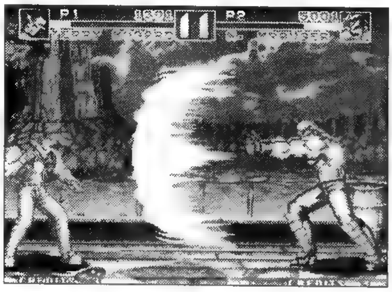
SNK 的侧面——格斗 GAME《饿狼传说 · SPECIAL》

凌驾于"平衡性"的弱点之上，诠释格斗游戏的乐趣……

引爆格斗游戏的一部作品
至高之作，至今流传

格斗游戏的最高峰？

以我个人的意见来看，如果从对战格斗游戏中选出 3 个最好的话，那么《真 · サムライスピリッツ（真侍魂）》《KOF95》以及《饿狼传说 special》（●注 2）都应该榜上有名。



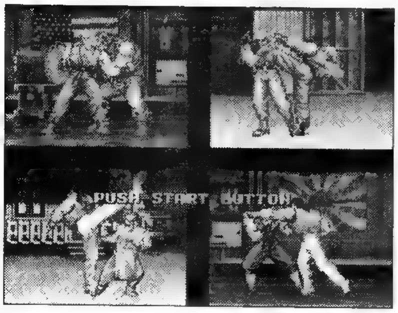
在这三部作品中《饿狼 special》的制作最为经典。它是在《饿狼 2》的基础上追加很多人物形象并进行了多项改进演变来的。在游戏中可以随心所欲地施展连招的爽快感觉令很多玩家痴迷。恐怕在人气和实力方面，这部作品可以说是 SNK 格斗游戏中能与 CAPCOM 制作的游戏相媲美的经典之作。

但是作为对战格斗游戏最重要的部分——各个人物的平衡性就非常的不尽人意。尤以其中的韩国跆拳猛男金家藩为甚……有效距离长的直线飞行攻击、眼花缭乱的站立轻拳，速度快的话下轻拳可以接大量的连续技。下轻拳紧接下重拳或强力远距离站重拳后接必杀技，抵消连续技可用小半月斩。作为绝对对空工具使用的飞燕斩，跳起后可以迅速发出的飞翔腿。还有，即使飞翔腿被防守住，在降落到地面之前还可以紧跟着继续发招，等等……。总之，由于金家藩具有魔鬼般的超强指数，虽然不具备飞翔的工具但也可以傲视群雄，君临天下了。

与这样的人物对战时，对于任何人来讲都是场苦战（其中也只有"舞"和"比利"与之不分上下，这是玩家公认的），并且虽然疲劳时，金家藩的体力有所削减，即使这样，他还可以使出"凤凰脚"这样颇具威胁的杀招。通常被称作"金乱舞"的这个必杀技目前已经被玩家广为掌握并不厌其烦的使用。金家藩的指令输入简便，发生迅速，可以编入连招的普通技的"CANCEL"能力很强（蹲小拳 > 蹲大拳 > 凤凰脚）。即使被防住也可以不停地连续发招（地狱？）等等，在金家藩先生近乎残酷的"教育"下，大多数人还没发招就无声无息的消失了。

（传说中，金氏凤凰脚是危险度 120% 以上的神技）

不知不觉说的有点脱离主题，变成了金家藩先生的介绍了。虽然存在着他这样的无敌超强人物，但是事实上大多数的玩家还是痴迷在《饿狼传说 special》上继续激战。有的玩家为了练习鸭子王的超必杀技，手都磨出了血泡。有的玩家为了练习吉斯的绝技而使左手粉碎性骨折，有的玩家为了练习劳伦斯的绝技而远赴印度修行，有的玩家为了修炼安迪的"超级爆破弹"而倾家荡产，更有甚者，某玩家对于游戏公司把香港角色タン · フ - · ル -（陈福禄）制作得过于弱小十分愤慨而扬言要放火烧掉国会议事厅。（这只是其中一部分，略有夸张）



仍在经营中的"饿狼 special"

它的人气在玩家心目中根深蒂固。即使现在，GA - CEN（街机厅）仍然放置着对战台。在电子游戏竞争激烈的大都市——东京秋叶原，现在还可以看到一些张贴着"饿狼传说 special，最棒！"字样的"饿狼 special"的专门店。下次去秋叶原的人可以去实地看看确认一下，就与トライ塔相邻。

由于采用了各种隐藏的新技巧，アクセント（空中飞翔的金家藩，行进中的ヒヨコ等）、《龙虎拳》中的リョウ - サカザキ的出现，使"饿狼传说 special"成为所有话题的中心。它可以称之为真正体现 SNK 精神的具有极高水准的经典之作，也是 SNK 的极限之作。期待着 SNK 能够再次制作出这样受欢迎的高水平经典作品。

■关于"饿狼传说 special"

事实上说起这游戏，我并没有什么好的回忆。初次尝试时与 CPU 只玩了一局就 game over 了。与金先生的对战也以被他痛打一番而告终。说得更明白点，根本没有想再玩的兴致。但是没办法，已经把币投进去了。但不管怎样还是真切地体验到了操纵那些人物激战的快感，对战中的不平衡性和难解的命令赋予他别有的味道，是一部充满魅力的传奇作品。

SNK 侧身像——"角色 + 格斗"型 GAME——KOF 系列

梦の竞演之先驱，格斗游戏之角色，特殊形态的确立……

年复一年"等待"的乐趣，从玩家中获取"先手"的秘密

NEXT PAGE GO!

注 2●《饿狼传说》，SNK 于 1991 年推出的作品。比卡普空的街霸稍晚。SPECIAL 版的优秀画面同样注入"2D 游戏设计师"之魂。

《KOF》是将《饿狼传说》和《龙虎拳》等 SNK 制作的最具人气的游戏角色组合起来的格斗游戏，无论在人气方面还是在调动玩家眼球的吸引力方面都是无与伦比的，并且一直以持续增长的收入令别的街机商羡慕不已。94 年以来，KOF 系列就一直是 SNK 的招牌作品。而此一系列究竟包含了 SNK 的哪些特点和独有魅力呢？

格斗游戏与平衡性的微妙关系

责编斗 13：恐怕很难把 KOF 系列和"平衡"二字联系起来……

KOF 中角色平衡性是比较糟糕的，虽然它把角色塑造的十分成功。在 KOF 中保持长胜，可能要经常更换角色才能实现。钟情于某个角色，利用其无敌对空或是轻 K 始动的连技，以及蹲态指令投等等……终于导致强力角色使用频度过高，加之三对三的组队设定更助长了这股风气，强弱角色的矛盾日益突出。

对于这种不平等的"平衡性"，SNK 在 KOF94 中根据组队成员的不同来相应调整。但到了 95 中 SNK 放弃了种种改善平衡性的努力，它把一切都托付给了玩家……结果是强者恒强，胜利第一。

与打者间的信赖关系

SNK 格斗的高明之处就在于：只是先制作出能够用于进攻的系统，剩下的事情就全凭玩家自己的想象力了。极端一点，也就是说甚至会让人有这种感觉：我们（SNK）只是制作出这样的游戏系统，来玩玩试试吧！总之，通过玩家的发现仿佛什么都可以实现一样。在这种具有弹性的系统下，进攻的乐趣和防守的痛苦是同在的。当然别忘了如果进攻过于猛烈，那么效果也不会再理想了。由于"防守"一方是占有先机的，所以进攻时讲究一些策略是十分必要的。《KOF》之所以能够获得如此高的人气可能就是因为它在制作时给玩家设置了最少的限制，让他们有发挥想象力的空间可以灵活运用。

↑美国人也喜欢 COSPLAY？

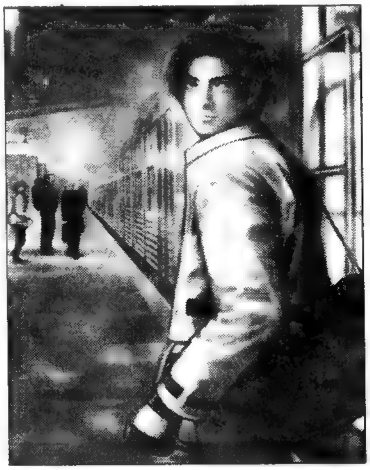
吸引新的游戏迷

SNK 成功之处最重要的一点就是能够始终不移地坚持满足玩家们的各种需求。将人物形象放在前面这一举措。让很多从没进过游戏中心的女性玩家看了之后都跃跃欲试，投身到游戏中来。如果没有《KOF》的力量，那么 SNK 的"COSPLAY"（●注 3）的规模也不会如此之大吧！那么，代表"COSPLAY"的游戏新势力和一直以来关注格斗游戏的忠实的老派玩家能够很好的融合吗？

在老派玩家看来，要能享受到游戏的乐趣就可以，将人物特化是没有必要的。不管对于所选人物的感觉如何，都可以通过游戏而亲自研究一下自己组合的人物性能，体验到另一种快感。古烈与没有胜利希望的桑吉夫的对抗，最后谁能取胜不但玩者知道，甚至连站在一边观战的人都明白，但是一个币已经投进去了。

但是，格斗游戏"泡沫"时代的幻影现今已经不在，"投币"行为本身的价值提高了，赚钱变得不是那么容易了。为了能够更直接的体验到对战乐趣，引发新形态规则的"人物特化"手法作为一种方法来讲是应该没有什么不对的。在新规则玩法中，由于人物的魅力，老派的玩家体会到了由人物变化和新系统所带来的攻略性。《KOF》是部能够满足广大玩家需求的作品。

但是去年夏天的"嘉年华狂欢"已变成《CAPCOM VS. SNK 2 millionaire fighting 2001》的天下。共同演绎梦想也变成了与对手公司同事间的竞争。与前部作品的"重返格斗游戏本质"的特点相对应的是，新作制作出了相当狂热的游戏系统，好象完全是为了推进游戏玩法而进行的升级。"缺乏升级的乐趣"也许正是《KOF》的不足之处。



反省一下：SNK 过去有着无数的名作，问题是，有惊世之作吗？

从最近的产品倾向看，认为 SNK 公司就是格斗游戏厂家的人在不断增加，但实际上却不是这种情况。SNK 公司制作了不少动作类游戏，并得到较高评价，例如，有"拉尔夫"登场的《怒》系列。"超必杀技"、"攻击躲避"等今日 FTG 之根本模式也是 SNK 创造的。但是，近年来，玩家远离格斗的趋势愈发明显，对此，SNK 推出了《COOL COOL TOON》，但是没有什么效果，也许玩家对 SNK 是"以《KOF》为代表作的格斗厂家"的印象太深的原因吧。如果真是这样的话，那未免有些不幸了。SNK 从新日本企画时代便开始了它的历史（1978 年），后来推出了《怒》、《饿狼传说》、《龙虎之拳》等大量游戏。我们为以"再次振兴"为目标的 SNK 列举出这些软件，虽然看到了其中的不容易，但从中仿佛仍未看到其复活的希望。这里不是为了重温过去的光荣，而是要明确"新的革命还没有走到尽头"！！相信会得到玩家的支持的。通过对 SNK 的多数软件进行调查，确认它并不仅仅是格斗游戏的生产厂家……

↑与其说"要让 SNK 品牌再生"，还不如"传承 SNK 的游戏"实际。

"有革新意义的"这一词语在描述 SNK 的格斗游戏时，显得格外的重要。《龙虎之拳》、《侍魂》、《KOF》等游戏中采用"超必杀技"、"武器格斗"、"组队战斗"等崭新的系统，破坏了固有格斗游戏的平衡格局。如果 SNK 在当初没有如此功绩的话，也许就不会有现在的"FTG"这一游戏类型。SNK 的格斗中主要强调了格斗猛烈性等方面，当然我们也不能忘记它经常指出的"新的方向性"。

SNK 具有野心并有革新意识，这样的游戏厂商是屈指可数的，所以我想说——"SNK，加油啊！"可惜，它已经听不到了。

注 3●COSPLAY，就是指游戏要好者通过自己的"努力"把自己装扮成游戏中的角色。他们的服装通常都是买的，也有自己做的。

感悟创意——史克威尔名作对比

《最终幻想 8》与《异度装甲》

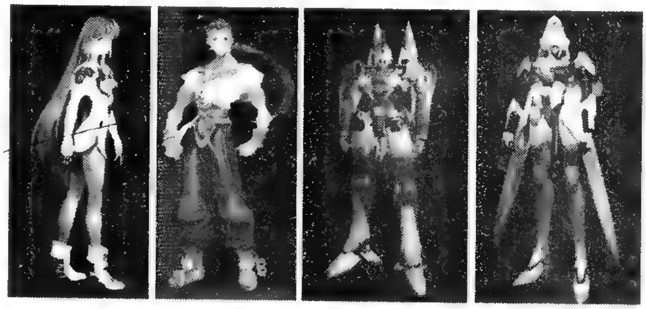
文：Seraph-Z

粗看起来这两个游戏好像并没有多大的关系，他们都是一个公司出品的，但是制作人不一样，一个科幻、一个有魔法；一个3D背景2D人物，一个2D背景3D人物……风格好像相去甚远。最初我也没有注意到，而让我把这两个游戏联系起来的是玩《FF8》的时候，剧情发展到埃斯塔都市的那一段，高科技的建筑物、六边形造型的自动的电梯……当时在我头脑中的第一反应是："这不是和《异度装甲》里面的索拉利斯天空城一样吗？"然后，我开始注意这两个游戏的联系，发现了许多有趣的相似之处，现总结如下：

主题

《FF8》还没有发售的时候，不论是史克威尔自己还是游戏界的传媒都在大力宣传："这一代的FF是以'爱'为主题的！"而事实也的确如此。《异度装甲》呢，不熟悉她的人刚看到这个游戏的外表可能会得出一个错误的结论——科幻战争机器人大战……（就像当年《电软》的 Game Bar 对《异度装甲》的评论："《前线任务》+《浪漫SAGA》"，有机器人但不是SLG、自由度比不上《浪漫》，所以我当时就不赞成这种说法）。《异度装甲》的主题和《FF8》一样，不，应该说《FF8》的主题和《异度装甲》一样，都是"爱"（而且我认为《异度装甲》的"爱"更加深刻更加真实）！这或许就是两款作品都选在情人节期间上市的原因吧……（注：1998年2月11日《异度装甲》发售，次年2月11日《最终幻想8》发售）

我们再来看看两个游戏的世界观（注）和人物关系：玩过《FF8》的人比玩过《异度装甲》的多，因此大多数人都知道《FF8》是一个几乎完全架空的世界，在这一点上《FF8》和《异度装甲》是不同的（注：在这里也许有人会提出异议，认为《异度装甲》也是架空的世界，其实不然，对她的资料了解够多的话就会知道《异度装甲》是一个庞大的故事，共分五章，也有人猜想有第六章存在，但是笔者实在想不出后面的故事高桥怎么编下去。PS上的《Xenogears》只是第五章的剧情而已，所以 Ending 后面有"Xenogears Episode 5 The End"字样。了解整个故事的人应该清楚 XENO 的编年史，是从公元2001年开始的，也就是说，《异度装甲》讲的是现在算起15000年之后的事情，所以不能算架空的世界观。PS2上的续作《Xenosaga》在标题就很明显的注明了"Episode 1"，描写第一章的剧情）。即使有这一点不同，两个游戏的世界观却有惊人相似的地方。"魔女"这个概念在《FF8》里面是极其重要的，"魔女"有善的、恶的，且在《FF8》世界的历史上多次出现，可以说游戏的主线是围绕"魔女"而展开的。与此相对的，《异度装甲》中有一个极为相似的存在，这就是"Mother"的概念。"Mother"如同"魔女"一样，两个都是各自游戏中强大到足以作为Boss的女性角色（笑），都在历史上多次出现，都能够改变历史影响世界。但两者的目的又有所区别：魔女妄图通过时间压缩魔法征服世界，这是一个比较单纯的构思，而Mother（准确地说是Mother Miang）就不同了，全世界的人都是从Mother出生的，她可以通过基因永远存在于世界上，她要统治世界似乎是合情合理，但她的目的却是为了培养出最好的人类世界，完成修复Deus的任务，只是一个事件的执行者，并没有多大的野心。而对于故事情节来讲这两个"女人"又实在是很相似，首先来看看《FF8》的魔女：故事中提到伊迪亚当初没有变成魔女的时候是在孤儿院将幼小的斯考尔抚养长大的，有着"妈妈"一样的感情，而后来变成魔女之后才成为了众SEED的敌人——一个反面角色，而最后在玩家们的努力之下变回了原样。同样在《异度装甲》中，男主角飞的母亲（不是养母哦）在他小时候变成了"Mother Miang"，从一位温柔的母亲变成了一个用自己的儿子



作残酷人体实验的恶魔，而她就没有魔女伊迪亚那样的好运了，虽然最后也变回了飞的温柔母亲，但是也为了救自己的孩子失去了生命（在这里不得不感慨编剧的煽情手法：伟大的母爱突破了DNA造成的宿命）。魔女与斯考尔，Mother与飞的关系还远不止这些，在这里就要涉及到两个故事中的女主角了：《FF8》的女主角利诺娅大家都知道后来成为了魔女，而斯考尔成为了魔女骑士（注：现在又有人举出大量证据猜想FF8最终Boss魔女阿尔蒂米亚就是未来的利诺娅）；同样的在《异度装甲》中女主角艾莉本来就是从最初的Mother分离出来的（注：而且艾莉（Elhaym）可以算作是比Miang还要正统的分身……就此打住，《异度装甲》故事要完全解释清楚的话整本"电软"都不够了！）。

综上，"魔女"、"Mother"这两个概念在各自的游戏里都作为男主角的母亲和恋人的身份存在，这个我们姑且算是巧合吧。还有更巧的事情呢！日式的游戏里面经常会出现一个主角的"宿命"对手作为配角，《FF8》里面有西法，《异度装甲》里面有拉姆萨斯。这两个人有什么共同特征呢？在故事中经常和主角作对，最终的结局对他们来讲都可以算作既没有得到什么也没有失去什么，他们都用带刃的武器，都穿白色为主色调的衣服……而且她们的女伴：一个是公开

注：游戏世界观是指对游戏故事情节展开的时代背景之设定。

身份众人皆知的魔女伊迪亚,一个是故事中唯一不用化名公然出现的 Mother Miang!

创意

《FF8》中的一大创意就是引入了拉格纳这个影子主人公,从游戏中可以了解到他和男主角斯考尔是一对没有相认的父子,而《异度装甲》中飞与被格拉夫附体的父亲也是在游戏的最后才相认。斯考尔因为使用 GF 的原因失去了童年的记忆,同样在《异度装甲》里游戏初期的飞因为人格分裂被父亲封印而没有以前的记忆。两个游戏中都存在一条主角与自己父亲之间的看不见的联系,这两个联系都需要故事的不断发展才能逐渐清晰!通过意识传送,斯考尔可以体会到父亲从前的故事,在这个过程中可以说斯考尔就是拉格纳,斯考尔在体会当年父亲与朱莉亚之间的爱!《异度装甲》里面虽然没有类似的魔法,但是格拉夫的存在弥补了这一点,这个从500年前失去最爱的人的拉坎(飞的前世)体内产生的恶灵附在了飞的父亲黄康的身上,黄康也一定从这个过程中体会了自己儿子的前世那一段刻骨铭心生离死别,也可以说这时候黄康就是主角黄飞鸿(的前世)!(注:一直想不通为什么要起这样一个名字,国外的网站还用英语明确的说明:源自一个中国的会功夫的民族英雄…… ---b 原文如下:Fei Fong Wong has a similar name to a chinese folk hero, Wong Fei Hung. I suppose they put Fei's last name last in the american version so that people would understand it better. As you probably know, he would be called Wong Fei Fong in japan or china. Plus the fact that both these folks were martial arts masters is interesting...)虽然二者还是有一点区别,体会的对象相反,但是作用是一样的:叙述从前的故事来感动玩家。的确,两个游戏使用这种手法的目的都达到了,《FF8》中给我感触最深的就是拉格纳与朱莉亚,主角两人都只好靠边了;《异度装甲》中拉坎和索菲娅的剧情堪称游戏中的最经典部分,因为心爱人的死,因为死前她的一句话,拉坎不惜变成毁灭世界的恶魔……(老天保佑《异度》系列可以顺利出到第四章,让我重温那一段超级感人的剧情!)

画面

我们再来看看游戏中那些画面上不可思议的相同之处吧:先前提到的城市的造型相似之处先不管了,两个游戏中最最最最……相似的地方是——先来看《Xenogears》中的结尾部分:最终 Boss 被打倒,经过一连串的○○XX△△□□(太麻烦,为了节省字数,剧情略过!)之后……男女主角终于一起从异空间回到了现实世界,艾莉坐在飞的身上,而飞一手挽着艾莉,一手操纵展开光之翼的 Xenogears 从宇宙中降落到地面,主题曲《Small Two of Pieces》响起,曾经一起战斗的伙伴们欢呼着奔向经历10000年生死之恋后终于获得幸福的二人(感动!T-T)……再来看看《FF8》中 DISK3,斯考尔带着利诺娅乘坐"诸神之黄昏"返回地面的这部分剧情:同样的,利诺娅坐在斯考尔身上,斯考尔"当司机",主题曲《Eyes On Me》响起……这……这根本就和前面一样嘛!!谁抄谁的我们姑且不管了,反正那时候他们都还是史克威尔旗下的……

FF7

最后不得不说的是《异度装甲》这部游戏和《FF8》的前辈《FF7》的联系,人们最早知道有《Xenogears》这个游戏存在应该是在《FF7》中。什么?你不知道,听我慢慢道来:《FF7》中有一段克劳德在病房里说胡话的剧情,玩过的都知道吧,说的什么有没有注意啊?忘记了没关系,我写出来!日文版的:"とらわれた……天使の……うた声……。……ゼノ……ギアス……";英文版的:"Uh...aaaa....? A billion mirror fragments.... small.... light... taken.... angel's singing voices... zeno... gias.."。翻译过来就是:"哦…啊…亿万个镜子的碎片…细小的…光线…带走…天使的歌声…'异度'…'装甲'…"(zenogias 是 xenogears 的谐音)。而且在《异度装甲》中,天空城市 Shevat 中某处可以找到《FF7》中女主角蒂法的照片,这里我就不详细说明了,玩友们自己去发现吧!

结束了……不过还是要废话几句:《FF8》中的所谓"爱"实在是……我还是没有弄懂斯考尔为什么会和利诺娅相爱,他们的感情实在是很牵强,可能是《异度》对我的影响太大了吧。在《异度装甲》中,飞与艾莉之间的感情即使没有基因啊宿命啊之类的东西存在,只有点点滴滴的事件在起作用的话,让人看起来也觉得是顺理成章的事情,所以这才是真实的感情,这才是经典的游戏剧情!最最后我要说的是——我不喜欢偶像剧,所以……我不喜欢《FF8》!——《Xenogears》万岁!(V^0^/)

↑由作者等人创立的"中国异度联盟"。宽带网络的普及,打造无数同人组织。

■征稿:本文即可算作对比类文章的范文。欢迎投稿。

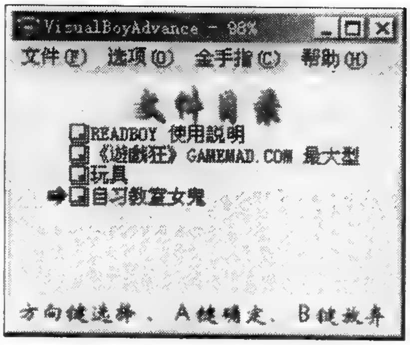
注意,对比要自然,要发自肺腑。最忌拿铁拳与 VR 对比或是 GT 与梦美对比。没有 RAC 能和梦美比,而 VR 要比也得是 SF。举此例,是希望大家深入思考,成文之后,一定会刊登。李翊丰达人的最新著作,被迫下期热线!!!!!

寂寞高手

——GBA 游戏《恶魔城·月轮》的汉化作者 施珂昱 访谈录

■电软特约记者：游人　　责编　鬥戰勝 13

在记者眼中施珂昱是个颇神奇又有几分神秘的人物！说他神奇是因为他在 GBA 发售的几个月后不久就仅凭个人之力汉化了《恶魔城 月轮》。老实说当时网上放出游戏的抓图时大部分人根本就不相信，认为是无聊的人用图像软件改的(包括记者在内!)，直到放出能玩的 ROM 后大家才相信这一切都是真的，而且这个游戏还汉化的十分完美。其后不久施珂昱又独立开发了在 GBA 上看电子书的软件“Read Boy”，再次证明了他令人惊叹的技术实力。说他神秘是因为除了他的作品我们对他一无所知，模拟器界传言他是个不善言词的“寂寞高手”(可能不少玩模拟器人也不知道施珂昱除了汉化 GBA 的游戏外还汉化过 PS 的游戏!玩 PS 的读者还记得一年前市场上有过一些汉化的 PS 游戏出现吧？像《寄生前夜》、《天诛·忍凯旋》什么的，这些汉化游戏其实也出自施珂昱之手，这也从一个侧面说明了施珂昱不大爱宣传自己!呵!)，几经周折我们终于说服了施珂昱接受采访，下面的小文就是根据这次 QQ 采访的记录整理而成的，读者们由此可以看到中国大陆汉化作者浮出水面的冰山一角!(注：以下记者简称“记”，施珂昱简称“施”)



←听记者『游人』说，施珂昱知道编者使用 READ BOY 时非常高兴。

■记：首先，可以谈谈你的个人经历吗？

施：我这个人不喜欢怀念过去，所以很多以前的事现在都有点记不清了。为了回答你的问题我不得不找了一些以前的文档来帮助回忆。

关于我个人的情况，可以说的是：我 1995 年大学毕业，在学校里学的是食品专业，因为喜欢计算机，在大学期间就买了台电脑来玩，而且毕业后也决定改行搞计算机，后来在一家商场里找了个系统维护的工作，一干就是七年直到现在。

■记：为什么会想到汉化游戏呢？

施：大概是在 1997 年的时候开始接触互联网，然后就发现了两个非常好的东西——模拟器、游戏 ROM，想想以前要花百来块买卡带才能玩到的游戏，现在花几分钟下载一下就可以在电脑上玩到了，当时的感觉就象阿里巴巴发现四十大盗的财宝一样。也因为模拟器的缘故才知道世界上除了 FC 以外还有其他的游戏机，还有很多好玩的游戏机游戏。大概在 1997 年底第一个 PS 模拟器 PSEMU 出现了，因为想做测试的缘故，就到游戏机店随便买了几张 PS 盘回来玩，当时只能看到几张的启动画面，已经觉得很惊奇了。后来随着 PS 模拟器的进步，可以玩的游戏越来越多，又因为买了《电软》才发现原来 PS 上几乎没有中文的游戏，所以开始想到要汉化 PS 的游戏，并找了些游戏开始尝试。正好当时街霸的模拟器中心，放出了一个麻将游戏的光盘影像，考虑到文字比较少，而且文件较小容易发布，就做了个简单的汉化，在模拟器中心发布了，这算是我第一个汉化的 PS 游戏吧。不过也因为是个小游戏，所以知道的人大概不多。后来记得在某一期的《电软》中的龙哥热线里，有读者问到中文 PS 游戏的问题，龙哥的回答似乎是“玩盗版就不要指望有中文版!”，当时的感觉非常复杂。于是想到要汉化几个比较有名的游戏来证明玩中文 PS 游戏并非只能靠日方的“施舍”。

■记：好像后来你还汉化过不少 PS 游戏吧？例如《天诛》.《寄生前夜》什么的，为什么你现在不再汉化 PS 的游戏了呢？

施：之所以选择汉化“天诛”和“寄生前夜”，是因为前者是多语言的国际版、后者也有日文和英文两个版本，这样对于不懂日文的我来说，就可以对照着英文来翻译日文。当然期间也遇到了很多的问题，特别是在制作光盘方面，因为当时没有现成的光盘影象工具，只好自己摸索着来做，前后刻坏了七八张光盘才试成功。不过我遇到的最大问题其实是翻译的问题，我的英文水平不是很好，而日文翻译又很难找(因为我做汉化是非官方的，也是非盈利的，我不可能支付费用给翻译人员!)，而很多著名游戏的文字量又非常的大，没有一个高效稳定的翻译队伍支持是无法完成的，我有几个翻译计划就是因为这个原因搁置了，这也就是后来没有新的汉化补丁的缘故。其实我也试过制作汉化工具交由其他人来组织翻译的方法，譬如“胜利十一人”，不过发现会变得很难受我控制，而且容易被盗版商所利用。

■记：哦！原来是这样！确实你那几个汉化的 PS 游戏让盗版商狠赚了一把呢？！呵呵！那为什么后来又想到去汉化 GBA 的游戏了呢？

施：至于汉化 GBA 的游戏，是因为我觉得它很有前途，电脑上的模拟器也非常的完善，测试起来非常的方便，而且游戏的 ROM 也可以很容易的得到。所以在“恶魔城”的日、英文版的 ROM 都出来后我就决定开始尝试一下。因为有汉化 PS 游戏的基础，基本上是没有遇到什么大的问题。唯一一个大问题是字库空间不够(原来的字库空间太小，无法容纳所需存放的汉字)，不过后来还是顺利解决了。

■记：听说你现在正在汉化 GBA 的《超级机器人大战》，什么时候能完成？

施：至于 GBA 的《超级机器人大战》，我确实动过汉化它的主意，也在网上放出过初步的汉化截图，但后来发现它的翻译量实在是太大了，自己恐怕无法胜任协调翻译的工作，所以将所有的资料都交给其他有兴趣的人去继续了。在我写这个留言的时候听说已有部分汉化的中文《超级机器人大战 A》D 卡带在卖了，我也不知道它的来源，不过如果用日文汉字做部分汉化的话，很多人都可以做到的。

■记：你现在的工作和游戏有关吗？汉化游戏的技术是怎样掌握的呢？汉化 PS 游戏与汉化 GBA 游戏哪个更难一些？

施：我目前的工作应该是和游戏完全无关的，不过其实游戏汉化也不需要很多特殊的技术，有很多方面都来自于平时的积累，当然也浏览过很多的国内、外的 ROMHACK 网站，寻找汉化的方法和工具。我在没上互联网前曾上过一段时间的南京彩虹 BBS，当时用的软件是 BIG5 码的 CTELIX，用起来很不方便，所以自己写了个程序来将其中的 BIG5 码汉字提取出来，用转码软件转成 GB 码后再写回去。后来这个程序稍加修改被用来作为“天诛”的汉化工具。同样，因为工作的需要，我曾写过在非中文环境下显示中文的程序，这使我能够了解到中文字库的储存和显示原理，对我的汉化也是非常有用的。你提到汉化 PS 游戏和汉化 GBA 游戏哪个更难的问题，其实就单个游戏而言是很难比较的，同样是 PS 游戏汉化的难度也是有很大的不同。不过就普遍而言，我个人认为汉化 GBA 的难度较大一点，因为 GBA ROM 的空间有限，游戏厂家为了在有限的容量中放入尽可能多的内容，通常会对资料进行压缩处理。要汉化它就必须找出其使用的压缩方法，将原始的数据恢复出来，而且还要写出相应的压缩程序将修改后的数据压缩后写入，在没有得到官方技术支持的情况下，这是件非常困难的工作，要花费大量的精力。而 PS 游戏遇到的情况则恰恰相反，光盘的容量非常的大，数据通常未被压缩处理，修改起来比较容易，但带来的问题是因为容量太大了，要在数百兆的数据中搜索有用的数据是相当困难的，当然通过某些方法可以有效地缩小搜索范围。

■记：请介绍一下你开发的 GBA 电子书软件“ReadBoy”。

施：在汉化“恶魔城·月轮”的过程中我浏览了几个 GBA 的非官方开发网站，发现 GBA 有非常好的开发环境（官方和非官方的开发文档和工具、大量的示例和教程），因此想到要在它上面做些属于自己的东西。我比较喜欢看书，一直以来都想有一个可以随身携带的读书器，所以开发一个 GBA 上的读书软件成了当然的选择。开发的过程比较顺利，大概用了两个月的时间。软件的名称叫 READBOY，目前的最新版本是 1.2 版，实现的功能有：支持文本文件和网页文件的写入、支持 GBK 大字符集的显示、提供文本的自动分段、提供 BIG5 内码文本的自动转换、可设定文本显示的前、背景色、可自动记录上次阅读的位置、可自定义书签等，以后希望能加上背景音乐播放和更好的文件组织功能（开发该软件的另一个动机是，因为我之前的汉化补丁都是无偿发布的，所以希望能通过这个软件获得一些受益，所以将它做成了一个需要注册的共享软件，不过注册费我要得不多，只要二十元，相信大多数需要这个软件的人是能够接受的吧?）。关于 READBOY 的最新资料和详细介绍，希望大家到我的网站 http:// cpsgame.yeah.net 去查询。

■记：能否谈谈你将来的打算？是否也会成立个工作室或把汉化游戏商业化？你对目前取得的成绩是否感到满意和欣慰？

施：对于目前取得的成绩我自己是相当满意了，随着年龄的增加，来自生活和事业的压力会越来越大，今后可能无法象以前那样花大量的时间和精力在游戏汉化上。不过长江后浪推前浪，现在有越来越多的人在加入游戏汉化者的队伍，相信被汉化的游戏会越来越多的。至于我自己，我准备依然使用老的办法，找一些经典游戏的英文版来提取英文再对照英文来汉化日文版。因为我所作的汉化都是非官方的，如果无法得到软件厂商的认可，那么成立工作室或把汉化游戏商业化都是一种空想。但在盗版横行的现在，要得到软件厂商的认可那绝对是一种奢望。不过话说回来，如果能得到软件厂商的认可，像 PS2 一样推出中文游戏的话，也轮不到像我这样的人来做，汉化本身并不是很困难的事，有厂方支持的话会更容易，有能力做汉化的人有很多，现在之所以中文的电视游戏这么少并不是技术上的原因造成的，而是因为无利可图造成的，看看现在电脑游戏的情况就可以明白了。所以我们可以说既是盗版的“受益者”(!?)，又都是受害者。我希望将来电视游戏软件也能象现在的电脑游戏软件一样形成一个良好的正版市场，这样大家就可以用相对低廉的价格玩到中文的电视游戏了。

■记：以你现在所掌握的技术能开发出 PS 或 GBA 上的原创中文游戏吗？

施：目前我使用的游戏汉化方式是不修改游戏的主程序，仅仅修改游戏的数据部分，这样我可以方便的汉化不同机种上的游戏（曾经想过要汉化 DC 上的“莎木”，因为 DC 停产而放弃了，现在在研究 PS2 的游戏，可惜没有 DVD 的刻录机，不然的话也可以试试了），但缺点是有些游戏会因为先天的条件而无法汉化。总的来说汉化游戏和制作游戏是没有大的关联的，所以 PS 游戏我是做不出的，不过因为有写 READBOY 的经验，如果多花些时间学习的话应该是可以写出 GBA 的游戏软件的。有 C 语言基础的读者有兴趣的话也可以尝试一下，并不是很困难的。

■记：最后请为有志于游戏汉化的《电软》读者说几句话。

施：对于有志于游戏汉化的人，我想说的是，首先是要有恒心，因为就有一定计算机知识的人而言，学会汉化游戏并不是非常困难的，但真的去做时就会遇到一些意想不到的问题，也会有相当多的繁琐事要做，惟有那些能坚持到底的人才有可能获得成功。另外的一点是不要过多地依赖现成的通用工具，虽然对于初学者来说，使用通用的工具可以更快的入门，但要记得各种游戏的数据格式都是不尽相同的，通常使用通用工具的结果会使汉化过程变得低效和繁琐，尽可能地了解底层的东西，学习编程，写出自己的汉化工具，能大大提高你的汉化速度和能力。有兴趣的朋友可以到我的网站下载我写的“恶魔城·月轮”的专用汉化工具看看，相信能帮助理解这一点的。建议大家都到相关的网站（如 EMU-ZONE 的模拟汉化论坛、狼组的网站、ROMHACK 之家等等……）去看看，会很有帮助的。有问题的话也可以写 EMAIL 给我，我会尽量回答大家的。

我的 EMAIL 地址是：shikeyu@163.net 或 shiekyu@wx88.net 。

■记：好，最后再次感谢你能在百忙之中接受采访！谢谢！

施：不客气！应该我感谢《电软》才对，帮我做了个免费的广告！呵呵！（斗 13：哪里哪里）

记：唔……

●《电软》特约记者“游人”独家采访报道

游人特别感谢“GB MAD”电子杂志及“幻想模拟站”全体成员大力协助！谢谢！

识别 GBA 卡带的记录方式·完全版

尊敬的电软编辑们！

我是第一次给电软写稿，以下是我写的关于 GBA 原装卡带的记录详解！请多指教！

我曾经在电软上多次看到 GBA 原装卡都是采用闪存作为记录方式的说法，其实不然！我曾经把恶魔城原装卡带拆开看过，它是用了 SRAM 作为记录载体的，同时，在卡上焊有一枚型号 CR1616 的纽扣电池，是焊死的，不可更换！

我为了彻底搞清 GBA 原装卡带到底是采用哪几种方式记录，我去了很多关于 GBA 硬件及软件的网站，结果，终于被我弄清了 GBA 的记录方式！

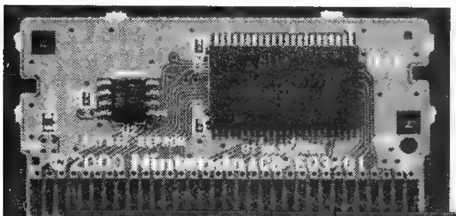
首先，**GBA 共有三种记录方式，即 SRAM，FLASH MEMORY，EEPROM**

这三种记录方式各有不同，SRAM 是静态随机存取存储器的意思，存在它里面的内容是需要电池来记录的，即采用纽扣电池来维持其中的内容，而 FLASH MEMORY 即我们常说的闪存，它是不需要电池的，它是通过 GBA 本身的电池电压来完成擦写的。EEPROM 大体上说来和 FLASH MEMORY 差不多，但它的体积更小！在 WWW.GBANOW.NET 及 WWW.GBADEV.ORG 上有更详细的关于 GBA 的一切！

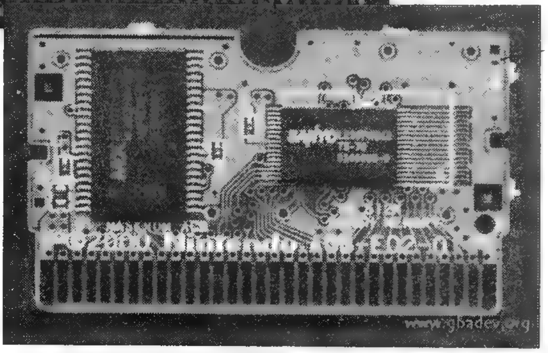
那么在不拆开 GBA 卡带的情况下如何分辨到底是采用何种方式记录的呢？关键就在于卡带接口处的一行字上，“圈儿 C” 200X NINTENDO AGB－E0X－01，其中第一个 X 是 1 或是 0，它并无太大的意义，只是代表年份罢了！而 E0X 中的 X 才是至关重要的，——如是 1，则此卡无记录；如是 2，则次卡是用 FLASH MEMORY 来记录的；如是 3，则次卡是用 EEPROM 来记录的；如是 6，则次卡是用 SRAM 来记录的，也就是用电池的。一般说来卡带上的 SRAM 的容量 256K；

FLASH MEMORY 为 512K；EEPROM 为 64KB。我为了验证，拆开过多盘 GBA 原装卡带，结果和我说的一样，为此，我特附上四幅图来说明一切！

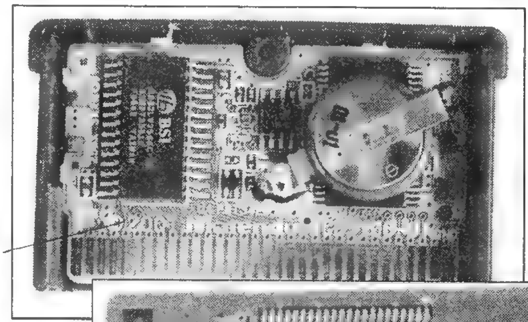
请各位细看。（编者按：烦作者再往 uni41@sohu.com 发一封信，注明地址。另，triumph13@sohu.com 正式启用！）



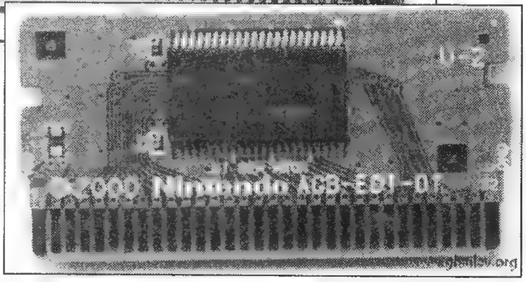
←大家请看，此卡编号为3，正是『闪存』记忆方式。这盘卡乃是玛莉A也。



→编号3，记忆方式是EEPROM。那块三洋芯片是做啥的？



←编号6的，正是电池记忆。这是恶魔城的卡。



→此卡编号为1，说明卡内并不记忆。

专业监视器纵横谈(三)

20 世纪 70 年代出生的人的童年是怎样度过的？近来互联网上不断有讨论此话题的帖子，回想十几年前，大多数人都应该记得这样一种情景——十几个人围坐在一台 12 英寸的黑白电视机前，津津有味的玩着红白机，这就是我们以前娱乐生活的真实写照之一。如今很多家庭都拥有了大屏幕电视或背投影电视，但这一切仍然不能满足人们对高质量生活的不懈追求。现在的家庭娱乐设备又有一位新成员悄然入侵，那就是——监视器。

也许你会觉得很奇怪，监视器怎么可以用在家里？以往一提到监视器人们总是会把它们和专业视频制作或电视台、部队、医院监控联系在一起。这的确没错，不过现在监视器的发展方向之一就是向家庭娱乐领域渗透，并有可能取代现有的彩色电视机而成为家用电器家族中的重要成员。

其实，与大屏幕电视机等当前主流家庭视频终端设备相比，监视器有着自身更大的优势。监视器可以和各种图象信号输出设备连接，将画质发挥至极限，让你感受到更逼真的临场效果。作为图象显示的终端设备之一，监视器具有高画质、可连接数字信号等优势。如果有全频道视频转换器，则无须购买电视机便可直接用监视器播放全频道电视节目。因为监视器可兼容各种信号，可以将监视器与各种 VCD、DVD、录象机当然也包括游戏机等连接，组成视觉效果极佳的家庭影院。除了观看 DVD 大片之外你还可以领略到次世代游戏带来的乐趣。

当然，人们对它认识不够是目前监视器还没在家庭得到普及的原因之一。另一方面，高高在上的价格也是束缚它进入家庭娱乐的重要因素。虽然随着监视器技术的不断发展，监视器价格已逐步走低，普通监视器的价格在 1.3～3 万元左右，接近于现在的背投影电视，但总的来说还没有达到大多数家庭的接受程度。

资料提供 北京海淀意新游戏精品店（咨询电话 62613991）

责编 鬥戰勝13

PS2购买指南

文：天师

附：如何为你的游戏机配一台合适的彩电，比如PS2?

由于读者热情支持，责编的uni41@sohu.com主力邮箱常信满为患，加之不少读者在发图片时遇到困难，故再设

triumph13@sohu.com

以备急需。当您发信遇到困难时，可发往新邮箱。上面的两个邮箱对应栏目有：科普园地、龙哥热线、格斗天书、特稿。责编热切期待朋友们对游戏想说的一切。来稿风格不限，重度游戏专业研究与"游戏心路"或"小字"平等。发邮件提问者，如未收到E-MAIL回复，必在龙哥热线中登出。科普园地欢迎各路高手投稿，通过电子邮件传送图片最适！

读者若在投稿前还有什么疑虑，请致QQ:44813464。

最近一段时间，读者PS2的问题很多，每天都要接到电话询问。故有心成就一篇购买指南，不求面面俱到，但求一锤定音。本文完全建立在实践之上，并参考多个案例，力求为一些"迷惑中"的读者解决一些实际问题。

划算?

PS2是最先进入"成熟期"的主机，虽然性能最差，但是名厂名作多。特别是世嘉转型以来，已为PS2注入游戏若干。由于是吸引第三方软件商最多的主机，因此玩家比较容易找到自己最喜欢的游戏。以中庸主机玩自己狂爱的游戏，还是以顶级主机玩自己不喜欢的游戏，是个两难的选择。再或，为一款游戏买主机，如，为生化危机买NGC。其中的分寸要根据玩家经济实力来掌握。

价格?（以下价格为参考价，因地区而异）

游戏机无定价。心急早买，花的钱肯定要多。目前这个阶段，PS2已经降到了2100元左右，比NGC贵一点，但比XBOX便宜些。记忆卡SONY制220元，KEMCO受权190元。手柄单售为180元。加上一张380元的正版VF4，一台买回去能玩的PS2为：

2180(主机)+220(8MB)+380(VF)=2780元。

DVD?

PS2是唯一能够直接看DVD影片的主机。编者的看法是"不能拿游戏机这种耐用消费品当宝贝"。因为往往你越珍视它，它越欺负你。所以，大家可以拿PS2直接看无锁码DVD，直到光头报废为止——何况光头也没那么容易就"报废"。只有这样，才能将一台游戏机的功能全部发挥出来。PS2的DVD功能搁着也是搁着。

直读?

30000型PS2的直读除了要拆开机器加焊IC以外，还要利用到一种英国产"AR2"金手指碟和一张日版原碟来"引导"（引D版CD是用不到这日版原碟的）。一般的小店没有实力为购机者现场加装这种直读，而那种买到手就是改好的PS2通常会较可靠。如果大家后来才加，就要到技术过硬的店去做。这种AR2金手指引导法使用简便，如果用DOA2(HC)来引，没有引不出的DVD。PS2更可使用金手指修改游戏——只是你的密码必须和游戏的版本对应，不要拿美版码改日版游戏。

原版AR2是双碟，蓝色，引导时需要用的是那张深蓝色的PS2专用盘（修改PS游戏的盘颜色稍浅）。后来不少直读商制作了地版的AR2银碟，碟面上有"USB"字样。

↑PS2是"玩具"，绝非"器材"。

←这是索尼顶级，32寸数字纯平监。水平1000线，外接色彩分析仪。没有任何器材能和它比。

推荐使用原版。一套原版AR2约350元，包含两张碟一块资料卡，注意这个价格还应该带一个体积很小的直读IC。而盗版的AR2只有一张碟一块卡。使用上，根据光头的脏污和老化程度会出现有些机器对盗版AR2过早出现识别困难却可以识别"英国制"正版的个别例子，责任主要在光头或者是IC和安装技术不过硬，而不在碟片。

目前这种利用到AR2的直读IC高度成熟，使用时预想外的省事，可以说相当可靠。现阶段更先进的直读，也要通过按RESET键N次的办法来实现读取，暂未出现"放碟>按EJECT收仓"就能"直读"的IC。

前段炒得爆热的MESSIAH芯片，因受索尼打击，该公司已经将产地移到我们这里，产供销一条龙。该芯片对欧美机器都可以实现免引，但也要根据需要按2到3次RESET(注意，按RESET键是利用IC对机器进行控制。你只要按上规定次数就可以了，在眨眼间按两次RESET与按一次之后在托盘进仓的过程中再补按一次的"最终结果"是一样的。推荐前者)。对于亚版N制PS2，MESSIAH还未顾及。

可靠性是我们追求的第一目标，对于一部分玩家来说AR2可能是目前最佳的"解决方案"。配合AR2使用的日版引导碟方面，最好是DOA2(100%引DDVD)，鬼泣就只能勉强使用了。其他碟则不可能引导出所有的D版DVD碟，就算引出来标题，后面也会死机。而有些D版碟尤其是一些DVD的制作本身也是非常差劲的，更不用说盗版商把一些原来是DVD游戏强压成CD，甚至会对游戏画面造成一定损失。

光头?

这是本文的关键。编者需要极力提醒大家注意的一点是"对PS2光头造成损害的可能是任何东西，唯独不是碟片"。不单是PS2，其他任何光碟游戏机，说"光头有问题"，大家首先想到的，应是"不管光头有什么问题，反正那绝对不是碟片造成的"这一公理。在这个前提下，我们就要考虑，是光头脏了，还是老化了，还是电路出了问题，或是被个别黑心的BOSS给作了手脚?

大家想一下，PS、SS时代我们一张正版没有，PS就不说了，泛滥之后问题机不少，可有几个SS玩家的主机光头出过问题呢？至多擦一次后就可"永久保用"了。

PS2也一样。PS2的光头比PS强得太多了，几乎可以用强力来形容。只是因为后置的大风扇比较容易吸土，造成光头脏污，所以我们只要在光头读取不畅的时候拆开机器进行光头清理就够了——因为这完全是我们力所能及的！(因版面所限，先到这里)

下次应该会把光头的清理和电视的选择一次搞定。

VF4 基本攻略

第一回

电软在手，胜率 200%UP！

责编 門鬪勝 13

●此处的键位可以确保各位在使用手柄进行游戏时获得最优秀的手感和最强大的指令输入效果。编者使用这种键位，能够以 100% 成功率发出结城晶的任意固有技和少量连续技，因此再度推荐（实战中“修罗霸王靠华山”的成功率低，其他不在话下。但用手柄发结城晶的连续技是自虐……）。结城晶摇杆必须。

□：	P
△：	P＋G
×：	K
○：	K＋G
R1：	G
R2：	P＋K＋G

●PS2 版是街机 C 版，本文不涉及其“家用要素”。

初学者需要注意的几个概念

两种足位置●对战开始前，1P 与 2P 都是“左脚在前、右脚在后”，这种状态为顺足（“平行”足）。否则一方左脚在前而对方右脚在前则形成逆足（“八”字足）。在 VF 中，不同的足位置对连技有一定影响。

角色体重●这也是出于对连续技的考虑。VF4 中，轻量级角色：凡尼莎、葵、佩、莎拉；中量级：里昂、舜、洛、影丸、雷飞、杰克、结城晶；重量级只有沃尔夫和杰夫里。

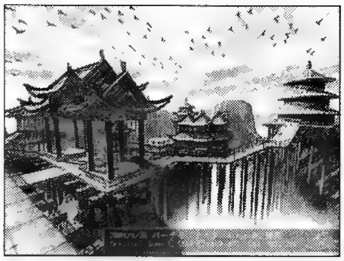
站立状态下输入“下蹲”的指令●结城晶的白虎双掌打，是中段攻击，原指令是“下（蓄）后前 P”，如果不想蹲着发出此招，则可输入“斜下斜下后前 P”来发出。在 VF4 中凡是“下（蓄）”这个指令，一律可改为“斜下 ×2”来发。后文会有说明。

二择●瞬间攻防的不慎，将把你带入困惑的漩涡。简言之 VF 就是要判断是打上中下哪一段，防上中下哪下段，以及投技的使用。一般的，中段攻击和蹲 P 是常用攻击手段。

反击确定技与投拔●二者都建立在对自身状况产生判断之后。反击确定，就是要抓住对手破绽较大打击技带来的机会，或是去背防御中的对手。投拔并不难，但机会很难把握，只要在对手投技发生后的 1/6 秒内使出相应的“指令＋PG”，就能解拆。例，结城晶使用“后前 PG”，我则只需“前 PG”解，也就是说对手所用投技的摇杆指令的最后一个方向，就是我投拔的指令方向，再＋PG 即可。

技的延时使出●比如陈洛的 PPP 下 K，其中的“下 K”指令，既可与前面的“PPP”指令一气呵成，也可稍晚再出，则若对手丧失了警惕没有继续蹲防，必被击中——而他若继续蹲防，我则可收招改发“前 P”顶肘破之。就好像舜帝那招有名的“何仙姑”（前 PPPK），最后一下的 K 也可 DELAY 使出。VF4 中很多人都有这手，洛的“斜下 KPP”，最后一下的 P 也如此。

从本期开始，我们对 PS2 版 VF4 展开攻略。综合了几本日本杂志并结合自身实践经验，编者尽力而为，不足之处还请谅解。



攻防——RISK 与 RETURN

其实这部分没有什么高深的内容，编者把大意说一下，读者请于游戏中体会即可。稍有 VF 战斗经验的可以不看这部分。

RISK 与 RETURN 的原意是指“危险”与“返还”，在三维格斗 VF4 中，引申为自身状况的“不利”（RISK）与“有利”（RETURN）。

在 VF 中，“打击、防/避、摔投”之间的生克制化不用多说：打克投、投克防、防克打。加之上中下段的作用不同，玩家战术选择项更加宽广。在 VF4 中通常会有“二择”的迷惑——比如是站防还是蹲防、是攻中段还是摔投等，而胜败往往就在于这 50% 的成功概率之一闪念——这就是所谓的“先读”。

当你处于“有利”状态时，就要进攻对手（RETURN）。哪些状况对我方“有利”呢？比如●P 命中对手。●下 P 命中对手。●对手吃我中段攻击或被 COUNTER。●我防住对手的下 P 或中段攻击。

好了，以上情况发生时需要玩家迅速地把握住机会。这个机会的把握，我们称之为“HIT 确认”。HIT 确认后，就会遇到“二择”的问题。此时的攻方可使用以下三种战术——1、投。2、中段。3、回转系打击。

以上三种思路因应敌人不同的状态，如果敌人“先读”了你的意图，你将丧失“有利”态。比如，投技威力大，但对手轻拳即可点破你。而中段攻击也不是万能药，使多了对手肯定有想法。回转系攻击对付换线中的对手有特效，但一旦失败，空当也是极大的。

注：回转系攻击，分“半回转”与“全回转”。前者只对相应闪避方向的对手有效，而后者则不管对手往哪个方向闪避，都有效。

与上面类似的，当自身处于“RISK”状态下，就必须防守。虽然这看似废话，但其中也有奥妙。“先读”的概念不仅反应在“攻方”（RETURN），能够正确的防守更加重要！防守时同样要“先读”，过程与上面相反。

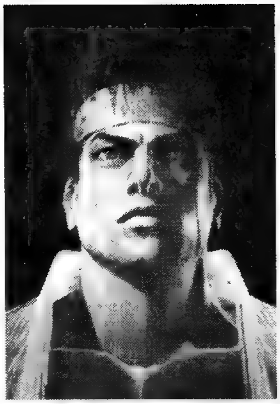
不利状况的例子有●对手 P 命中。●对手下 P 命中。●对手中段攻击命中或打出 COUNTER。●我下 P 和中段被防。●我投技或反击确定技被防。

为了避免战况转至对我“不利”，要猜测对手的思路，竭力防守。防守时的选择有站防、蹲防、疾退（后后）、闪避、强打、下 P、疾退（或蹲疾退）接中段攻击，等等。防住了，一切 OK，战况向有利方面转化，可转守为攻；防不住，就要做好牺牲的准备。其中，“强打”是指用 P 点掉对手硬直长的摔投等，而下 P 下 K 交替使用则是很厉害的牵制技，因为其发生迅速，对上段进攻和投技有特效。

防守时需要注意的是对投拔和闪避的应用，特别是后者。再有就是受身的概念，在 VF4 中，受身为落地前 GPK 同按，如能结合摇杆的上下，可实现“横转”受身，受身非常重要，可弱化对手的 COMBO 特别是“落地反弹”型连技。

若大家希望进一步理解这部分内容，一定要仔细看一下 PS2 版练习模式中的 TRIAL 解说。那里都是精华。

结城晶



(AKIRA YUKI)

流派●中国河北开门八极拳(现传人为沧州吴连枝)

简介●来自日本、身高一米八、体重 79 公斤的武道家,最爱“修行”。其格斗风格给人以天崩地裂之感,超强力打击技尤其是连续技常令对手胆寒。其人一击是一击,破坏力大,最喜直线突进,中段爆强,脚上功夫较差。

主场●结城武馆(12M×12M/破坏可)

指令输入难度★★★★★

指令复杂 战术单纯

打者必须有所觉悟的几个固有技

■上步冲掌(后前 P/上段/伤 25)

可作为“起上攻击”之后的反击技。HIT 后斧刃升膝伏虎击(下 KG 前 K 后前 P)追打可。

■里门顶肘(前前 P/中段/伤 20)

主力中段。发生较快,适于接近战。相对于跃步顶肘,硬直短些。COUNTER HIT 后,可接强力 COMBO。

■跃步顶肘(前前前 P/中段/伤 20)

此技硬化时间长,被防住后要倒霉。但一旦 COUNTER,后续 COMBO(如前前 KK)掉血非常之大。

■猛虎硬爬山(下蓄前 P/中段/伤 35)

突进技,中距离使用。命中后的二择为:跃步顶肘或投技。

■白虎双掌打(下蓄后前 P/中段/伤 45)

指令输入成功后,发生最为迅速的打击技。可酌情使用。常融入连技使用,但因其指令复杂,故有指令融合一说。HIT 后对手必倒。

■虎扑(214P/中段/伤 25)

此技的发生很慢,可在读出对手“投”的意图时使用。命中后必接铁山靠,伤害大。但由于 C 版结城晶弱化,所以“虎扑+ 铁山靠”这一 AKIRA 招牌技威力大减。

■马步冲靠(下蓄前 P+K/中段/伤 30)

命中则对手必浮空,绝对连,结城晶主力浮空技。除蹲防伺机使用外,站立态可“斜下×2”接“前 P+K”,即蹲疾进后“前PK”。可活用。

■跳山崩捶(后前 P+K/中段/伤 25)

与崩击云身双虎掌的性质类似,可作为对“闪避”中的对手之二择攻击手段之一。

■搜下崩捶(斜下 P+K/下段/伤 22)

起手低,对于结城晶这种下段超弱的人来说,此技有一定价值。比如,里门顶肘被对手防住,对手使用“前 P”肘顶中段攻击时,如果使用这招,即可避开。技的发生较慢,但有效距离尚可,适合中距使用。COUNTER 后可“前前 KK”。搜下崩捶之后的二择为中段攻击或投技。而如果 NORMAL HIT 了,则对结城晶更为有利,其“二择”为马步冲靠或投技。

结城晶之所以强

■秘诀 1:最大武器——跃步顶肘。COUNTER 对手后有“前前 KK”,放掉对手三分之一的血。由于硬化时间问题,使用时需要一定勇气,被防住后,如能读出欲使用投技的对手,可以马步冲靠击飞之,后至少可连“修罗”。

又,跃步顶肘 COUNTER HIT 后,若不连“前前 KK”,而是再接一个跃步顶肘,则一旦对手出于妥协的考虑而使用“横转受身”——请注意,背面取的机会来了!——对手起来的瞬间,结城晶如使用一招“侧腿”(斜下 K),命中后即位于对手身后,此时对手回复困难,更可以“前前 KK”(连环腿)追击。

■秘诀 2:使用半回转攻击打击“闪避”中的对手——由于结城晶的打击技多为直线,对于以闪避为对策的对手来说比较困难。然而在有效距离内(约为投技距离),却可使用半回转攻击来应对。崩击云身双虎掌(P+K+G·43P+G·4P)与跳山崩捶即是答案。只是向结城背侧闪的对手使用崩击,而向腹侧闪的可用跳山(日语的“背中”和“腹侧”应是指向外闪还是向里闪。具体编者也不太清楚,大家找个对手试一下便知)。封住对手的闪避,即有“打击”和“投”的二择。

■秘诀 3:能够克制对手站防和闪避的招式,结城晶比较少。因此,积极的使用投技便成了必要的手段之一。结城晶的投技非常之多,有些作用距离还较长,因此一定要把握机会。●狮子抱月(3PG),指令简单,可追加。●心意把(16PG),想把对手顶出擂台可用这个。●大缠崩捶(后前 PG),注意结城晶使出这招时那“出离愤怒”的眼神,十分恐怖的一招,尤其在对手身后是“壁”的情况下,投技成功后可连环腿或白虎双掌打,DAMAGE 大。●顺步翻胯(后下 PG),这招可与对手换位,后可接猛虎硬爬山连白虎双掌打。●顺身翻胯(前后 PG),此为 CATCH 投,将对手拽过来,继而派生出 COMBO。

AKIRA 连续技分析

基本要求:

判断要早、输入要准。特别的,蹲 DASH 先行入力是结城晶大威力 COMBO 的必备条件。

1、马步冲靠>P>修罗霸王靠华山

打者必修的基本 COMBO。中间一段可有可无,足位置和马步冲靠是否 COUNTER 决定 P 能否命中。使用手柄即可发出。

2、跃步顶肘>连环腿

关键是对跃步顶肘使用时机的判断。另,搜下崩捶 COUNTER 后也可接“前前 KK”。

3、马步冲靠>P>马步冲靠>白虎双掌打

这招编者用手柄也能使出来。没什么可说的,只是对手不能是结城晶、杰克、杰夫里和沃尔夫。注意:指令的先行输入和指令融合必须!!! 第二个马步冲靠可改为 63236 来发(限使用手柄。摇杆请 336P),而最后一发则必须“斜下×2 后前 P”这样发(3346P)。

重量级	杰夫里	111
	沃尔夫	101
中量级	结城晶	79
	杰克	75
	陈洛	77
	影丸	66
	里昂	63
	雷飞	63
	舜帝	63
轻量级	凡尼莎	55
	莎拉	55
	陈佩	49
	梅小路	47

←体重的单位是公斤。

4、靠山壁 > 跃步顶肘 > 前(长按)P > 马步冲靠 > 白虎双掌打

限轻量级选手。这招就更难表达了，因为编者没有使用手柄发出来过（通过摇杆能够发出的好汉，便是结城晶连续技的MASTER)。估计，靠山壁(前后P+G・↑↑P+K) > 跃步顶肘之后的前P起个“挥空”的作用。最后两段的马步冲靠 > 白虎双掌打，毫无疑问必须采用“蹲DASH”指令先行输入法——即336P+K > 3346P一气呵成，最速入力(马步冲靠即出，白虎双掌打的指令已输入)。

5、顺步翻胯 > 猛虎硬爬山 > 白虎双掌打

“后下P+G”后，敌我换位，需要注意的是，敌人防御崩坏的同时114P就要打出来，后面的1164P更是必须先行入力才行（虽然猛虎硬爬山对敌造成的感化时间较通常为长，但架不住白虎双掌打的指令实在是较繁)。

VF4知识点(一)

1、关于“蹲疾进”(蹲疾退)。结城的白虎双掌打为“下(长按)后前P”，或者洛的“腿登里旋脚”(站立途中K)，都是要以“下(长按)”为起始指令，而整个招式都是在下蹲状态完成的。在VF中，这种带有“下(长按)”招式的指令一律可以在站立态下输入完成——在站立态将“下(长按)”指令变化为“斜下斜下”——这是所有VR战士的共通点。如结城晶的马步冲靠指令，可改为“斜下×2前P+K”或干脆用手柄搓个“前下前PK(6236PK)”一样OK(注意一定不要漏掉那个3所代表的“斜下”)!!!

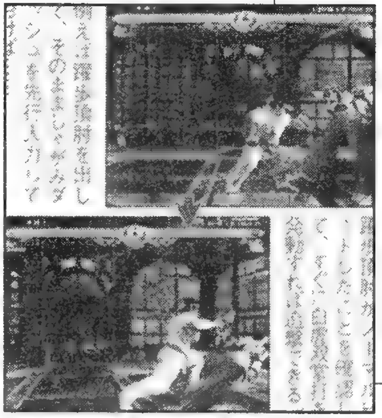
2、关于指令的“先行输入”。在VF4中，随战况不同，可考虑指令先行输入。无论你正在攻击还是正在防守，可提前把指令输入，那么在硬直解除的同时就会展开攻击。以陈洛为例，大家习惯他的“PPP下K”这招，前面曾经提过，这个“下K”是可以延迟打出的，而这里则又派生出新的战术选择项——如果对手意识到你要出下K而蹲防，你有没有办法应对？因为如果你还盲目下K的话肯定要留给对方机会。

这时就要应用到编者以前多次提到过的“技巧连携”了。

当你输入PPP指令后，不出“下K”，而是通过指令融合，打出斜上冲捶(2(长按)3P)。怎么打?指令是PPP・6323(按住3)P・P+K。当然在输入的时候要一气呵成，只有这样才能将技与技间的空隙缩到最短，在PPP的硬直解除后打出新技。

另有选择项为PPP・后后P。这样我们就把一个固有技PPPK给拆开，而转化成两个新固有技的“连携”了。或者“PP・P后P”也行啊?其实这样做的目的很明确，是要打击蹲防的对手。这就是对战双方的“先读”。其实有时对手会读出我们的意图，但我们只要再读出他的这个“先读”，问题就解决了。也就是诱骗对手，逆着对手思路打。

另外，指令的先行输入还适用于双方对战的“开局”之前。比如结城晶在READY画面时就拉了摇杆“下”，则开局后一个“前P”就能打出猛虎硬爬山。



蹲DASH

指令先行输入

左图是在跃步顶肘之后马上输入“3346P”。结果跃步顶肘NORMAL HIT后打出了白虎双掌打。另像KAGE的“弧延落(后P+G)”后，对轻量级选手一定要“114K”才行。

VF玩的是心理和反应，不是指令输入

这里想请大家注意，盲目修炼连续技以及与电脑对战“练段”在VF4中是毫无用处的。

电软提供的，是基本攻略，是让初学者熟悉手感、了解VF的部分内容。以后会有相对高深的战法，即RETURN的分析。你所使用的角色，有若干重要反击技，每一个反击技可以在你防住对手特定的一招后打出，这些都被列成了表。

RETURN最需要反射神经，因为这需要我们利用对手的硬直及时打出招式。玩家应有较强的临场判断能力以及过硬的心理素质。指令输入在VF4中根本就不能算是问题，因为4的指令比3TB容易发得太多了……

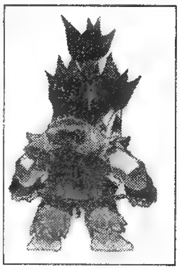
不错，现在我们是在分析角色应该怎么使用才更强，而以后没准儿还要聊聊如何有针对性的收拾某个角色。

街机的乐趣是热血与紧张，这并不是在家中轻松的按几下手柄或与好友在欢笑中对战N回所能体会到的。

文/偏执狂

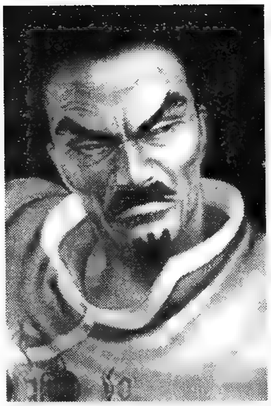
3RD人物分析

豪鬼：“从来就是这么酷!”的豪鬼大叔有着公认的实力。在SF3・3中的特别之处就是没有EX技，不过强大的攻击力、超强的判定，EX技也变得可有可无了。普通技的判定比起隆有过之而无不及，近距离站重K的第二段为中段判定，和→+中K一样好用。豪老头的必杀技中斩空波动拳(另称“空中一口痰”)绝对是最强牵制技，如对手倒地后豪鬼站在两个身位处原地跳起放波，落地后结合下或中段变化攻击，就算对手B掉波动也没有用，反复用此招，豪鬼始终处于先制行动中，很可能将对手吐痰吐死!相比之下灼热波动拳只能用来蹭血了；轻龙卷斩空脚和空中斩空脚有非常良好的浮空效果，击中后可形成丰富的连技；百鬼袭共有四种变化，较难琢磨，而由百鬼袭形成的非连技亦是防不胜防；阿修罗闪空有无敌时间，但也请谨用。豪鬼有5种SA，其中灭杀豪波动最为实用，用于连技和蹭血都不错，用来对空的话对手是不能B的，因为豪鬼可以立刻攻击加料，空中B显然得不偿失；灭杀豪升龙的性能比升龙裂破略高，只是威力不太稳定，破绽也大；而灭杀豪螺旋多用来对空，只是对于那些训练有素的BLOCK高手来说，此招与升龙拳也差不多；著名的瞬狱杀在SF3.3中几乎没有使用的价值，实在太容易躲开了，在近身站重K后抵消大概是瞬狱杀唯一有效的用法了吧；隐藏超杀金刚国裂斩(↓↓2K)类似于吉斯的斗气风暴，但性能并不佳，有的只是气势，不能完全命中的话威力会大减，在阿修罗闪空后使出有一定欺骗性。豪鬼是SF3・3中STUN槽最短、体力最少的角色，(老人家的身体是很脆弱的)因此只有不断狂攻才是正途，消极型打法无异于自杀！好在丰富的进攻套路和多彩的连技足可令豪鬼笑傲群雄了。豪鬼虽易玩具手，但真正能用好豪鬼的人却真的不多见啊!



陈洛

(LAU CHAN)



流派●中国虎燕拳

简介●来自中国，使用传说中的虎燕拳，爱好唐诗，职业却是大厨。由于陈洛拥有很多技巧连携，当属压迫型角色。洛的 COUNTER 浮空技其伤害度“有口皆碑”，基本上属于“得理不饶人”的角色，强力连携与空中 COMBO 是其杀手，被誉为 VF 全系唯一拥有“暴走机关车”级 RASH 力的强人，适合攻击型选手使用。

主场●万里长城(14M×14M/无栏)

指令输入难度★★★

中段连携 封杀对手

打者必须有所觉悟的几个固有技

■斜上掌(下(蓄)斜下 P/上段/伤 22)

最大特色是可以打出 COUNTER。魅力在于后面的空中 COMBO。蹲防 RETURN 时使出最适。

■凤凰枪掌(前 PP/中・上段/伤 19+20)

以肘击(前 P)始动的小连技。接近战的主力技。第二发的 P 可以稍加 DELAY，请慎用。第二发可作为舜帝的“醒酒技”。

■顺步连掌(33PP/中・上段/伤 22+21)

中距离时大踏步始动。结构为中段>上段。第一发命中后可多打几下 P 键，即形成 33PPPP 全部命中对手。

■连环掌(3PPP/中・上・上段/伤 13+10+12)

第一发即是“斜下掌”。可作为洛的主流攻击手段。

■虎枪掌(后前 P/上段/伤 24)

发生迅速，可作为对敌起上攻击防住后的反击技。而且在 VF4 中这招可作为应用很广的连技组成部分。后述。

■燕子掌(P+K/上段/伤 20(破防时 40))

基本可用于对付起上攻击的对手。蓄力至最大时更可击溃对手的防御。招式作用时间可随意掌控，属中距离“转身型”攻击，一定程度上可避开对手的攻击。

■双虎烈把(3P+K/中段/伤 30)

俗称“大炒勺”。技的起始姿势很低，如给予其以良好的使出时机可应对敌方的中、上段攻击。必击飞对手。危险。

■腿登里旋脚(站立途中 K/中段/伤 30)

因是站立途中发生，所以迷惑性较强。己方横转受身(倒地前的瞬间↑or↓PKG)之后使用，效果预想以外。而且在实战中可有意识地使出此招，破坏力大。

■地扫腿(前下 K/下段/伤 25)

属半回转系下段攻击。起始姿势低，可一定程度破坏对手的中段攻击，特别是在疾退后使用，算是洛的一种心法吧！

■燕旋蹴(下 K+G/下段/伤害值随距离变化，MAX30)

全回转。可在对手站防或防御崩坏以及对手闪避时使用。另有一种思路，就是对于倒地受身中的对手，你可选择是燕旋蹴还是中段击？“二择”完全随意。其重要性须牢记，可与地扫腿混用。

陈洛之所以强

■秘诀 1：快拳。洛的技巧连携很丰富，与其他角色类似，肘击(前 P)是中心技。还有像斜下掌(3P)、连掌(3PP)等皆有牵制对手行动之用。而 PPP 下 K、PPP 下 KG，3KPP 和 6PP 的延时也要常加利用，延时之际请“先读”并“二择”。中距离内的手段，有旋中腿(3K)和地扫腿(前下 K)。斜上掌(2 蓄 3P)的 COUNTER 一定要抓住。

例 1：肘击命中后，可“前 PP”凤凰枪掌压迫，延时之际若对手蹲防即可变第二发为“下 P+K”诈对手，中段命中后一个 9P，敌反弹后必“P 后 PP”与其决一死战。肘击后亦可再肘击或投。

例 2：P 命中或 PP 连掌命中，正是“连掌燕旋蹴”的使用时机。尤其的，P 命中后，先疾退，再使出“P 下 KG”可就有点犯混了，战局多对我有利，RISK 度必低。

重要引申：上级者必多令洛疾退(如“前 PP”命中后)，即可任意二择。

例 3：连掌。3PP 的 RISK 度低。连携办法有，3PP・3PPP4K or 3PPP2K 以迷惑对手。

■秘诀 2：读出对手的蹲防和下段攻击，以腾空斜掌应对(跳跃中 P)！这招须根据与对手间的距离来决定是 8P 还是 9P。一般的，洛可在旋中腿(3K)或肘击或穿脚冲掌(3KP)使出之后连携这招，因为那时的对手常使下段技如下 P 等。命中后有 N 多倒地反弹 COMBO 可供选择如“P 后 PP”。

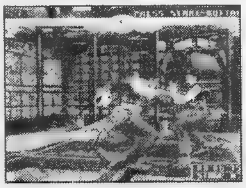
■秘诀 3：反击。陈洛有一招实用技为燕阵旋风脚(后 KG)，其全回转属性专打换线对手，打完之后陈洛背向对手可接多种背后攻击如“上 KG”、“下 P”、“下 K”等。被防住后破绽较大，因此最好捕捉距离较远的“进攻中”对手，或揉在 RISK 较大的技后使出，如“前 PP”命中后，对手一定会急于反击，这时给他这招最合适。

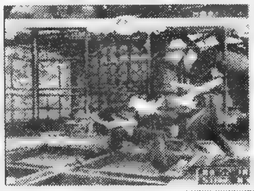
陈洛高级技巧

1：空中 COMBO 的发动。陈洛大炒勺(3P+K)——双虎烈把不发动则已，成功则对手必死。如何逮这个机会？对手使用投技时是机会(或对手收招大硬化时)，因为大炒勺起手低，只要“先读”成功，后面无需多说。连环虎燕掌(2 蓄 3P3P+K)中的炒勺，利用的则是对手的“硬化 COUNTER”，如果首发“斜上掌”时对手没有硬化，则后段不发为上，否则……大炒勺需要较高的临场判断力。

斜上掌(COUNTER)>连环虎燕掌 OK。

斜上掌的“站立出法”是 323P，不是 33P





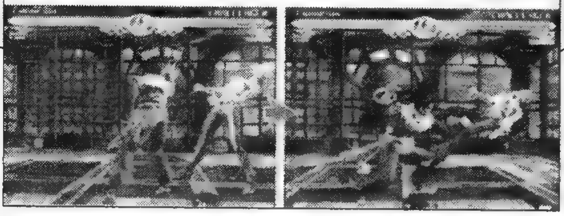
←左为斜上掌，右边的成了顺步连掌。

2：陈洛有好几个可以“回避”正在攻击中的对手的反击技。几乎可以这样说，对手越攻洛，洛越可反攻之，因为有几招的起手都是后转的姿势，非常怪，例：燕子掌(中距使用。可蓄，可崩对手)打出时陈洛先转过身去给对手一个后脑勺，然后再回过头来打。如果这个时机大家能够拿住，对手中招儿的面大。类似的还有“后 P+KP”，也有个后转的小动作。还有像“转身穿肘击(前 P+K)”听名字就知道了，打击背面是壁的对手时有特效。

C版洛的变化

其实在C版中LAU被向下修正了，B版强。全回转燕阵旋风脚(后KG)破绽变大，虎枪掌(后前P)破绽变大，几个投技掉血爆少。飞燕连掌(后后P下P)首发被防后，对手可直接点P打你。凤凰枪掌(前PP)与背旋连掌(P后P)皆可延时，但幅度变短，延时攻击变得难以利用了。好在，"P后P"如能COUNTER对手，对手浮得比B版高，打出3PPP2K的COMBO不成问题(见下图)。转身穿肘击(前P+K)可让蹲态对手见摇杆。特殊上段技虎龙转身脚(前K+G)绝对是强力武器，牵制性非常强，注意P命中后K+G的效果同样。再就是"闪避中P+K+G"命中则对手必崩或COUNTER。

背旋連掌(P⇔P)がカウンターヒットで高く浮くように

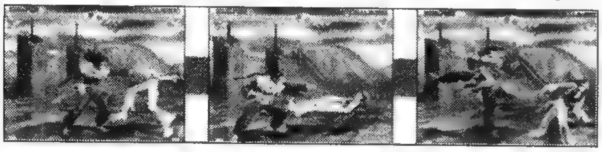


LAU连续技分析

1、双虎烈把(3P+K)>连掌转身扫脚3PPP2K

发动技还有"前P+K"、"后P+K"、"后P+KP"、"闪避中PKG"、"P后P"，以上只要COUNTER，一律可连。另，斜上冲捶(2蓄3PP)第一发COUNTER时可连。连环虎燕掌(2蓄3PP+K)命中后除重量级皆可。上P的COUNTER>3PPP4K只对轻量有效。

2、虎枪掌(后前P)>下P>虎龙转身脚(前K+G)or连环虎燕掌(2蓄3PP+K)



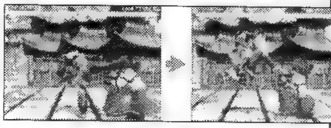
重量级以外的COMBO。足正位置时"前KG"，逆足则连环虎燕掌。若不愿判断，下P>下KK。这段连续技可以用烈火虎尖脚"上K"或是投技柳手挂倒(后下PG)来连携——所谓连携，只要"上K"打中即可(NORMAL HIT)。"后下PG"之后，若来得及当然以虎枪掌来决胜负。

3、虎枪掌>转身双虎掌(P后PP)

限正位。仍可以柳手挂倒始动。

4、腾空斜掌(上P)>连掌旋风腿(3PPK)

上P后亦可P后PP。



何时出"腾空斜掌"

如左图。旋中腿(3K)之后，对手有意继续蹲防，则可↑P应对。对手必倒，反弹后可接连掌旋风腿或是转身双虎掌。

5、斜上冲捶>连环转身脚

2蓄3PPPPK是也。派生出2蓄3PP4PP(此技3TB就有出现)。前提是第一发对手必须COUNTER才行。

斜上冲捶，可以连上以P发动的多发目固有技。

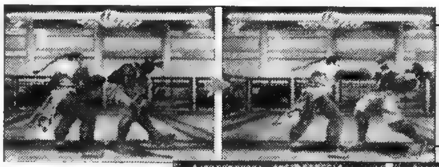
6、腾空虎穿脚(9K)>穿脚连环虎掌(3KPP)

针对两个重量级和一个"次重量级"AKIRA以外的角色。

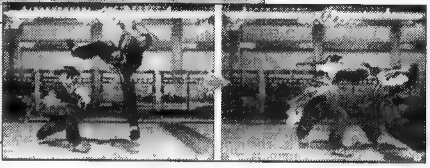
VF4知识点(二)

1、闪避(摇杆UP or DOWN后回中。手柄时可上"上上"或"下下")的性能。要结合对手出招的时机来使用。闪避一般应用于直线型打击技，对于攻击判定发生较迟的技以及技巧连携也可应用。如果闪避不及，则会在闪避过程中"着道儿"。再有，"闪避"对于对手的投技和半回转攻击有效，但后者需要先读出对手打击技的方向，然后向相反的方向闪。

2、COUNTER。如果在对手出招时你出招相克，就会形成COUNTER HIT。除通常的击飞COUNTER外，如果对手在招式打出后的硬直时间内受到我攻击后还会形成所谓"硬化COUNTER"，这时对手的破绽就更大，应抓住机会施以技巧连携。



←杰夫里正在出大招，但被陈洛以拳点掉形成COUNTER。



→结城招式已出，硬直解除前陈洛一拳打出硬化COUNTER。

3、攻击确认的画面效果。PS2版可打开"HIT EFFECT"选项，而攻击确认后的表示为"白、黄、红"三色光。NORMAL HIT时对手受攻击部分会发白光，只是较难分辨，而COUNTER HIT时则发出较明显的黄色光(注意硬化COUNTER只发白光)，这时一定要抢先出招拾起COUNTER。红光则是在对手防御崩坏时产生，己方状态在红光消失时回复，即可继续攻击对手(**"画面见摇杆"是专题**)。

4、防守以外G键的作用。

两个。一个是在技巧连携时，G键可使指令输入无效，其作用细分为：某些招式延时打出时，可以用G键CANCEL掉这段"延时"，直接打出其他招；还有的时候需要指令先行输入，虽然指令已经输入成功了，但还没到角色使出的时候，这时你点G键也可CANCEL掉后面的出招。

第二，G键能CANCEL掉DASH动作和角色在闪避后的打击，例如疾退就可G键C掉，但G何时"点"是有讲究的。例，WOLF的一招"DASH中←P"——如果对手在我冲过来时闪避成功，则WOLF即可及时点G键CANCEL前冲的动作并应用下段投来打击对手。

5、壁。壁涉及到非常深奥的战术。一般讲，背靠壁的角色较为危险，因为一旦中招特别容易被人形成技巧连携(连技也更易使出)，伤害值可能会变大。中了壁投等专用技更是如此(全角色都有壁技和壁投)。因为背正对壁而被COUNTER的对手落地后是无法受身的，所以对战双方要及时应对战况——胜方应大力追打，而背对壁的一方要则考虑闪避等。

洛有一招"前P+G"雷震入林，如果用这招来摔"背对壁"的对手，对手掉血极少，因为这招是靠把对手掼在地上取血，而壁却阻碍了洛将对手摔下来，所以反让对手捡了便宜。类似情况注意。

诸如下段投等其他小知识以后还会有，限于编者自身水平，误漏之处希望读者及时指正。

SONS OF LIBERTY

自由之子

合金装备小说版

METAL GEAR SOLID2

前·情·提·要

雷电受命潜入被恐怖分子控制的海水净化设施“Big Shell”搭救作为人质的大总统约翰逊，却从他嘴里得知了令人震惊的真相。“Big Shell”根本就是一种伪装，其实质是“爱国者”研制新型 METAL GEAR 的基地，整个“Big Shell”就是一台巨大的 METAL GEAR——火药库 GEAR。为了中止已经启动的核发射装置，总统在被左轮射杀之前下达了最后一道命令，雷电找到了奥塔孔的妹妹艾玛，更是从她处进一步的得知火药库的存在，是为了保卫“爱国者”控制世界信息的智能系统 G.W。在脱出过程中，艾玛被吸血鬼樊普刺伤，大量的流血使她无法和重归于好的哥哥重新开始生活。满天夕阳之下，三个男子汉将为了和平和正义理念，带着心头的伤痛去勇敢作战……

文/SILENCE

混乱，颠覆，血的咆哮，一瞬空白的瞳孔……

模糊不清的灯光下，雷电慢慢醒来。面前有一双眼睛看着他，那里面带着说不清的意味，似是残酷，似是好奇，又更像是一种狂乱之下的自信。

“那么长时间没见了，‘开膛手杰克’。”

这个名字如此突兀的闯入了他的耳中，他微微一震，想去寻找这个字眼带来的意义，却又无迹可寻。

“怎么，你们认识？”

“我是他的教父……1980 年的内战，他以出色的表现成为童子军队长，又因为杀人无数的战绩，获得了‘开膛手杰克’这个称号。看这样子，他应该已经被洗了脑，只是没想到他们居然那么巧会选上他。”

仿佛有两股浊流在雷电脑中交战不休，对于这个自称为他教父的 SOLIDUS，他仍然感到陌生。不过他记起自己是怎么会被赤裸裸地绑在这里了。和奥塔孔分头行动后，随 SNAKE 一声呼叫，忍者出现在了雷电面前，他随即失去了知觉。

还有一个小时火药库 GEAR 就要真正的启动，SOLIDUS 和左轮两人先后离开，雷电尚且没有时间思考 SNAKE 此举的目的，奥尔加又出现在他面前，坦然承认了忍者“X 先生”就是她。雷电无论如何无法理解，俄罗斯部队长官和恐怖分子这两种身份如何结合到一起的。

“那只是我表面的工作。我真正的任务是监视你的行动……不错，都是出于‘爱国者’的命令。不过，也许和你想象的有一点区别，我是被迫进行这些工作的。两年前的油轮爆炸案中我失去了父亲，我和部下找不到出路，只能加入到俄罗斯黑手党组织中，但没想到那根本就是‘爱国者’的一个下属组织。我在一家实质由‘爱国者’经营的医院中产下了孩子，立刻就被他们绑走当作人质。每隔一个月，他们都会通过网络传来孩子的照片，让我放心，但是到现在为止，我这双手都没有一次抱过孩子……”

“那么，SNAKE?”也许是无心听这些，也许是处于别意，雷电迅速的转移了话题。

“两年以前我把他当作杀复仇人，但正是他和奥塔孔从快要爆炸的油轮上救了我。现在的合作只是出于对双方都有好处罢了。简单地说，你的任务必须成功，不然我无法保住我孩子的性命。”

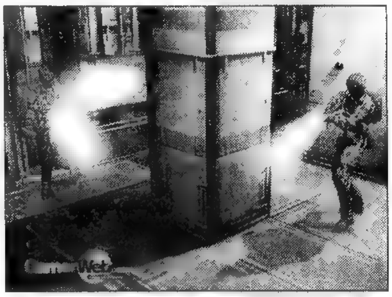
“嗯，一切都是为了孩子……那么‘爱国者’呢？要我去杀了 SOLIDUS？”

“不，你不明白。我和你一样，都是‘爱国者’的工具，他们要将我们利用到骨髓为止……S3 计划……没有时间了，你必须尽快阻止 SOLIDUS。”

奥尔加离去，雷电感到腹部被沉沉的击了一下，但随即发现手部的锁铐已经松开。体无寸布的雷电忍着寒冷开始行动。罗斯的体内通信使雷电完全得知了自己的过去。内战时期，有 30 万名孩子被送入特别的军事俱乐部，6 岁开始持枪杀人，每天用好莱坞动作影片刺激暴力神经，而且在他们的饮食中也加入了特制的秘药，在不知不觉中精神完全受控。内战结束后，生存下来的孩子以“被保护”的名义加入各种国属组织，然而他们自己所能看到的，只是一个被关闭的黑暗世界。

“为了找回你自身的价值，为了我们两个以后的新生活，你无论如何都要把 SOLIDUS 打倒。”

在火药库之内穿梭，雷电脑中一直充斥着混乱的信号，一如他的现状，陷入一团迷局。一直到空荡荡的“火药库底部”的时候，SNAKE 终于带着他的装备重新走到他的面前。换上了装备，但刚才脑中的混乱迹象尤在，他甚至无法分清自己到底是在现实中，还只是一场游戏。



“SNAKE，你在杀人的时候有过什么感觉？会觉得不真实吗？”

SNAKE 看了看他，淡淡地说：“不太清楚。你认为是什么，不是现实，只是一个枪战游戏？……我知道，受过 VR 训练的人很可能会留下这个后遗症。”

“不，SNAKE，我骗了你。其实我所受的不是 VR 训练，而是真正的实战。从小时候开始，我就被训练成为一个对杀人无动于衷的肉体兵器……”

“雷电…我并不是为了要杀人才把枪握在手里的，也不会受那些政客的指使。”

“那是因为你就是一名传说中的战士，而我，‘开膛手杰克’……我有一段必须藏起来的污秽历史……”

“不存在什么传说。我也同样会被人利用，我和你并没有什么区别。”

“但是你的行动完全出于正义，杀人也变得正当。”

“只要是杀人，就不存在什么正当的借口，这个时代不允许。我是为了未来握起了

枪，也许只是同样要经过无奈的杀戮来终结这里全部的罪恶。"

"但是我，根本没有自己的信念。完全听命于他人而去杀人……"

"自己的信念，由自己创造。你努力的功绩，会体现在下一时代。来，握住这个。"

雷电接过了SNAKE手中的武士刀，试着挥了两下，寒光如雪，刀光之中雷电双目变得清澈几分。

层层倒下的尸体唤起了体内腥风阵阵的记忆，但不像以前，雷电带着清醒的意识，一步不退，在目的明确的杀戮中前进。

SNAKE被FORTUNE拦住，进行一场两人之间的对决，雷电冲上平台，面对的却是恐怖的METAL GERA RAY。弹火的炽烈几乎将空间都变得扭曲。据奥尔加所说，这里的RAY共有25台，然而雷电却觉得这些钢铁怪物无穷无尽，直到自己不支倒下也不可能将他们全部消灭。

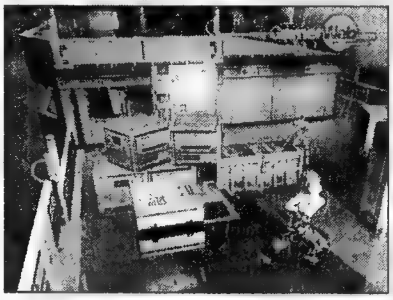
SOLIDUS，这个幻想创造奇迹的特殊人类，再一次趾高气扬地站在了雷电面前，告诉他现在的雷电是3S计划——Solid Snake Simulation的产物，是'爱国者'为了创造比拟SNAKE的优秀战士而施行的计划，等同于受试验的生体兵器。SOLIDUS又以一枪射杀赶来救助的奥尔加加强了对雷电人格的否定。

完全的受制，令雷电几乎想放弃。但就在这时，METAL GEAR RAY却突然开始发狂，甚至打算进攻SOLIDUS。SOLIDUS将他们一一击倒，确认G.W已经受病毒干扰。更令雷电意外的却是SNAKE被FORTUNE反绑着双手带来。

尚且未等FORTUNE表示什么，SOLIDUS却一口揭穿了她另外的企图。SOLIDUS根本无意于夺取火药库GEAR，他只是希望从火药库内部的G.W系统中找出"爱国者"贤人议会的十二人名单，并且一一杀死。对于一心想得到火药库而被利用的"死亡细胞"而言，最后只不过是残留在火药库上的替死鬼罢了。

他们的对话却引来边上左轮的一阵大笑。他告诉这里的所有人，在火药库上发生的一切，根本就是照计划执行的一场演习，一个大手笔的表演。总统的死亡，病毒的侵入，忍者的出现，一切都是这次S3计划核心部分的组成内容。"爱国者"利用了一切可以利用的人，并且通过病毒的作用破坏了G.W系统中所有有关"爱国者"的资料。这出戏以四年前影之摩西岛兵变为蓝本，SOLIDUS和雷电一起再现了四年前Big Boss和SNAKE的关系，"死亡细胞"的参与一如被指使阻挠SNAKE的猎狐部队，甚至两年前的油轮爆炸，"死亡细胞"对"爱国者"的憎恶，一切都是"爱国者"的编排。为了挑起FORTUNE对"爱国者"的仇恨，左轮才会在油轮上刻意杀死了斯科特上校。

得知父亲之死的真凶后，FORTUNE怒不可遏的向左轮开火，但奇异的事情发生了，子弹的痕迹绕开左轮而去，FORTUNE这才知道连她的特异能力都不是什么"不幸"，而只是因为身上有"爱国者"研制的力场改变装置罢了。左轮一枪洞穿了FORTUNE的胸膛，因为FORTUNE先天心脏偏右，未能致命，但只能眼睁睁地看着左轮跳上RAY，发动了核弹，漫天绚烂之极的导弹雨一般落下，但FORTUNE，这不幸的幸运女神拼尽余下的全力举起双手挡在前面，却再一次使神迹发生。所有的导弹绕开飞去，FORTUNE终于改变了自己一直"不幸"的命运，真正倒在了地上。



"海莱娜·道夫·杰克森，感谢我杰出军官的父亲给我的这个名字，现在，我终于要和你们团聚了……"

导弹的余音未过，左轮突然又被右臂控制。液态蛇，SNAKE在这个世上最不想见到的兄弟，将要依靠他得来的消息去消灭"爱国者"。RAY咆哮一声，跃入海中，紧跟其后的却是片刻前双手仍被绑住的SNAKE。

地面摇撼，整个世界在疯狂。火药库穿过华盛顿大桥，如同一只洪荒巨兽冲入曼哈顿地区，并撞上了杰弗逊纪念堂(注)。

"4月30日！200年前的今天，乔治·华盛顿，美国第一位总统在这里宣誓就职，而今天，我们也会在这里宣告一次新的独立。自由，民主，所有成为这个国家基础的一切，我们都要从'爱国者'手中夺回，将他们伪饰污染的一切信息还原！"

风声呼啸，雷电好像站在一个横跨两极世界的屋脊之上，看着面前的狂人表现。令他难以置信的是，虽然G.W系统已被破坏，但还是听到了上校的声音。"爱国者"，核心根本就没有实体存在。从200年前开始，在白宫所产生的他们这些意念集合，是他们在控制着这个国家乃至世界的信息。经过了48亿年的生命进化，人类已经到了必须改变的一天。所有的S3计划，所有这一切动乱的开始，都是"爱国者"的试验，他们将努力改变人类的遗传因子，使人类的机体素质可以一代比一代的优化。同时，世界上各种信息的存在也在一定程度上左右着人类的进化过程，他们将这些信息梳理过滤，将世界势力保持在一定秩序的平衡中。S3的真正含义并不是模拟SNAKE，而是"智者甄选"(Selection of Societal Simulation)，并且将此作为优化人类的一个初步尝试。这一次的演习，将要圆满的结束，最后的一个尾声，仍然要雷电杀死SOLIDUS。

"杰克！"SOLIDUS双眼盯住了雷电。"我，Solid，还有Liquid都是同样的一种怪物，我们的产生，一开始就注定对我们自己的诅咒，你也和我们一样。由罪恶产生，生活在罪恶的世界里，为了摆脱这种宿命，Solid和Liqiud都想通过打倒Big Boss的方法来完成。现在你也是一样，和我做个了断，不然，就永远在真正的黑暗里沉沦。另外，可以告诉你的是，你真正的父母，就是被我所杀！"

没有再多的言语，世界动摇的时刻，寒光相映的刀剑彼此撞击出凄淡的火花。雷电从SOLIDUS身边闪过，刀光顿了一顿，将苍白的结尾钉入了SOLIDUS体内。这个狂人，这个妄念和执著慢慢地坠落，落到了雕像的手中，曾经起草独立宣言的伟人目光平静地看着繁忙的人间，似乎在他眼里一直都没有什么改变。

"生命，并非只有基因传递这么简单。这个世界上，没有真正的现实，一切的现实都只是反映在脑力上的影响。文学，艺术，文明的一切陪伴着遗传一代又一代的延续，我们要创造的，是真正属于个人的信念，告诉我们的后代，将这种信念传递下去，为了对人类真正进化的推动产生一些有益的作用。所以，我还是要去救奥尔加的孩子。而你，雷电，相信已经找到了自己的方向。"

漫漫人海之中，SNAKE留下了一些意味深长的话后离去，空中飞过自由自在的鹦鹉，而雷电转过头去，看到的却是他几乎认为不曾在现实中存在的罗斯。人影分离，依稀可见的是再没有什么假象隔离的眼眸，同时，还有罗斯那指向自己凸起腹部的手指。那个方向会有什么，雷电完全明白。

"SNAKE，已经找到了'爱国者'的名单，而里面有一个费拉宿宾正是我们的出资人。他们最后的踪迹是在曼哈顿附近的小岛上，不过，那是一百年前。"

……

注：美国第三任总统，曾起草了《独立宣言》

异度传说

高桥哲哉率领原"XENOGEARS"制作小组转投 NAMCO 后的第一款大作。在上一作庞大的世界观构造下，高桥又将背景作了重新的梳理，并且以分章推出的方式来演绎这部游戏世界里规模空前的科幻史诗，故事性之强足以超越大部分的同类作品。系统新颖，流程结构合理到位，是 PS2 发售至今最为优秀的 RPG 之一。

文/SILENCE

PS2	厂商:NAMCO	类型:RPG
	发售日:2002.2.28	售价:7800 日元

壮大的太空科幻冒险活剧从这里上演

OPENING CG

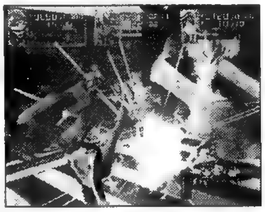
20XX 年肯尼亚图尔卡纳湖，考古学家所率领的挖掘队发现了磁气物质ゾハル的遗迹，他们断然没有想到，这种沉睡在地底时间超过人类的物质会给以后迈向太空的人类造成多大的影响……

4000 年后，KOS－MOS 启动试验
エンセフェロン模拟战斗区域(希腊语中的"脑")
人物——シオン 卯月紫音 KOS－MOS

1 系统讲解

本次的 XENOSAGA 战斗系统比之前作又有了很多进化，除了经验值的累计，又增添了强化点数(T.p)、魔法点数(E.p)、SKILL 点数(S.p)三个参数。在战斗中得到的经验值是固定的，但是这三种点数可以加倍获得。每次战斗时，在画面右下角的敌我顺序框边上，会有一个类似于转盘的参数，四种参数是按照固定的顺序出现的，如果把空白作为第一种出现的参数，那么其后的三种便依次是"必杀确率上升"、"BG 上升率 UP"以及"入手点数 UP"。如果每一次战斗都能保证在"入手点数 UP"的 4th 回合击倒，就可以乘 2、4、甚至 10 倍的获得点数。只要活用这点，那么你必将发现，这个游戏根本就不需要辛苦的练级了。

3 必杀技



必杀的习得一般是按照级别提升的，不需点数。点数可以用来强化必杀，一般首先提升必杀的 speed，这样可以只使用 ap4 点就使出必杀，而不必等一回合攒满 ap6，所以一定要优先提升必杀技的 sp。而每一个必杀的"技术 LV"总共分为十级，加强此级别不仅能使必杀技的攻击力上升，更为重要的是还可以增加必杀率的出现，所以在游戏初期，一旦得到较多的 T.P 点数，应该先考虑强化必杀技，然后再增强人物能力。

2 魔法

魔法的习得是按照一定进化路线而进行的，每个人的起点和分支都不同。魔法的进化要消耗魔法点数(E.P)，也可以让渡给他人(点数减半)。建议优先学习回复魔法。有些特殊的魔法要特殊的条件才能习得（譬如 MOMO 的变身后魔法)……

4 SKILL

本次的 SKILL 是要从防具(主要是各种装饰品，而且需要注意的是，只有未装备道具才能"引出"，也就是说当你希望获得技能时，首先应该将所有角色的防具全部卸下）中"引出"的。SKILL 级别高低不等，提升 SKILL 要从低级到高级逐步使用 sp，大约使用 200sp 可以从 lv1 升到 lv2，而 lv2 升到 lv3 则需要 800sp 左右。有些特别有用的 SKILL(如防具水着的 Tp+25%)，则需要 SKILL lv5。

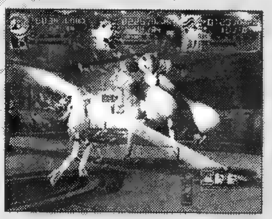
6 BOOST 的活用

战斗中每次发出攻击技都会积攒 BOOST，利用 BOOST 可以使指定的角色在下一回合立即行动，便于战斗。但是有两点必须注意，敌方的 BOOST 是无视玩家是否已经 BOOST 在先的，也就是说一旦敌方发动 BOOST，必然会"抢"了己方同伴的行动顺序，而一旦强力的 BOSS 在"必杀确率上升"这一回合行动会非常危险。避免出现这种情况的方法是如果己方成员在"空白"这一回合行动时，不加以攻击(后期有许多 BOSS 都是一旦受到攻击便立即 BOOST)，用回复或辅助手段，然后让己方攻击力较强的角色 BOOST，便能够抢得"必杀技确率上升"这一回合。灵活运用 BOOST 也是保证每次战斗都在"获得点数"这一回合击倒敌人的最佳方法。

5 角色(强化)

花费一定的强化点数 T.p 就可以使角色的各项数值提升（行动力除外），但要注意的是，强化必杀技也许要消耗相当数量的 T.p，而在游戏初盘，应该尽量以强化必杀为优先，而不要浪费在这些细微数值上。

模拟战斗区域的敌人都不是很强，尤其是KOS－MOS在的情况下。在sAve点附近打倒"トレーム SPX"可以得到"ミッションキー"，用来打开里面的房间，和boss"トレーム GX"战斗。可以使用A.G.W.S.。战斗结束后返回ヴォークリンデ。这里可以再度挑战，当主角一个人再次进入エンセフエロン的时候，到原来打BOSS的地方会发现红色的盒子，打开后得到机器人对战游戏的进入执照"バトルパスポート"，以后在带有EVS字样的记录点使用这个道具就可以打迷你游戏BATTLERING("电脑战机")了。



攻略流程实录

ヴォークリンデ战舰 Woglinde

★KOS－MOS调整室至第一格纳库

向ブリッジ(舰桥)方向前进(路上有看版地图)，此时可以在调整室进入**エンセフエロン**训练。和第一通路前的男子对话可以交换E－MAIL地址。路上经过紫音自己的房间拿到"调整用**データ**"，这里可以记录和休息。路上看守三重门的军人很有趣，先跟他对话再启动旁边的switch开关隔离门看看，会有不一般的发现……

★レアリエン调整室至ブリッジ

在调整室和**レアリエン**(合成人类)们对话，发生事件，巴吉尔闯入。继续前进的路上被废弃物碎块挡住路，和旁边操纵钻头机械的男子对话后可以以迷你游戏"DRILLER"的方式来清除障碍，完成后得到钻头游戏进入执照"**ドリルパスポート**"和奖励品"**アクアジスト** S"。在红门边的**スワガ**曹长处得到"**セグメント** F"，这是个非常重要的道具，用来察看已经发现的隐藏房间和解除钥匙。在第四通路可以和士兵玩追人游戏"**かけっこ**"，玩3次可以得到3个"**アクアジスト**"(当然这里作重要的作用是为了发生灵异体袭击事件后，如何有效躲避敌人而作练习)。乘坐电梯可进入**ブリッジ**舰桥，发生事件。

★A.G.W.S.格纳库至紫音的房间

和格纳库左边房间的人对话得到紫音的武器"M.W.S."，右边房间的是道具商。和格纳库里右上的人对话可以进入A.G.W.S.战斗练习模式。之后回到紫音的房间休息，发生事件，灵异体来袭。

★紫音的房间至A.G.W.S.格纳库

一边躲避灵异体一边绕道向格纳库方向前进。第一次强制战斗退出，以后就不能再碰到任何灵异体，否则GAME OVER。接下来就看玩家METAL GEAR中练就的潜入本领了。第一个用关门的方法躲避；第二个绕到电影放映机开关给他看电影；第三个要接近引一下再躲进通信室，这里有SAVE点，里面的宝箱呆会儿才能拿。第四个要打开空间门把它吸出去。值得注意的是在第四通路前有两个灵异体包围着一个宝箱，虽然它们不会像其他灵异体那样追赶玩家，但一旦被他们口中的尖刺刺中就立即进入必然game over的战斗，如何取得中间的宝箱需要玩家良好的控制，最重要的是冲入的时机，宝箱里的道具是用来减弱敌人**エテル**攻击力的"女神之盾"两枚。继续前进到第四通路和士兵对话得到"破碎**プラグイン**"，可以回到通信室SAVE点破坏玻璃门打开宝箱得到"**デコーダ** 18"(门在第一通路，道具"**コート** 雷"，而且必须注意宝箱边有灵异体看护，必须在它背过身时迅速拿取)。

★レアリエン调整室至紧急脱出仓

前往KOS－MOS调整室，路上经过**スワガ**曹长处可以得到"**デコーダ** 7"，从船员室门前倒地的男子身上得到"船员部屋の键"。之后和KOS－MOS汇合，这以后就可以和灵异体直接战斗不用逃跑了。巴吉尔在这里会暂时成为同伴，不过为了避免浪费，加上敌人也不算太强，所以干脆不给他装备任何东西。

事件1：脱出，遇ELSA号。

事件2：接触小委员会委派ZIGGI解救MOMO。

小行星プレロマ(原神世界)

★港エリア至牢房

操作人物变为ZIGGI一个人。潜入路线比较简单，战斗中敌人如果是U－tic兵就用□→△组合，如果是机械敌人就先防御一回攒满六点AP后用必杀技**ライオネルハンド**，同时注意防毒。途中有巨大的A.G.W.S.要动用左边的开关躲开，如果不打算躲开而直接击倒则会得到"**デコ ダ** 4"，当然在以后强化后来拿也可以。进入关押MOMO区域的门在礼拜堂通路，获得道具是一个"盗贼の笼手"。见到MOMO后要找到"**マスターキー**"开门。

★控制室－牢房－港エリア

进入后和看守机械"**ガ ディス** M1"战斗，它身后的宝箱是"**マスターキー**"。回到牢房救出MOMO，加入队伍。控制室端末操作解除门锁进入地下道继续前进。在"资材放置场"遇到"**ツオルフオ**和**メルクリオ**×2"，在司令室SAVE，通过礼拜堂回到港**エリア**，遇BOSS"**マーグリス**"。

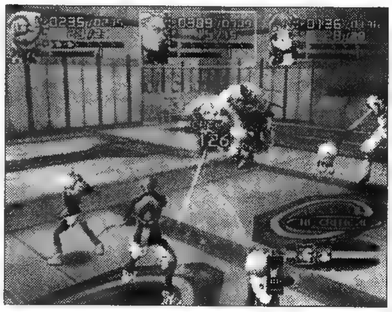
エルザ(ELSA)

故事回到ELSA号。先在船里面到处探索一下，餐厅的机器人那里可以购买卡片游戏进入执照"**カードパスポート**"。卡片游戏的攻略另著文详解。"解除KEY"在第二**キャビン**(女性CABIN客舱)的沙发上。托尼在格纳库拜托你寻找"危险宙域DATA"，奖品是**アクアジスト** DX。方法是回到舰桥，在舰长拜托你检查**カタパルト**之后和舰长对话即可得到。在舰桥－**カタパルト**－舰桥之间往返，发生侵入事件。先操作紫音，再操作ZIGGI，到第二格纳库途中ZIGGI和MOMO加入队伍。在格纳库和BOSS"DOMO **キャリー**"战斗，然后发生汇合事件。

胜利后带领ZIGGI和MOMO在船内参观，可以在舱内休息和前往"**ドックコロニー**"(停泊居住区)。在厨房可以见到KOS－MOS洗盘子的事件。

U－TIC战舰

战斗角色变为Jr.和他的助手。和"DOMO－α×2、DOMO－β×2"战斗。进入U－TIC战舰，破坏两个红外线感应器打开门开关。在No.4扉操作室打开No.4门进入。询问途中的小房间里的士兵(和搭乘者的对话顺序是右左左右左右右左右右左)。



在司令室拿到"No.3**カード**"，途中的小房间有"U－TIC**カード**"，可以解除有"**デコーダ** 11"的房间的锁。

从打开的第三通路前往舰桥，检查游标操作端末，和"**アンビクス**"战斗。

ドックコロニー(停泊居住区)

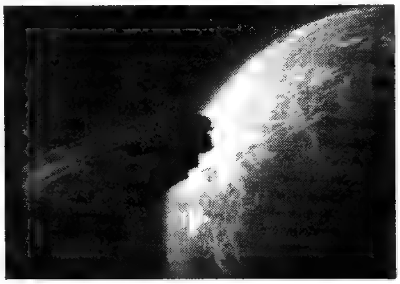
★ELSA

前往ZIGGI的房间，再去**ドックコロニー**(停泊居住区)ZIGGI加入后，到外面去寻

找中佐。注意多收集情报和装备道具等等。在道具屋方向继续走的死胡同里，发生中佐的事件。回到舰桥和船长对话后出发。商店里有"ロボパーツ胴(No.2)"

グノーシス母船

破坏障碍物才能继续前进，这里最好选择MOMO带队。打倒大量的灵异体，在灯塔小屋的内部破坏电梯下面的障碍物才能让电梯下行。



在桥柱附近沿岸前行MOMO会发现有什么东西在闪光(地点:**アリアドネデパート**)。调查后会得到MOMO变身魔法**スターウインド**和偷窃稀有道具的必杀技**レアハンター**。进入**アリアドネデパート**在**エスカレータ**前和"**ベルーン**"战斗。上楼可以和玻璃暖棚的"**ヒュードラ**"战斗，得到"**デコ-ダ15**"。在**デパート**(公寓)2层的花店可以得到"**花の种**"。从2层外出。

研究塔1层先破坏电梯左右的安全装置。进入1层里面的研究室，从右侧楼梯上2层。把2层右侧的电梯右安全装置破坏。依次破坏2层左、三层左右的安全装置，再上电梯到地下。打开实验室的门锁进入ZOHAR实验室。BOSS战，对手是中佐变身的"**ガーゴイル**"(夜行神龙？)和两个杂兵**オウドゴキ-**。

デュランダル/ファウンデ-ション

★デュランダル

开场事件后，到**パークエリア**寻找MOMO。在右边树丛间闪光的是"**デコ-ダ1**"(条件:在KING馆找到粉色的问答机询问相关情报)。居住区的PLAYROOM可以找到赌场进入执照"**カジノパスポート**"。从**ドックエリア**的发射场可以前往**ファウンデ-ション**。

★ファウンデ-ション

在A.G.W.S.**パ-ツショップ**可以整备机器人，右边有个问答机器，全部5问答对可以得到奖品"PM **カードC**"，开封后是兔子卡片。5个答案分别是:TALK TO ME、**ハカセ**、臭**そうな**紫色**のシャツ**、**ホルガー**、**ルーティー**。最左边到地下可以见到收集机器人零件的博士，把机器人的双手、双足、头(都在隐藏房间中)给他，会给紫音添加三个攻击魔法，把机器人身体也给他会给紫音最后的敌全体必杀技。26.27区画有很多宝物。

和Iron Man酒吧里面最左边的女性对话，她会请求帮助寻找"婚约指轮"。之后到CLEANING屋(洗衣店)上楼调查楼梯口的西装找到"鱼影探知机"(洗衣机圆筒里面有PM **カードB**)。然后到**ビーチ**(沙滩)海里面抓鱼，抓到大鱼就可以找到"婚约指轮"了。还给那女子会得到回礼"**デコーダ8**"。

和船长对话前往**ドックコロニー**，把"**花の**种"交给医院"**ルーティ**"。以后可以开花得到药。到饭店"our treasure"休息一下回到**デュランダル**，**アレン**对话发生事件。玩家会发现**アレン**喜欢呆在Iron Man酒吧的一个有趣地方(笑)。

为了洗清**ファウンデ-ション**的冤罪，紫音等人要前往ELSA的调整室找KOS-MOS。在**ドッククエリア**要从左下的出口下去，从物资搬运口进入ELSA内部。

エンセフェロン/ミルチア市街

★地下铁区域

队伍为Jr.、ZIGGI、MOMO，被光照到便遇敌，而破坏宝箱发生的巨响也会惊动探照灯迅速移来(真是METAL GEAR?)。一直前进即可进入。

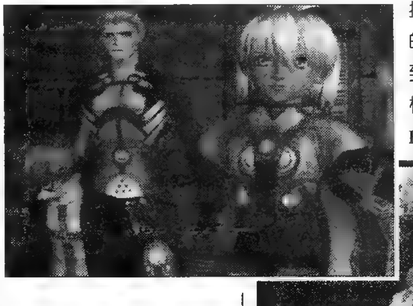
★公园区域

紫音、chaos移动，途中要注意会变身为雕像的灵异体。有一处地方有个可爱的兔子雕像。和途中女子对话其会变身成怪物"**ラルヴァドール**"，要用回复魔法和道具打她，任何其他攻击手段都只会给它加血。这里有两个地下水道口，从那女子旁边的先进去会有好道具，第二个下水道口进去打开闪红点的机械，以后可以取道具**ダブルバスター**(重要！！具体功能关系到角色能否在一回合中发动两次必杀的可能)。

★地下铁区域

Jr.等人在地铁站里面大量收集道具。有一个红门15(**エンジエルリング**，作用是EP消费量减半，游戏后半段非常有用)在地铁售票处玻璃房子里面，非常隐蔽。继续前往地下水道。

★森林



紫音二人，战斗时注意防毒。途中可以见到兔子的家，在兔子家里面可以找到**デコ-ダ3**。获得方法是回到左面的森林(一开始兔子出现的地方)，找到兔子最喜欢的饮料"S **キャロット**J"并把它放在树墩上在兔子高兴的蹦蹦跳跳的时候迅速冲入它家中，就会赢得"赛跑"了(当然兔子也不会给你好脸色看)。

★教会

双方汇合，前往教会，事件。教会内有save点。

进入里面的房间就会看到boss"**テイアマト**"。打倒它的方法是:必须要"思念牵系在xx(**シオン**或Jr)身上"的时候，由xx亲自击倒(两人每人一回)，否则它还会不断回复、复活……以后再打这里的时候，Jr.带队可以在公园的**カマクラ**中调查得到"PM **カードA**"，BOSS房间里面还可以找到"星**の帽子**"。

ファウンデーション

从**ドックエリア**进入**ファウンデーション**，发生事件后就要救人了。一共连人带猫12个:酒吧纸模特中间1个、饭店OUR TREASURE金库里(密码1028)、上楼梯爬天梯上屋顶左行落下在垃圾场里面1人、铜像上1人、洗衣店2人(1个在里面)、廊下1人、**ベーカリー**1人、KING馆3人、KING馆开关打开的暗门上楼1只猫。

全部救出后市长处可以买道具。街口遇敌BOSS"**ギガース**"。回**デュランダル**找MOMO。回**ファウンデーション**，再回居住**エリア**。

ネピリム歌声

和ELSA船长对话进入**ネピリム歌声**。

★第一の塔

这里的敌人都很强，注意运用BOOST。电梯的上行层数是由箱子破坏的多少决定的，大约每3个升一层，最高7层。先到3层打开开关才能去6层的通路前往第二**の**塔。

★第二の塔

中央save点先走右上方，MOMO打头走，会发现墙壁上有青色闪光的地方，调查后发现百式专用战斗服，MOMO得到新必杀技"**ラブリーレイ**"和魔法"**スターライト**(第二个变身)"。第二**の**塔底部和小BOSS龙虾"**リアノーン・シー**"战斗。乘电梯去第三**の**塔。

★第三の塔

这里迷宫很简单，到有三根光柱的房间，按照青3回、绿1回、赤4回的方法打开开关。乘电梯回到第三**の**塔楼顶，到三色电梯下行，进入中央控制室见BOSS **アルベド**的机体**シメ**

オン。胜利后可以先出去 SAVE,后面还有新 BOSS アインリューゲル，它对状态攻击弱，KOS－MOS 的必杀 S・CHAIN 有效。胜利后变身ドッペルオーゲル。建议 MOMO 先变身偷取第一形态身上的特殊道具。

天之车

从 ELSA 出发进入天之车。别忘了先到ドックコロニー整备机体等等。顺便看看前面给ルーティ的花之种子，一旦开花便可以得到回报"TP ドラッグ Z"。

进入天之车内部，要将三个黄色的开关打开，使路板上升，连接起通往电梯的道路，下电梯是 40 层。上楼梯到 43 层控制室有 SAVE 点。通过 44 层打开 43 层中间隔断，就可以回 43 层 SAVE。左行下楼到 42 层按开关，可以打开 44 层门锁，继续前进。

到天体观测室断桥，一旦选择"飞び降り"就不能回来了，之前请做好完全准备，留进度备份。跳下天体观测室立刻遇到 BOSS"プロト・ドーラ"，它虽然对 BEAM 弱，但是第一回合就会发动"BEAM CODE"，使 BEAM 攻击无效。只是它的 BEAM CODE 是二手货（中古品），所以只要用斩系攻击就能击坏它的 BEAM CODE。必须注意该 BOSS 的一招强力全体攻击，如果对己方防御力或 HP 值没有足够的自信，可以在地方发动该招之前上 A.G.W.S 暂避。打倒"プロト・ドーラ"后会得到"デコーダ・6"。

★天体观测室

从北侧的门继续前进。东侧的门锁解除可以和 44 层的西北的门连通，可以回去 SAVE。这里下去还可以找到红门 6(道具:见切りのバンダナ,CRITICAL 无效)。

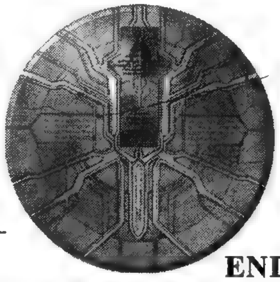
在电梯所在的北侧门内是 MOMO 出生的地方，有事件可以看哦！

★电梯フロア(最后的 SAVE 点)

从西边通路乘电梯降到最下部，中间会出现 4 组强制战斗的灵异体。

★天之车最下部

挡在路上的另有 4 组灵异体，可以躲过。正前方的门内就是 BOSS 阿尔贝特。他不但会强力的魔法攻击，而且会自己加行动速度。战胜他之后发生事件，和终 BOSS"ソフィ・ピステス"，他会生出 2 种灵异体ヤルダバオトト和ラタストク各两匹。在魔法ハメツノマエブレ后面 BOSS 必使全体伤害 900 左右的"ハメツノヒカリ"魔法，回复稍有懈怠则全员全灭。同前，如果没有足够的自信，可以上 A.G.W.S 暂避。



ENDING

デコーダ(隐藏房间解除钥匙)

1	ファウンデーション キングの館与ピンクバグのヒント対话,之后前去デュランダル的パークエリア、在展望室右側草中
2	ネピリムの歌声第2の塔、破坏之后击倒出现的敌人
3	エンセフェロン森、兔子家里
4	小惑星プレロマ通过时所发现的 AGWS
5	デュランダル武器库
6	天の车　击倒プロト ドーラ
7	ヴォークリンデ、スワガ草长
8	ファウンデーション的酒吧,将婚约指轮交给最里面的女性
9	グノーシス内蓝色ゴーレム守护的宝箱
10	エルザ、使用解除キー的房间
11	小惑星プレロマ发出足音的路上的雕像
12	エンセフェロン、マンホール的宝箱
13	ファウンデーション、面包屋屋顶
14	ネピリムの歌声第1の塔5阶的障碍物
15	グノーシス内部、公寓二层回廊上的植物型グノーシス
16	U－TIC 战舰、U－TIC カード使用后进入的房间
17	ネピリムの歌声、第3の塔中央洞穴落下后
18	ヴォークリンデ、通信室

隐藏房间中的宝物

No.	场所	入手道具
1	ファウンデーション 宿屋の屋上	ロボパーツ头
2	ドッグコロニー・ジャンク屋地下工房	ロボパーツ胴
3	ファウンデーション クリーニング屋 1F	ロボパーツ右足
4	小惑星プレロマ 圣堂の间への通路 2F	盗贼の笼手
5	地下铁售票处→森、道路左上方	ダブルバスター
6	天の车・天体观测室	见切りのバンダナ(防止敌人必杀,重要)
7	ヴァオークリンデ 通路 4	ロボパーツ右腕
8	エルザ・通路 B2F	ロボパーツ左足
9	巨大グノーシス 事象变异机关研究室 3F	ロボパーツ右腕
10	シュミレーター 废屋	ボルテージ
11	U－TIC 战舰 小部屋	コート 冷
12	ネピリムの歌声 第2の塔 3F	W ハンマーロッド
13	巨大グノーシス デパート内の仓库	サムライハート
14	エルザ カタパルトデッキ	スピードシューズ
15	エンセフエロン 地下铁售票处	エンジエルリング
16	ヴォ　クリンデ 通信室前の通路	武神の札
17	天の车 研究栋 43F	BLOOD9
18	ヴォークリンデ シオンの部屋前通路	コート 雷

隐藏 BOSS

1: **グレイト ジョ－**（great joy。还记得 xenogears 里的道具商 big joy 吗？）

地点:**デュランダル**居住区,左上角有道具屋的房间,让 J.r 带队。

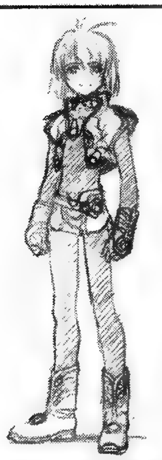
攻略方法:该 BOSS9999HP,在其 HP 一半之前只要注意回复，并且不让它抢到必杀确率上升这一回合就行。一旦其 HP 一半以下,注意全员满血，不然无法挡住其强力的全体攻击"SOUL BUSTER"。

战利品:J.r 必杀技"魂之狂诗曲"以及**エテル"マグナムジョ"**（战斗中召唤一次**グレイトジョ－**）。

2:ミンティア

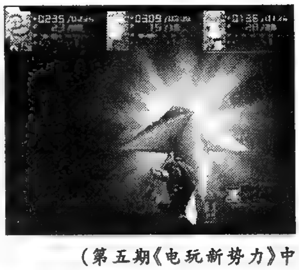
地点:**ファウンデ－ション**酒吧二层(发生灵异体侵入事件后可进入),让 MOMO 带队。

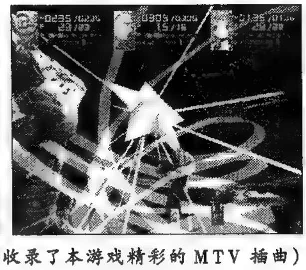
攻略方法：这是个厌恶 A.G.W.S 和男性的



BOSS，一旦见到男性敌人必然对其使用必杀，但这并不意味着不能使用男性角色。在与她战斗之前让主要负责攻击的角色（推荐 KOS MOS）装上防止"攻击毒"的装备或特技，然后让一名辅助型角色站在其身后，并且必须配备解除异常状态的魔法。该 BOSS7777HP，在 5000 以上时，照常理攻击，但需要注意的是千万别将全员 HP 加满，因为战斗过半这名魔女会频繁使用吸血魔法，保持 280～320 即可。由于一旦男性角色对其攻击两次以上后，她会每一次都用吸血魔法对男性角色施以报复（吸血后 HP 为 1)，同时因为吸血魔法不能致死，所以利用这一特性，在魔女 HP 不足 1500 时，让男性角色积攒三回 BOOST，当 HP 被降为 1 时，利用三次 BOOST 连续攻击魔女，便能够轻松的击倒魔女。

战利品：MOMO 必杀技"ダ－クロッド"。作用是以此招将敌人击倒（M 系无效)，会把其变成特定道具。





（第五期《电玩新势力》中收录了本游戏精彩的 MTV 插曲）

责编/宇部

全部 EMail 一览

（ヴォ－クリンデ）

——ゾハル被夺走前

01 AGWS 装备について（强制）

02 人物装备について（强制）

03 ゲ－ムを难しく感じたとき（强制）

04 新型コネクションギア发表（强制）

——ゾハル被夺走后～レアリエン战斗

05 お元气ですか？＋お知らせ（强制）?

——レアリアン战斗后～舰桥出头前

06 追击协力依赖（レアリエンの部屋中）

07 Re. お引き受けします。

08 デ－タベ－スサ－ビス开始（强制）

09 秘密 MAIL（D－03 区通路沙发附近）

10 Re. 秘密メ－ル读みました。

11 ニンジャアサルト（D－04 区のスワガ－曹长居场所往右前进）

——舰桥出头后～ヴォ－クリンデ袭击前

12 スプリンクルを送ります（舰桥内）

13 投资信托のご案内?医疗品（500G）（D－05 区ホログラム下植物左侧）

14 Re.～に投资します。

15 新スマッシュコ－ト发售中（调整室左侧）

（エルザ）

——カレ－送到之前

16 EVS プラグイン（强制）

17 ～からの配当（医药品）（第 2CABIN 外右侧通路）

18 协力に感谢する（强制，附带条件）

——舰桥呼叫放出～到达舰桥前

19 4767 年秋冬物入荷（第 2 キャビン圆形桌面上）

20 ビ－チバレ－大会お知らせ（食堂中央）

——到达舰桥后～カタパルト确认前

21 投资信托のご案内?产业（1000G）（舰桥外右面记录点附近）

22 Re.～に投资します。

——カタパルト确认后～エルザ袭击前

23 侵入者を确认（强制，附加条件）

24 候补底のリスト（23 连续）

25 Re.～が怪しい。

——エルザ参观中～

26 ～からの配当（产业）（EVS 记录点附近，Ziggy 房间）

27 投资信托?IT（2000G）（カタパルト内部）

28 Re.～に投资します。

（ドッグコロニ－）

——与 Ziggy 离开エルザ前

29 必杀技使用许可（强制）

——アンドリユ－中佐杀人事件后

30 パックマンが归ってきた！（与ハマ合流前在病院の待诊室正中附近）

31 新マップ追加（强制）

（デュランダル）

——ゾハル复制装置参观后～MOMO 发现前

32 新マップ追加（强制）

33 ～からの配当（产业）

34 投资信托?工业（6000G）（MOMO 发现前，扬陆待机エリア内部）

35 Re.～に投资します。

36 F・BSHOT を供给（投资产业为 VL 社、投资 IT 为ヴェクタ－）

——MOMO 发现后

37 ～からの配当（工业）

38 进入者の捕捉に成功（成功时强制）

39 エ－スコンバット 04（去デュランダル居住区时）

——ファウンデ－ション

40 ニシキギの花（ガイナン事件发生后）

41 Re. デュランダル

42 写真だよ（粉色人偶会话后，26・27 区）

——エンフエロン后ファウンデ－ション

43 新マップ追加（强制）

44 必杀技使用许可（强制）

45 おめでとう（附加条件、居住エリア向ドックエリア移动时）

——26・27 区救人完成后

46 必杀技使用许可（强制）

47 新兵器が完成しました！（附加条件，强制）

——ネプリム歌声通过后

48 必杀技使用许可（强制）

49 挨拶（附加条件，强制）

50 新マップ追加（强制）

51 新型サイバ－スポ－ツ登场（第 26・27 市街区、左侧小镇的北侧通路）

★★Namco 发信

1. ゾハル保管库右下一人有关 MAIL 对话。
2. ドックコロニ－的 A.G.W.S. のショップ，地下一人有关 MAIL 对话。

未完成以上条件将无法获得。

超级马里奥 ADVANCE2

S U P E R M A R I O A D V A N C E 2

这次的《玛莉 A2》移植自超任的《超级玛莉世界》，也是恐龙耀奇初登场的作品。它和玛莉真是一对绝配，有了耀奇的冒险旅程充满了欢乐轻松的气氛。还有就是本作追加了"成绩画面"，用来检讨你的过关水准，而本期刊出的攻略文章将是你最好的向导。

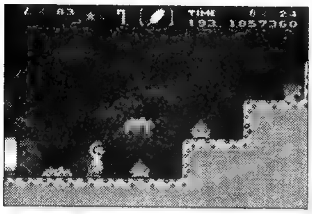
GBA	厂商:NINTENDO	类型:ACT
	发售日:2001.12.14	售价:4800 日元

文/WXL 责编/宇部

传统经典闯关 ACT 游戏连载攻略完结篇

（接上期）

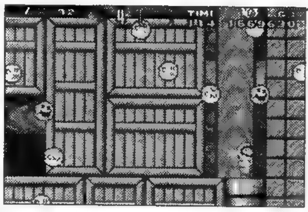
チヨコレーとう ひみつのコース



这里到处是扔橄揽球的乌龟，从容脱身可不是件容易事。然后尽是斜坡的道路并不难走，可以脚不沾地利用羽毛披风下落，控制好方向，别有一番乐趣。利用火海中的踏板跳到对岸比较难，看到落脚点，连续跳快速通过。后面还有一处尽量起跳时别落在近处，第 2 个以后最好，做延长时间用。最后通过众多橄揽龟完成本关。

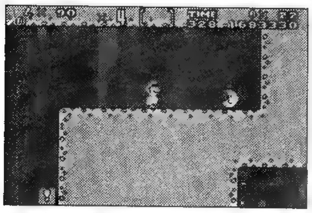
第七世界 WORLD7

ラムネかいこうのちんぼつせん



落入深水中看到一艘巨大的沉船，甲板上许多炮台都在忙着发射炮弹。游到前面通过黄水管，里面出现大量的白色幽灵时隐时现，会造成很大麻烦。掌握好空隙和排列规律，善于控制就能通过那片区域。接着小心穿过幽灵组成的转转圈，进入蓝水管得到无敌星星后会快速下坠，直到吃到绿色问号就可过关。

まおうクッパのたに コース1



迷宫似的山洞里有一种戴着墨镜的笑面怪，你可以跳上它的头部，踩着它通过尖利的场所。另外途中有一处地方可以利用羽毛飞上去得月牙(3up)。越往后路途越复杂，最后找到绿水管才能完成。

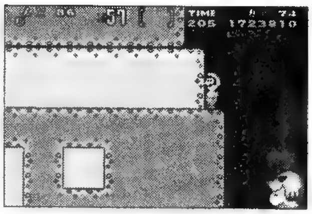
D まおうクッパのたに コース2

路径 1

飞鸟的突然袭击有相当的威胁。进绿水管后要从活动石板的缺口向前行，需要动一番脑筋，利用周围的地形特点作掩护，抓住宝贵的空隙，快速通过。最后进入下个版面，基本很轻松就可过关(本关中能顶出会飞的翅膀，带着耀奇来试试吧)。

路径 2

本关的隐藏点在第 3 部分版面的开始处，可是进入路径 2 还得从头打起，倒！如图所示，利用地上缓缓升起的石板可以跳到画面最高处，然后一直往左边走，最终可以找到隐藏的钥匙，完成这关(有羽毛的话也可以利用披风飞到上面，结果当然一样)。

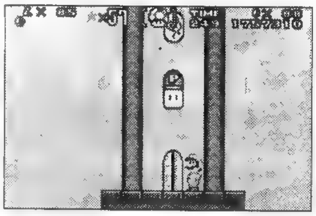


まおうクッパのたにのとりで

虽然对城堡的机关不再感到神秘和畏惧，但想要轻松通过也绝不是件容易的事。什么狼牙柱、火球以及骷髅龟等都会带来困难。打这类 ACT 游戏一定不要急躁，抓住任何可利用的时机毫不犹豫地通过。关底是 4 只犀牛怪，逐个消灭。

D まおうクッパのたにのオバケやしき

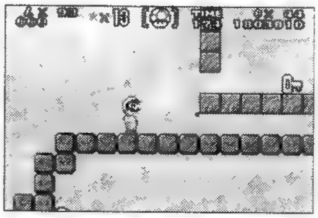
路径 1



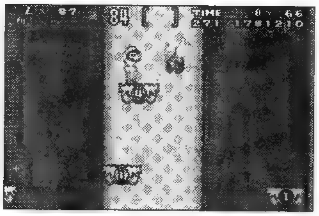
鬼屋内飞浮着许多绿色气泡，还好没有其它危险。进门后发现左右两边均无路可走。去顶头上的 P 字开关，然后抓紧时间向右边跑，进入左起第 3 扇门即可过关。

路径 2

还是路径 1 的方向，不过这次时间更紧，一定要冲到最右边尽头的那扇门。进去后又看到一个 P 字开关。先不要踩，拿起来跳上砖块向前走，通过竖排的 3 枚金币，到右边去顶问号砖，出现游动金币。使用方向键控制金币走向，让它呈阶梯状向右上方延伸。然后启动 P 字开关，利用金币暂时变成砖块的机会向上行进，通过缺口进入木台取得钥匙(如果超级状态不好进的话，可遇敌将身材变小)。



まおうクッパのたに コース3



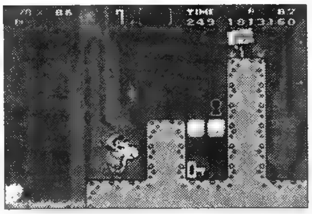
小心通过跳动的 3 只乌龟，这关中有许多长满青草可以漂移的浮板，上面的数字显示出它们的飞行时间，把握好就能顺利前行。中途记录点后还会有一些巨型炮弹阻碍，难度不低。

D まおうクッパのたに コース4

路径 1

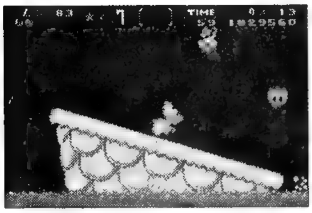
这里的橄揽球员改用铲子玩石头了，小心避开。火海上的浮石会慢慢下沉，需迅速通过。用旋转跳钻开排列密集的黄方块，下落时注意别误入熔岩。后面橄揽球员越来越多，不断制造麻烦。争取一口气到达终点。

路径 2



记得在路径 1 的终点前看到了一把被砖块封住的钥匙，怎么取得呢？原来必须求救于恐龙耀奇了。只需用耀奇伸舌头将钥匙含在嘴里，就可打开本关的大门，轻松至极！

まおうクッパのたにのしろ

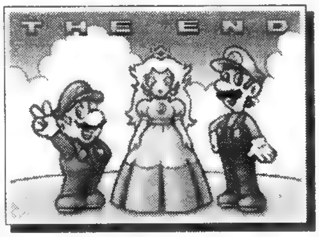


踏上城堡中自由链动的砖块，穿梭于令人眼晕的众多大链刺锤，是不是挺爽的!？看清链子砖的运动方向，及时跟上。不好，进门后又撞见那个讨厌的魔法师，除掉他吧。BOSS 的打法与第一世界相同，将它踢入熔岩中。不过这次要当心熔岩中不断喷出的火球。

解决最终 BOSS、救出美丽的碧奇公主!!

玛莉的宿敌——库帕大王的城堡果然与众不同，每扇房门都被编上了号，可以选择进入，难度不算太高。然后进入黑暗区域，顶亮照明灯，一直向右边闯，就会来到最终关底大红门前。

打最终 BOSS 库帕分三个阶段，每个阶段击中它两次才行。首先踩晕库帕扔下的小兵，接着抓起来向上抛，掌握好提前量，争取下落砸中库帕。进入下一个阶段前，天上会掉落密集的火苗，躲在安全的空隙中，等待公主碧奇丢下的蘑菇。第 2 阶段库帕会往地上倒滚动的大圆球，巧妙跳过。第 3 阶段库帕怒到了极点，居然用飞艇做砸夯式攻击。掌握其中的规律，打败这个作恶多端的魔王。胜利后救出碧奇公主，她会向你献吻，顿时充满了欢乐气氛。接着是片尾动画职员表以及全体敌人的图鉴。



星星之路 STAR ROAD

D ネイテイブスター コース 1

路径 1

一上来就会吃到蘑菇，下方全都是黄色的方块，用旋转跳打开通路。先从左方进行，除了可以陆续得到恐龙金币和无敌星星外，还能发现幼小的恐龙耀奇。由于它不会走路，必须按 B 键不放抱着它走，遇到敌人耀奇会自动张口吃掉它们（太饿了），多吃几个就会长大。另外抱着幼龙过关它会变成加命蘑菇。

路径 2

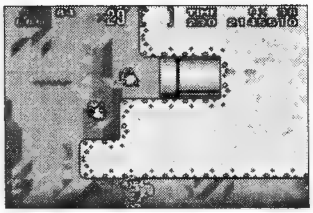
隐藏钥匙垂手可得，沿着右边的墙壁向下钻就能看见。

D ネイテイブスター コース 2

路径 1

水底有只恐龙蛋，当你接近时会孵出幼龙，抱着它向前游。吃掉途中的小怪物。另外无敌星星也可协助你快速通关。

路径 2



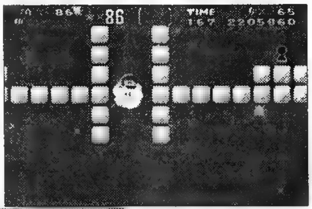
这里的钥匙藏在极其隐蔽的地方，本游戏的高超创意体现的淋漓尽致。如图所示，秘密居然在这片毫不起眼的地方。沿着水底（不能沉底）连接 A 键一直向右边游（别怕碰疼恐龙的头）。过去后任务达成。

D ネイテイブスター コース 3

路径 1

难道这也算一关？比之前启动封印开关的任务难不了多少，整个长度不到两个屏幕的距离，从左走到右完成。拿着任何东西过关都会有奖励。

路径 2



用砖块打下云彩上的“眼镜儿”，跳上去乘坐云彩向高空飞（如图）。钥匙藏在左方的问号砖里，再去右边开门。

D ネイテイブスター コース 4

路径 1

抱着幼龙吃掉几个敌人长大后，再吃蓝壳的乌龟就能在空中飞行了，这样会比较方便，不过要注意时间的限制。到达灰色砖块组成的平台，之后越过一些空中的转台，就可到达终点。

路径 2

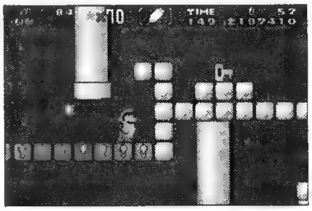
骑着耀奇来到灰色砖块的下方，由于之前已经启动了整个世界所有的封印开关，所以这里各色的叹号方块就为你顺利前行铺平了道路。然而贴着地面的问号砖需要用披风才能击出钥匙，看看你是不是带着羽毛，没有的话去上边取龟壳一样能撞出钥匙。

D ネイテイブスター コース 5

路径 1

在一触即坠的浮板上跳跃需要一些技巧，掌握好的话就不会碰到上方的乌龟。用金币组成一条路，然后启动 P 开关在一定时间内通过。后面的敌人和障碍都较容易过。

路径 2



相对复杂的一关。还是利用金币做出阶梯向右上方延伸，或利用披风飞上去。高空中有很长一段由黄、绿、红、蓝叹号方块组成的平台，沿着平台向右走就能看到钥匙。不过中途需要蹲着钻过只有小玛莉（或小路易）才能通过的障碍。

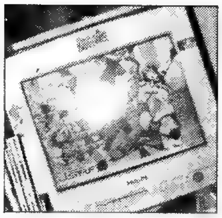
随笔终极难度的超级八关

这八个特别关虽然没有什么隐藏要素，但是难度设计绝对称得上 BT，挑战玩家的极限水平。不过也有一些版面只要动动脑筋充分利用披风的功能即可轻松圆满。一直以来总认为玛莉系列不如大金刚耐玩，主要的原因就是感觉难度不高。但是通过这集的冒险经历，尤其是最终的特别八关，感到这一代的玛莉真是强极！在终于闯到最后一关，看到由大量金币组成“you are super player”的字样时，成就感无以言表。是的，任天堂制作的游戏总能在平凡中求变化，带给玩家不断的创意和惊喜。虽然有别于那些潮流的时尚大作，但同样能获得商业成功。强烈期待续作的到来！

（全文完）

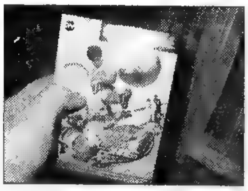
信箱：supergamefans@sohu.com

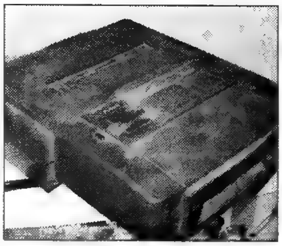
闯关族的家


本月桌面为『街头涂鸦未来』

●杂志与读者之间的感情也许用再多的言语也难以道清。从哈尔滨远道而来的闯家铁杆刘辉朋友亲赴编辑部，将正在“自娱自乐”、享受繁忙的风林逮了个正着。一时间风林不知说什么好，意外是一方面，另一方面从刘读者的话语中，真真切切地感受到了读者对我们的支持，对杂志的感情以及对家的热爱。也许是很少有机会跟读者面对面聊天吧，我们聊得非常尽兴，刘读者更代表了广大哈尔滨读者提出了很多对杂志的建议。虽然这次没能跟更多哈尔滨读者见面，不过在这里还是要感谢这些默默支持我们，支持《电软》的朋友。

●日刊对GC版“VR射手3”评价令人有些跌镜，但风林购入后一试之下却发现游戏的出色程度远远超出了自己的想象。华丽至极的画面抛开不谈，单说曾经令人大喊“BUG”的操作系统在本作的严谨程度就已使风林刮目相看。一些忍俊不禁的“搞笑场面”很少见了，而且守门员的AI也比前作强化了很多。人物动作的细腻程度之高完全




←被列入编辑部收藏品行列的AJCAN主机，落满灰尘。

将其他足球游戏压倒。个人觉得“射手”最大魅力就在于没有复杂的键组合，简单上手但却充满玄妙，精彩的配合完全需要游戏者对场上球员位置的精准把握以及到位的传切。而这些都是需要在游戏中细细体会的。

●传闻XBOX要出“VF4”，虽然在结稿前都还没有官方的消息发布，不过信息的来源不同于一般小道，可靠程度颇高。如果是真的话，唯一可以肯定的是AM2已经将家用机开发重点完全放到了XBOX上。看看前些日子的被传得很神的“SONIC加盟MARIO赛车”，这SEGA葫芦里到底卖的什么药？

●《电玩新势力》推出以来受到了广大玩家的欢迎，为了能够让更多的玩家了解到其精彩之处，从本期起特辟“《电新》专栏”。

●这几天，风林与宇部君就宫本茂“大成就”作品“PIKMIN”的译名问题进行了对谈——风：“PIKMIN对于一般玩家而言好像很难理解啊！”宇：“是啊，初次接触的玩家一定会一头雾水。”风：“给该游戏起一个恰当的中文名称刻不容缓……”宇：“台湾有叫比克明的（笑）！”风：“……不如叫蚁哥正传！”宇：“晕……还是叫虫虫危机好！”风：“不，叫虫虫特工队、蚂蚁大冒险……”

截止发稿时，名字仍在讨论中……

●3月8日这天，风林最不想看到的事情还是发生了……

●广东陈祥读者来信反应说当地出现了《游戏批评》和《网络俱乐部》的盗版，不过据我们观察还没有发现这种情况。

●CAPCOM为PS2开发了一款类似“生化危机”的在线游戏，名称未定。从画面上看非常不错，就不知这个在线问题是否能够在国内得到解决。总之广大玩家还是可以在PS2上见到久违的丧尸的（笑）！

●不少朋友在看完了《电新》中收录的编辑格斗“演义”后，都对风林的格斗水平产生了怀疑。正所谓人有失手，希望有机会的话能够一展自己的真正实力（当然不是CVS2了）。当然，如果能够与哪位对战一番的话更好！

●本月心情：爽极（生化＋铁拳）！

家人留语 ★ 畅所欲言

●现在的《电软》就像春节联欢晚会，少了一种亲切、少了一种感动，不过多了很多口水……

——甘肃　马国栋

●杂志广告要精简，不然有些商品贵得出奇，又有一些便宜的令人怀疑……

——河南　杜耀东

●看电视的时候，总是不自觉的在遥控器上找START，跳过片头曲……

——沈阳　王鑫

●我觉得DC是最适合我国人民的，因为人民消费水平比不上西方国家，而DC的性价比极高，且游戏质量高，无疑是我国玩家的第一选择。

——广东　黄元杰

●能否给《电软》包个塑料袋，这样明信片或赠品就不会丢了。

——广西　傻乎乎的潘星宇

●我想买盒“马里奥A2”，但在广告速递中发现有“超级马丽2”、“马里奥2代”，到底哪个才是真的啊？

——江苏　黄凯

●致没钱买主机的玩家：穷人有穷人的快乐，富人有富人的苦恼，切记。

——新疆　马建星

●现在抱着游戏机却打不出激情来，眼睁睁看着游戏机更新换代，自己却只能哀叹无钱……但时日一长，又觉得这些硬件厂商只不过将机能强化，软件厂商也是绕圈子似的出游戏。唯一进步的是D版……

——河北　火影人

●我的玩龄大约有十三年了，但不怕大家笑话，我们这个地方是穷困加落后，全市看不到一台PS2，最多也就是有个DC……所以希望能增加个回忆老游戏的地方，多少来两三条老秘技、老攻略，就算用不着看起来也亲切呀……

——辽阳　乔老古董

●一定要多登点女玩家的心声，身为男孩的我并不觉得女孩玩游戏有什么不对，也请广大女玩家不要为现状所泄气。我们男同胞支持你们！

——广西边防武警　邹志强

●游戏——谁玩谁精神！

——河南　夏冰

●我这人有个毛病，时间长了不玩游戏就浑身不自在，难道经常玩游戏会影响身体健康？还是作为一个游戏迷就应该这样？

——山东　曹凯元

●劝告风林：以后说话不要太实在，小心一点……

——河北　高磊

●既然《电软》是月刊，攻略方面不能更早、更快的传达给读者，那么就应该做更适合自己风格的攻略。例如新的游戏别的杂志早就刊登了攻略，那么我们（请允许我用“我们”这个词）就写一些别人没有的东西啊！

——广东　郑义通

●我要搬到家里来过我的新生活。

——辽宁　李阳阳

●游戏给我们的不仅仅是一张光碟，可以这样讲，它给我们的是理想、是信念！我们并不是只是这样的玩下去，我们有自己的理想，当一名程序员，当一名动画师，当一名游戏制作人……这些都是我和同学及广大玩友的理想，只要有这些我们心中、成长中的中国也有我们的一片天地！

我相信新一代的我们该是振兴中国的游戏业的时候了，我们中国人是不甘心作“奴隶”的！

——湖南　刘煌

风林の影集 恐怖的电软『生产车间』

"阴森"的走廊，一眼望去似乎很难看到边际。两边房间密布，而编辑们也就是在这样的环境下奋斗的。如果生人来到这里的话一定会感到迷惑，因为很难分清是什么部门，到处都是一片繁忙的景象。拍摄此图的时候正是截稿前夕，看似平静的编辑部"暗藏杀机"。

在下一页，风林将会为大家披露四位编辑的办公地点的机密图象……

摄影/风林

风林哥，春节过的好吗？第一次给家去信，所以心情无比激动。自从这两年来我坚持每期看《电软》使我的写作水平大有提高，以前考试写的作文最多得25分（满分40），可是自从看了《电软》后，这次期末考试作文得了35分（我们班最高37分）！这使我得出这样一条结论：看《电软》除了对电玩认识有所提高外，对写作也有很大的帮助！

——疯第 巩强（QQ：25565222）

春节放假期间，风林基本上都是在家里"暴爽"游戏，很难得塌下心来为自己玩一回（笑）。看《电软》，写作文——好就一个字！杂志是文字上的交流，对大家笔杆子上的提高肯定有帮助，另外坚持写日记还是非常有必要的。

请回答我几个问题：1、最变态的游戏？2、最血腥的游戏？3、最华丽的格斗？看了你的"窝"后，我终于决定从现在起你就是我的偶像……

——辽阳 乔培智

经过编辑部讨论，得出以下结果：1、寂静岭系列（风林）、武装雄师（天师）、大金刚SFC版（宇部）；2、寂静岭系列（风林）、横行霸道3（天师）、剑风传奇（宇部）；3、罪恶工具系列（风林）、灵魂能力（天师）、DOA3（宇部）。

我想谈谈上海的游戏业。上海作为一个国际化大都市，APEC会议召开的地方，游戏业却落后得惊人，2000年邻居王某还在为MD"梦幻模拟战"浴血奋战，当时还吸引了一大帮同学，包括我在内。上月老板才刚刚GBA进货，市百一店黑白GB卖680元？！上海电玩高手并不是没有，但与南京等其余地方相比，可谓小巫见大巫。

我真的很同意1月份上海张伟朋友所说的，上海玩CS的实在太多了，电脑房里人声嘈杂，街机房里冷冷清清，朋友遇到我都这么说，"走，去电脑房打CS。"唉，上海那么大，有没有闯关族的家？

——上海 张杰嵘

上海对风林来说还是比较陌生的，对当地游戏市场也不很了解。不过前段时间听《批评》的特派记者王紫烁同志谈了自己对上海市场的看法，感觉上海在游戏专门店方面并不像北京这样密集，似乎不够活跃。不过这仅仅是从他人嘴里听来的，希望有时间能到沪上走一遭！另外，上海的街机怎么说也比北京要强得多吧？

风林，告诉你个好消息，我终于买到GC了！这台任氏主机从任天堂刚公布"海豚"时，我就决定要买了。如今终于入手了，实在高兴啊！随机入手的还有"任天堂全明星大乱斗DX"！真是好玩极了。说实话，有一年多我没有感到过如此快乐地玩游戏的感觉了。GC的手柄比起想的还要好，握在手上玩游戏的感觉真是没挑。而GC的读盘时间几乎为零。据我的调查，本人是我市第四名拥有此机的人，可喜可贺吧！不过，风林我还有几个问题：1、我的GC正常运行时，有时机内发生"啪嗒"的声音，这样的声音会延续一段时间，过半个小时左右就会消失了。或关机后再开启，也不会再出现这种声音；2、有两次进行游戏时，游戏有明显的拖慢。同样是这个场景，这些人物，再次玩时，却没有拖慢。不知为何？我相信任天堂不会犯游戏拖慢这种错误的；3、估计是我买的电源的问题。我的电源标识为输入220V 50HE 100W输出110V 50HZ 100W。请问用此电源是否适合NGC？

——辽宁 顾炎

风林感觉最近国内GC普及量有缓缓上升的势头，前段时间市场上竟然出现了"PIKMIN"断货的情况，真是在人预想以外。其实GC的优点远远不止顾读者上面提到的，其硬件上的强势还未爆发。1、顾读者出现的问题风林可没遇到过，只是当开启机器光头回中的时候会出现"啪嗒"一响，这是正常的，无碍；2、拖慢？什么游戏？风林在玩"大乱斗"、"VR射手3"、"风暴"等画面"乱套"的游戏时也没有出现过拖慢现象啊～除非某游戏存在BUG；3、估计你出现的问题与电源无关。现在市面上有一种标有PS2标志的铁盒电源，相当好，推荐！

贵刊的报道失重似乎是一个十分严重的问题！随便说两个好了。比如"DOA3"，如此大作，你们的报道却只有一幅拼凑起来的、毫不起眼的海报，外加1/4版面的游戏点评?!虽说贵刊似乎并不看好DOA系列作品，但是作为一本电玩杂志，应该本着公平，公正的态度来做，带着有色眼镜的小编是不会受欢迎的哟！而且若如果贵刊贬DOA捧VF的话，似乎也站不住脚。虽然众小编有事没事就喜欢提一提"VF4"，但是正经八百的介绍"VF4"的文章却一片没有！？

我是忍不住要站出来为DOA说两句公道话的。不错，确实有很多玩家是因为DOA的华丽和魅惑的角色才玩的，但是这也是它的成功呀。一部游戏再有内涵，再有深度，如果不能够吸引玩家的目光也是没有意义的吧？起码DOA的人设就是十分成功的！而且要说人人对战的难度和乐趣，铁拳系列和VF系列是绝对无法比拟的……

——未留名读者

看得出来，这位读者对DOA系列游戏颇为执着。其实DOA系列在国外确实已经大踏步的迈入"大作"的行列，这还是应该得意于TECMO的炒作。由于杂志页码有限，我们则只能将在国内外最受欢迎的作品进行重点介绍与攻略。在这方面，根据我们手头掌握的世界各国资料以及国内大量玩家来信反应，VF与TK的风靡程度还远远凌驾于DOA之上，这是不能不面对的现实。前段时间在日本举办的VF大赛，全日本共有40000高手进行比拼，这种阵势、这种盛况，恐怕不是一般游戏可以达到，强烈推荐"VF4"我们自然也是责无旁贷（VF4劲爆权威攻略已经由小天天"笑傲"连载中）。

至于VF与DOA哪个更出色，这则不在闯家讨论之列，发表一下感想到是可以。如果有深层次心得的话请速速投稿格斗天书栏目。

天下一家●路田文（地址：河南安阳安钢一中高三5班 邮编：455004 留言：望全国机战迷能与我共同研究、探讨）●沈乐（地址：四川成都电子高专00532班 邮编：610031 QQ：4021110 留言：希望得到玩GBA"奥伽外传"的朋友的帮助）●石头（QQ：122657047 留言：结交天下玩家）

呼风还语(6)

1、DC 还有新的软件在开发吗?

根据日本权威游戏周刊《FAMITSU》最新发售表上显示，在列的 DC 软件数目不超过 30 款，其中值得玩的除了已经发售的“樱大战 4”外，只有“高达－联邦对吉翁 DX”(2GD)值得期待。可以说基本上新软件已经停止了开发。

2、GBA 可以看电视??

目前没有发现有相关商品出售。从技术上讲应该不成问题。

3、《电软》是每月的 14 日才发售吗?

不是这样的，目前杂志是在每个月底的 25 日左右出版下个月的杂志，即 5 月的杂志在 4 月 25 日左右就应该可以买到。下期将是《电软》八周年纪念号，大家可要留心啦。内容非常精彩啊!

疯子日记(截选)

哈尔滨　正宗武疯子

2XXX 年 2 月 13 日(晴):

今早 7 点三位“战友”决定到我家进行实战演习。于是众人在许多(D 版)盘中，选出“古惑狼”拿它开刀。

战斗之初，每人 1up。到中部往后，难度加大，逼得每人不得不使出拿手绝活:

●Player①擅常跳跃，据说三级跳最好成绩 19.999 米，已打破世界纪录，不过当时月黑风高，无人看见而已。

●Player②自称是两栖动物(一个脑已进化成鳃)，水中由他负责。

●Player③(本人)头脑极其发达(IQ200——我家门口牙医说的，有书面诊断为证)，负责找出隐藏路径。

●Player④自杀狂人，遇到断裂处必纵身跳下，他常常自己是地质学家喜欢探索地底奥秘，为了科学可以牺牲自己的一切，包括生命。

就这样在我们疯狂的进攻之下，终于在晚 7 点胜利爆机。众人均感心情舒畅，于是一致赞同出去一醉。便来到“XX 酒家”，啤的白的全部收人腹中。晚 9 点结束战斗，众人商议到我家大战一夜。于是互相搀扶，晃晃回家。进屋后众人均闻一股焦味，仔细寻找才知走时电源没拔，PS 主机已冒出烟来。

见此状 Player①怪叫一声:“快打 119，叫警察，叫军队，叫 FBI。”

Player②跪地祷告“仁慈的上帝，原谅我吧，我以后饭前便后一定洗手”。

Play④无任何动作，只是口中不停的说:“我以后再也不敢吃猪肉了，再也不敢了，不敢了……。”(当即改成回民)。我在两个宗教狂热份子和一个战斗狂人的叫声中冲出了屋子，直奔澡堂，在里面大声喊到“来人，救命，我的游戏机更年期到了。”

现在关于《电软》的批评声日渐增多，尤其在网上，什么功略慢了，新闻不新了等等。这虽然是杂志的不足，也应该改进，但对于像我这样从 96 年开始买《电软》，游戏方面的信息已经了解不浅的读者来说，看电软并不是想看新游戏的功略，而是想看一些《电软》独有的东西。就像有的人说《电软》现在讲的是游戏文化，并不是快餐。

这次《电软》改版(好像还未完成 100%)很不错。我也趁这机会提几点建议:

1、很多玩友都提出多介绍老主机的游戏，而风林认为老主机游戏不出了，出过的游戏好玩的都登过功略了，新主机更新换代是大趋势。我不认为如此，现在拥有老主机的玩家还是多数，仍有很多老的经典的游戏杂志就没登过功略。

2、开设一个市场行情一类的栏目，介绍最近国内市场又有什么新品上市了，市场上主机的价格和走势，尤其是讲一讲国内现在什么主机已没有真正新的了，都是翻新的或散件组装的等等这些与玩家息息相关的信息。科普园地有一些文章好像与我上面说的类似，但我认为应该具体划分一下栏目内容，做到更加准确全面。

3、杂志也采访一些国内人士，像现在一些默默的为游戏如“火焰纹章 776”、“恶魔城”等做汉化的工作者们。

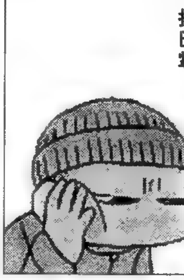
——天津　dyce

下期杂志将做出重大改变，希望大家到时候能够多提宝贵意见。1、由于《电软》是月刊，页码有限，每个月新游戏的内容就已经做不过来了。老游戏攻略方面在以前的杂志已经登过了不少，基本上大作都有涉及;2、还是月刊的关系，刊登这类市场情报的意义不大，等杂志到了读者手中的时候价格已经完全不一样了;3、本期科普园地已经有这类访谈刊登。

我是一位对游戏绝对忠诚的玩友。但由于家庭经济的问题、长辈们都不支持我玩游戏等各种因素，使我不能很好地和游戏接触。但我不会因此而放弃游戏的!我还常常感觉到没有游戏的生活真是“命苦”啊!好难度过啊!所以，每当开学，我就盼望着快点放假!而且还常常“人在学校心在游戏”!

我似乎觉得我喜欢游戏喜欢得有点“过分”。我甚至想过着如此梦幻般的生活:“天天游戏，玩够了就睡觉，连梦里梦见的都是游戏!起来接着再玩!……”不知我这样想是不是有病?!我的玩伴们也说我有点神经质。唉!幻想始终是幻想，都是一些梦幻般的东西，只会让人一时身心漂渺，忘掉了现实，仿佛上了天堂!但这最后似乎是不会实现的，我还是不要一直做这样的美梦!还是乖乖地去做长辈们认为是“正经事”的事，也许那些真的是正经事!但我还是会尽量地争取时间去接触游戏。也许这样才是好的!

——福建　WSC



年幼时的风林因为游戏没少挨巴掌……

爱玩游戏没什么错，但如果不适度，不自制的话就要犯错了。游戏始终是人们休闲娱乐的一种方式而已，在学习工作之余调剂一下、放松放松才能达到游戏的目的。像风林，现在虽然天天都接触游戏，但回到自己家里可就敬而远之了，看看电视、影片，上书摊上搜刮些漫画等等，都是我的首选，除非自己非常想打的游戏才会动动手柄。

端正好自己的游戏心态是很重要的。

虽然身在重庆，但我们这里只有 PS，只能用可怜来形容了。其实我一直有两个梦想，一个是收集所有的游戏机，从 FC 到 PS2，包括 3DO、N64 甚至雅达利，第二个梦想是能够买一栋楼送给《电软》，做为对游戏先行者的感谢(我是认真的)。我的家里并不反对我玩游戏，我也希望能让所有热爱游戏的玩家能自由自在的玩心爱的游戏。

去年十月，我们中队奉命清扫本区的娱乐场所(主要是街机厅)，我的战友们也有很多游戏迷，大家都还记得街机给我们的感动，拿警棍的手都有些沉重，由于公安局的统计数字表明街机厅的犯罪案件太多了，下一步可能目标就是 PS 厅了，我想问问风林为什么游戏给人的印象都……

——重庆　贺飞

贺读者是执法者，也是游戏迷，心里的感受应该比我们深。北京的街机市场比起前几年要好很多，虽然店面数量不多，但起码变得正规起来，到大型机厅打游戏也是一种享受。外地的情况风林倒不是特别清楚，恐怕局面也不是我们所能预见的，常看到大报小报刊登类似清理非法娱乐场所的文章，归根结底还是管理跟不上才导致这种恶果的。还是那句话——游戏无罪。

我有点建议想要提，但是我怕加重小编们的负担，所以一直不敢提，现在我实在忍不住了，所以就提出来了:

1.《电软》可否改成半月刊?一个月的苦等是那么难熬啊!而且改成半月刊的话，新闻报导会更及时，我们也不必苦等 1 个月。当然，若能改成周刊更好。

2. 家里面光头风林的漫画好搞笑哦!不知是谁的大作?可否在家中单独开一个栏目刊登光头风林的漫画?一定会受欢迎的。

3. 我想买台 NGC，原因很简单，好游戏多，可以与 GBA 互动，最主要的原因是对任氏的信任。不知风林有没有什么建议?

4.《电软》装订得太差了，我买回来后，地处中间的家，刚翻开就掉落了下来，希望《电软》能早日全彩化。

——山东　李晓明

在家里可不要拘束啊!有什么意见、想法请提出。1、先将月刊办好，让大家满意再考虑半月刊甚至周刊才比较好吧?2、以后会进行漫画连载，也希望更多的朋友投来出色的画稿;3、喜欢就买，对待主机有时候还是应该“我行我素”比较好;4、下期将推出特别纪念刊，希望大家能来信谈谈感想。希望新的《电软》大家能够满意。

天下一家●姚鹏(地址:河北省丰润县丰润二中高三 12 班　邮编:064000　QQ:49474852)●林伟(QQ:27700750　留言:喜欢游戏的朋友请加我)●邹寅(地址:湖北省黄石市铁山区大冶铁矿一中初 3(6)　邮编:435006　QQ:30877729　电邮:zouyindin420@sohu.com)

超机密！

编辑四人组工作"系统"暴光！全面采集个人情报尽收眼底！

这次为大家追加披露《电软》四位编辑的工作台，根据图片排列，上左为天师（居然还伸出只手来，真是……），上右为宇部，下左为 PERFECT，下右是谁不用说了吧！

先来看看天师的台面。似乎没有什么太出奇的地方，不过经过风林的细心观察，还是发现了一些小秘密。电脑屏幕上的桌面居然是"武装雄师"！？看来天师发起飚来的确不一般。案头上摆放着日本 VF 攻略，风林的 VF4 王者之路前途艰辛啊～～

再来看宇部君，哇～～超整洁，应该颁发一个最佳卫生奖。值得注意的是桌上的电话，这就意味着……

这个完美君说干净不干净，说混乱不混乱，真无趣，唯一看清的是一瓶"鲜橙多"（我也爱喝）。

最后这个当然是木木我了，怎么样，比上回干净了很多吧？其实我的桌子上有不少"宝物"哟！这可是不传之秘……

玩家快书

那一天上课的时候，我拿出 GB 机，
津津有味玩热斗 97，老师的话听不清，
同桌老友的眼睛，在不断的提醒，
虽说危机已来临，却不在意。
抬头原来是熟悉的 Teacher，凶神恶煞的双眼，
我吓得差一点见阎王爷，
我的主机只能想念，每当想起痛心欲绝，
高考考完之后再相见。

无题（改编自"大地"） 作者/刘晔

呼风还语(6)

1、家用机是否有中文游戏？

现在家用机上的中文游戏数量正在明显增加。比如前段时间推出的"ILLBLEED 中文版"（DC）、"真三国无双"（PS2）、"ICO"（PS2）等等。中文游戏正在被重视。另外，像 SS、PS 上也有些不错的中文游戏，像"寄生前夜"、"天诛"等。希望可以玩到更多中文化的游戏。

2、XBOX 现在可以买吗？

目前大陆的价格还是比较贵的。日版 XBOX 合理价格应该在 2200 左右，应静等降价。另外目前好游戏也不多。

3、关于邮购方面的事情如何查询？

我们在目录页上已经注明了邮购部和编辑部的电话，如果您有什么问题的话可以来电询问。不过，对于游戏中的问题，例如"XX 游戏如何过关"，还是请来信询问。

风林兄，我终于玩到 GBA 啦，不过是我的战友买的，其实我也想买一台，但我手无寸"铁"啊，因为他手上的铁也不是很多，所以只买了一盘《机战 A》，这游戏真的可以啊，Q 版的机器人，漂亮的战斗画面，我以前对此系列的游戏一屑不顾，但经过接触之后，我也迷上了这款游戏，只能用爱不释手来形容。我现在想知道 GBA 的"实况足球"跟 PS 的"实况足球"是否一模一样，是不是从 PS 那里移植过来的，如果不是的话，我想就可能不买了，毕竟我是一名铁杆实况迷，我不能做对不起"他"的事啊（唉，别吐在信上啊）。

听说现在电脑上推出了很多主机的模拟器，我觉得这对家用机的发展有百害而无一利，说不定到了什么时候到处都找不到家用机的影子，甚至家用机走向绝路也是模拟器一手造成的，觉得后悔就太迟了。

——武汉的广州人　黄子扬

机战迷越发多起来真是件令人高兴的事情。前几天和莱因讨论了一下 GC 版机战发售的可能性（虽然大家都对 GC 版的登场不置怀疑，但班普是否会将主力系列放到上面还不好说）。"实况"方面，目前 GBA 上的版本并非是 KCET 的作品，正宗"十一人"系列在本月即会发售，GBA 画面二维，系统继承，敬请期待。

近期某电脑杂志有一篇文章是对电视游戏和电脑游戏进行比较的，其中有一段话是这样写的："XBOX、NGC 和 GBA 在同一年内的发售无疑对电脑游戏业造成了很大的冲击，未来两年我们或许会悲哀地发现，除了早已宣布而迟迟未曾露面的若干游戏外，电脑平台上的大作将变得越来越少。但这并不意味着电脑游戏的消亡，恰恰相反，这是新生行将破土的前兆。"我觉得这番话蛮有火药味的，作者似乎在说 XBOX、NGC、GBA 的发售严重冲击了电脑游戏市场只是电脑游戏的大作还没有推出而已，等到大作推出之后必然会反败为胜。众所周知，电脑游戏和电视游戏完全是不同的领域，就如同民航客机和战斗机一样，虽然都是在天上飞，但性质完全不同。人家新推出一款战斗机你偏要说因此而影响了你的客机销量，这完全是风马牛不相及的事嘛。再者，明明标着是以电脑应用和娱乐为主的杂志却长篇大论的刊登将 XBOX 彻底解剖研究的文章，明明杂志名称都有电脑二字的杂志却要不厌其烦的介绍 XBOX 新推出的游戏，这种一边叫嚷着电脑游戏正处在低迷时期却一边轰轰烈烈的介绍所谓"对手"的东西，真是有趣得很。

——贵州　LOFTYBOY(QQ:16569895)

XBOX 的登场应该说代表 PC 游戏理念与传统家用机游戏理念的一种结合。XBOX 的基本构架形同 PC，而且软件风格上与 PC 也极为接近，大量的原 PC 软件开发商都将主力产品转到 XBOX 平台上面开发。但 XBOX 并不是一个像 PC 一样完全开放的平台，在它的上面也可以找到大量传统家用机配置的痕迹，算是个"杂交"品吧！虽然微软一再强调 XBOX 是单纯的游戏机，但在人们的印象当中却与 SCE 的 PS2、NINTENDO 的 GC 完全不同。毕竟外观上看起来是家用机的感觉，但进入游戏后就会发觉到明显的异样。

对于庞大的家用机市场，许多原 PC 软件厂商早就垂涎已久，许多著名的 PC 厂商都在家用机上尝尽了甜头，如 EIDOS、EA 等。

现在想想当初讨论热烈的家用机硬件规格统一问题，恐怕永远也不可能实现，一旦实现的话恐怕对于硬件与软件厂商来说有百害无一利。

●NINTENDO 与 SQUARE

太阳从西边出来 = NINTENDO 与 SQUARE 破镜重圆。GBA 上玩 FF 到底还是实现了，至于 GC 上会有什么 SQUARE 游戏还不得而知。我们将在下期为大家分析两者合作的前景与发展，敬请关注。

天下一家●高源（地址：河北省廊坊市广阳区空中花园 3 号楼 5 单元 602　邮编：065000　留言：结交天下玩友）
●旭日（地址：广东省南雄市雄州镇大空坪 17 号　邮编：512400　留言：结交天下玩友，交流游戏心得）

《编辑部全明星大乱斗》之主编的计划

作者/ONI

每次买到新的《电软》时,就希望看到下一期,而我最大的痛苦就是一等,等啊,等!总觉得时间过的很慢。(苦苦苦)所以每期的《电软》我都是看了一遍又一遍,总希望能再挖出点什么信息!真希望天天都能看到我的家人们!!(梦……)

风林既然家已经扩版了,为什么《女玩家留言版》没有增加呢?男女平等嘛!你就多给我们点说话的空间吧!(求你啦拜托!)说到平等这个问题,我倒觉得女性更适合玩游戏,因为目前大多数游戏是从RPG和ACT为主,而女性是很有耐性的,所以一定会追求完美攻略!从中才能体会到游戏的内涵(反正,我是这样的)!

我一直有个想法,就是不知当不当讲?而这个想法我已想了很久,很久…为什么我们不能把《电软》杂志,搬到电视栏目去呢?就像每天的《娱乐现场》一样,我们为什么不能办个《游戏道场》呢?我们太需要传媒了!希望能在电视里看到活动的游戏画面和精彩的主持人——你!(呵呵……想到你的样子!)这个栏目一定能成为所有游戏迷们的最爱!真希望能有这么一天!

——北京　SUKI(女玩家)

由于女玩家的来信逐渐增多,今后会多多刊登并且真正融入"大家"中。游戏没有谁合适谁不合适的问题,游戏是所有人的,最终决定的还是个人喜好。

另外,好像现在好多频道都有了游戏节目,大家不妨关注一下。

风林大哥,小弟于新年时去了一趟北京,而且到了一个世嘉街厅去玩(大概是在王府井),那里有不少世嘉推出的主机。当然是令我沸腾的就是终于见识了一下街机版的"VR战士4",真是让人眼界大开,画面太棒了。但是由于有两个人一直在对打,所以足足看了一个小时,而没有机会玩一把。不过看了这期的编辑部影集后,觉得有一个人有点像你(好像更像天师),另外一个怎么看都像是SP君(还戴着一幅眼镜),问一下他们1月1日下午在哪?

现在步入正题,我想对新的《电软》提几点意见,请你笑纳:1.攻略要减少页数;2.每月一游要加大篇幅;3.恢复"游戏点评"中的经典回顾,4.一定要尽量解决排版错误问题,不要误导玩家。

——秦皇岛　田思博(QQ:33890482)

北京的世嘉厅(东安、万通)周末高手云集,风林也经常抽空去瞧瞧热闹、学习学习,当然,学费也是没少交,被高手打得找不到牙齿是经常的。不过,我可以证明你在1月1日见到的绝对不是天师和SP,因为那天我们都没有去打游戏。1、攻略还是要保证一定量的,毕竟许多玩家有这个需求;2、这个是肯定的;3、有想评的尽管寄来;4、错字正在努力改正,至于田读者指出的"误导读者的排版问题"还望指出。

第2期家中关于GBA屏幕调亮的方法,有误,正确方法如下:标签右边有一个盖住的小孔(提起标签可看到),用十字小改锥伸进去可旋转,如此即可(绝对正确的方法,已试过)。其实此机关为色彩对比度调节钮,调完后虽然有所改善,但色彩不艳丽了。

——北京　张浩

由于收到大量玩家要求对GBA的亮度调节问题进行解惑,因此刊登了由北京张读者投来的方法。不过,风林在这里可要提醒大家,如果不是难以忍受的话(笑),就不要擅自改动了。据我所知,已经有数起因为擅自调节对比度而使GBA毁坏的案例。实际上GBA出厂后的效果已经是最佳。

玩GC二三话

连载中……

话者/MU MU

小机体,小光碟(8CM),小手柄,小记忆卡,GC整体都体现一个"小"字。小巧的机身中蕴藏着不逊于XBOX的性能,这却是一般人所忽视的。不能否认的是,GAMECUBE的确给人以很强的"玩具"味,这是不是任天堂一直强调的呢?6岁~60岁的玩家都可以在GC找到快乐。

另外,请购买GC的玩家不要忘记随机购置S端子甚至色差端子,这样才能发挥GC在画面上的强劲实力。

天下一家●张少水(电子邮件:crazygamefans@x263.net　QQ:105736146　留言:喜欢"真三国2"和"生化系列"的朋友请来信)●甘培原(地址:桂林市临桂县临桂中学高002班　邮编:541100　电邮:huangjiaweibing@sohu.com　留言:想和国内喜欢<<兰古瑞萨>>系列的玩友结识)

我是一个爱好游戏爱到几经疯狂的人，由于FF系列是我最喜爱的作品，为了FF买了PS2之后，左思右想地去装了直读IC，由于我买了型号为SCPH－35000，送“GT3”原版软件，所以由引盘引导一次后，用“GT3”再引一次，即可放入盗版碟（不必须用《生与死2》），可每当光头在拼命读引盘，发出一种让人听了很吃力的声音时，我的心好痛苦，感到眼前的PS2像长了一双翅膀这样的眼睛的怨灵一样，在责备我、恨我，诅咒我似的，让我当天就后悔的使劲捏自己的脸，如果是作梦的话，我快醒来，在梦中受到教训还好，千万别变成事实，可，好痛，还是没醒是事实。

唉，这样的自责实在好难受，拜托风林转告给所有真正爱游戏的朋友，好好爱惜自己的“伙伴”，别让它痛苦，它痛苦就是你受罪，永远生活在自责中，这种感受我尝试了已有3次（PS、DC、PS2）。够了，事不过三，以后宁可多攒铁，买正版软件，才对得起它们。

——江苏　一个在忏悔中的人

虽然D版目前仍旧是市场中的“主力”，但比较于SS、PS时代，玩正版的人明显增多了。在一次次“坏机器”的教训中我们应该认识到D版带给社会、带给别人、带给自己的种种危害。正版，我们都想要……

我没记错今年应是《电软》八周年了吧（应该庆祝一下）？我虽没有94、95年《电软》与《集中营》，但从96年至今也该算是老“族人”吧！看到风林在鼓楼拍的照片，我感到非常亲切，说不定我们有过擦肩而过。可不要让我认出你呀！

虽说现如今《电软》正处于“大动荡”时期，但也不要乱了阵脚，一统天下的时刻不会太远。真希望早日看到《电软》十周年特辑。不！是一百周年特辑！

——北京　秦伟

鼓楼的那张照片拍得不是很理想，许多朋友都来信“抨击”（笑），没办法，风林没有修过摄影技术，不过随着“影集”的推出，对风林的摄影EXP值也会逐渐向上修正的。这几期都是拿同事们开涮，实在够对不起他们的（得意的笑）……

下期是《电软》的八周年纪念，内容非常精彩，杂志整体上也有了非常大的变化。另外，《电新》下期起开始送双光盘，喜事多多，大家千万不要错过了！

呼风还语(7)

1、风林何时“献身”QQ?

这段时间因为很多方面的原因没有上QQ，实在抱歉。大家如果想找风林的话可以到 www.gameach.com 看看，这个BBS我常去。

2、PS2会降价吗?

这个问题是可以肯定的，PS2在大陆设厂投产就是证明，时间上应该是年中。

游戏迷的部队生活

风林，看到我的照片了吗？那天我们上午搞训练，本来中午想好好睡一觉，可是还是不自觉的玩起了游戏，结果竟然趴在床上睡着了。正好有个战友在照像，也就偷偷地给我拍了一张，事后还找我要照像的钱，也就是要我请吃饭，要不他就把像片上交给我们领导。惨……

不知风林过年玩什么游戏，我刚探亲回来，口袋中的“铁”更是少的可怜，而且还欠别人很多“铁”；唉！真是严重的缺“铁”性贫血呀，我昏。不过我还是买了一盒“风来西林2”。过年放五天，一定要超过某人所说的二百六十七万六千四百一十八点的高分，努力！

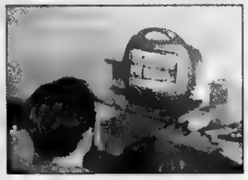
——安徽　占辉（QQ:93693524）

从信封中取出照片，一股暖流在心中翻涌。

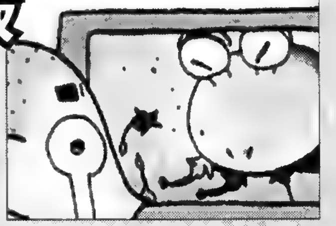
军营中的生活虽然艰苦但也充满乐趣，这些乐趣恐怕不是我们这些身在军营外的小编们所能体会的。他们的快乐与我们这些天天强调追求“大屏幕”、一手“正版碟”是完全不同的。在他们的游戏时间中，与其相伴的是GBA，与其交流的是《电软》。而我们之间的沟通就是这一纸信件。

希望能够有更多的军营朋友来信讲述“部队生活”。

→小画仙接S端，再将画质调至最高(63)，亮度稍微上调，这样玩PS2游戏的效果已经直逼色差分量。编辑们目前就是这样演练VF的，虽然屏幕小到14寸，但却不影响效果，反而将画面的威力传达给电视前的人。



电玩新势力　闯家通信板



精彩内容，绝对不能错过！

●发自内心的喜欢，不需任何理由。

——山东　姜凯

●说明书纸质优良，印刷精美，令人爱不释手啊！

——黑龙江　李KUN

●从第一弹到第四弹，《电新》正越来越精彩，内容越来越丰富，看得出各编辑们是在下苦功的，希望继续保持，让FANS们每期都看到好的变化。

——江西　戴洋

●填写回函表时看到《电新》有改为双碟装的想法时真是高兴。说真的，每月只有一张，根本无法满足我的“求知欲”。

——江苏　范扬

●精美的CG动画、动听的音乐是本期的一大亮点，说明书的变化更是让人大感爽快，下次要是能有FF10的人物相册就好了

——黑龙江　李响

●快速度、新资讯，能见到演示比在书上看图片强百倍。

——福建　林毅明

●说明书很棒，特别是莱因总帅的广播站里刊登的读者在游戏生涯中发生的故事，很爆笑，很有趣。

——江苏　闵文武

●“FF10神圣之泉”采集的非常好！非常美丽！“GT赛车3——极速冲刺”真是太厉害了！“合金装备2”主题曲、画面采集的很美，真是不容易，辛苦了！！希望以后多多给我们新的视觉震撼！！太棒了！

——黑龙江　杨震

●看了上期玩友的话，我突然明白了一个事实：再好的机器，放上D版，也是龟；再烂的机器，放上Z版，照样炫。原来次世代联盟推出《电新》是想通过VCD这一媒介直接教授给大家正版光碟的好处，引导玩家走向买正版游戏的光明大道。

——辽宁　王天一

天下一家●苏贺（地址：河南省郑州市中原区伏牛路178号院付34　邮编450006　留言：希望能和更多的闯关族的朋友一起切磋切磋）●许愿（QQ:64727748　留言：菜鸟一个，很希望结识各地玩友）●李华伟（地址：四川工业学院1129信箱　邮编：610031　QQ:13371292　留言：结实WE迷）

文：SILENCE

鬼武者 2

这次的"鬼武者 2"感觉比前作要圆满很多。因为无论是画面或系统还是角色和情节，稻船敬二都把它升华到一个纯粹意义的"商品"层次——玩家理解起来实在太容易了。其实这样就对了，想要销量吗？既然游戏是给大众而非同人制作，就不要搞什么"庞大深奥剧情"、"看似强大实则虚弱的 POLYGON 画面"，以及繁杂操作、莫名其妙的系统。特别的，本作启用已过逝的老一辈日本电影明星松田优作的形象为主角，用心良苦。

PS2	厂商：CAPCOM	发售：2002 年 3 月 7 日
	类型：动作 AVG	制作人：稻船敬二

完美的剧情，个性化的人物，鬼武者令你欲罢不能！

引子

天正元年（1573）。将军足利义昭被织田信长流放，室町幕府灭亡。

落日的余辉透过山脊，一如往常那样，将这小村静静地笼罩着。即便是名动天下的柳生庄，依然以一团平静来衬托世俗的安然。农夫从田间归来，依靠在自己的家门口歇息，妇人怀抱着婴儿，眼中尽是柔爱异常。

但刹那间，红光洗刷了眼中的慈祥，铁蹄踏破了小村的宁静，寒冷锋利的兵刃扎入柔弱的身躯，顷刻之间已将这里变作了凄惨的屠场。并非等闲的村民举起铁器反抗，但他们怎么也没有想到，这支卷来腥风血雨的军队看来竟没有一个像正常人，面目狰狞却如恶魔一般。

火，在村中肆虐，当一切生命的挣扎归于死寂之后，坐骑之上一人满意地看着这方人间地狱。地上的蛇卷动拨浪鼓，依然发出平时的声音，此刻却像对一村死尸的嘲虐。不知从何而来的蛇游向青色的额头，被一掌拍落，血红的圆月之下，那双眼眸闪着微茫，妖异得不同寻常。

鬼与幻魔之争

大雨将道路冲得坑坑洼洼，一如此刻飞奔疾行的他心中的急切不安，起伏不停。

柳生十兵卫（本名柳生石舟斋宗言，十兵卫是他的小名，而真正在剑道历史上被称为十兵卫的三严则是他的孙儿），师从新阴流开山祖师上泉伊势守信纲，曾因剑道高明而出仕三好家（历史上他亦曾出仕过

好消息！

本社在第六期《电玩新势力》的光盘中特别收录"鬼武者 2"片头 CG 动画，以及该游戏中最为精彩的几个战斗场面。

注：鬼武者的 CG 动画曾荣获美国 CG 协会颁发的"最高奖"。

将军信长，游戏中显然更改了这一史实），受天下武人仰慕。他无论如何没有想到，回家路上突如其来的不安竟然会变成满目凄惨的现实。看着火后狼籍的村庄和血污满地的尸体，柳生愤怒的无从言语。

似乎仍有幸存者，正呼唤着十兵卫的名字。但尚未将实情告知，自小认识的弥助却已经死于一支飞来的箭下。十兵卫怀怒出手，砍倒飞奔而来的几名步卒，却听到一种缥缈的呼唤声，将他一路引向庄后的神社。水声哗然，龙神池中出现了前所未见的女性，其下半身居然是蛇身。

"你就是他们的头目？！"十兵卫刚要拔剑，那女子却只是用手指了一下，立刻不能动弹。

"十兵卫，好好听着。犯下如此滔天罪案的是织田信长。也许你并不会想到，自从桶狭间合战之后，真正的信长已死于流矢之下，现在的信长只是一个幻魔伪装。为了给家乡父老报仇，你必须杀了这个具一统天下野心的幻魔。"

奇异的光围住十兵卫左手，举掌一看，掌心间多了一道奇特的咒符。那女子告诉他，他已经具有了吸收幻魔灵魂的能力，但令他尤其不解的是，那女子离去之前对他的称呼竟然是"我的儿"。受那"高女"指引，接下鬼武者之书和仁之玉的十兵卫，找到神社池边的龙之祠，将掌心对住龙口的光点之后，得到了一柄名为"雷刀"的利刃，带着它，还有夹杂在悲怒之中的困惑，十兵卫踏上了复仇路途。

漫漫复仇路

今庄。此地尚在的繁荣深刻地反衬了十兵卫的悲惨经历。自永禄十一年（1568），信长领美浓之地后，便有了今庄之地盛产金矿的传闻，此后在这里正式开挖起了矿道，财富源源流出，而今庄有了金山之名。一匠人捧着一筐矿石兴奋异常地跑来，未曾欢呼几声却不知何故倒地猝亡，周围的行人发狂一样哄抢着地上闪闪亮光的金石，而另一边，三个浪人却围住了一名武士装束的女子，似乎对其华贵的衣装产生罪恶之念。和人间任何异地一样，伴随财富而行的，除贪婪罪恶之外，别无他物。

十兵卫教训了那三个浪人一番，便向北山的矿场而去，路上到处游弋着嘶叫不似常人的兵士，在矿场之前十兵卫又被拦住，告知只有手持"入山许可证"，方能通

行。无奈之下，十兵卫只有回到镇上，打探何处可得“入山许可证”。

刚入酒店，一阵喧哗却打断了十兵卫，一名肥胖彪悍的僧人与另一名装束奇特的武士怒目相识，逼问一女子的下落。一言不合两人竟双双走出酒店，对面一决。僧人舞起长枪向武士刺去，武士越过他头顶回身便用手中的火枪开了一枪，子弹恰恰落在僧人脚前，令其一退。

“好啊，你不敢公平对决，居然用飞行道具？！”

十兵卫及时制止了他们的继续争斗，因为他知道，这两位高人一旦认真过招，势成二虎之局。僧人安国寺惠琼，宝藏院枪法名家；而一边的杂贺孙市（陵木重秀），更是闻名天下的纪州根来杂贺众军团首领，铁炮初传东瀛之时，纪州小仓庄主津田算长从种子岛时尧处习得铁炮制造技艺，带回纪州根来寺创立津田流铁炮术，以使日后

杂贺军团威名远扬四方。孙市却也自十兵卫的装束上看出了他的剑豪身份。此时，十兵卫可依靠得来的“道具受渡之书”与二人交换器物。但十兵卫无暇停留，找到酒店柜边一人，花一百金买入“入山许可证”匆忙往金山矿道而去。

匠人纷纷逃出，似乎矿道中出现了许多怪物，而在矿道门口，十兵卫又分明看见先前见到的女子先他一步进入了矿道。

在矿道深处找到“幻之壁之卷物”，再往前行右侧深部可找到金山地图，而一到中央的岔路口，开始出现幻魔，令十兵卫想不到的是孙市和安国寺两人也尾随而来，帮他一同击退幻魔。战胜幻魔之后，三人短暂交谈，安国寺宣扬自己的理想是成为一国一城之领主，而问起十兵卫之时，他却表示没有什么理想，当下只是要找信长复仇。当下继续前行，在右侧尽头的龙之祠十

兵卫又得到一柄冰刃枪，回到岔路口往左前行，在破魔镜左侧壁上装上“仁之玉”继续前进，却被一个长着蜘蛛般下身的男人拦住，宣称受命前来杀十兵卫。与之交战只需按住 R1 架刀移动，伺蜘蛛男攻击停顿时施以重创，在其跃起时亦可以此法躲避。

击败蜘蛛男之后，在矿道深处找到一名匠人，他自称“为怪物工作”，将十兵卫带回酒店招待。他告诉十兵卫要想进入矿道之下的秘所，必须用他所给的“赤之轮”开启地道方行。再次出发之前，十兵卫遇上了一名忍者装束的少年，十兵卫一看便知曾是北条氏康的风魔一族首领风魔小次郎，在永禄十二年（1569）北条氏康兵败三增领之后，率族人隐居，为世所共知的忍者世家。小次郎声称他在树林中见到了被屠后的柳生庄，深知十兵卫的仇人是谁，但十兵卫眼下并不想谈论这些，只是带着“赤之轮”回到金山矿道深处有北斗七星标志的入口，进入到地下。

幻魔老巢

十兵卫没有想到，在面前现出的居然是一座格局严整的城池，此时他尚且不知道这里将是信长作为天下步武据地的岐阜城（原名稻叶山城，信长在同一尾张，击溃今川义元并攻下美浓之后，取“周文王起于凤岐”之意，将稻叶山城改名为岐阜城，成为统一天下的军事基地），然而在天首阁前，其后而来的孙市却有意阻拦。孙市告诉十兵卫，安国寺妻儿都死于战乱之中，但他本身却执迷不悟，仍一心获取一国一城之主的虚妄荣耀。对于十兵卫的复仇，他淡淡说道：“杀死了一个信长，总还会有第二第三个信长，此举有何益呢？”十兵卫却丝毫无心听取，只是默然踏入魅影幢幢的天守阁。

在天守阁中小屋内找到岐阜城地图，解开宝箱（第一排从左到右 6，1，8；第二排 7，5，3；第三排 2，9，4）后得到青铜之面（右）。在楼梯旁的井护边上见到一个幽灵，恳请十兵卫寻找“澄心之守护”，而在其身后却又发现一本“幻魔历史书”，其上详细记载了幻魔的历史。幻魔一族自远古就已产生，其始祖大魔王フォ－ティンブラスカ花了十三天的时间创造了幻魔一族，其后为了给幻魔提供最合适的食物而在世界各处创造出经过甄选的动物与人类，并且与幻想成为人间支配者的人类定下契约，授予发达的科学力，而取得为数众多的人类贡品。但在远东之地的日本，人类产生之前一直被鬼一族所占据，一场大战之后，鬼一族被幻魔消灭，而现在的日本也同样成为幻魔横行之地。

在二楼，十兵卫与安国寺救下一名女婴，安国寺方才知道他急于救助的匠人之女根本就不是什么可爱的少女，“英雄救美”的打算完全落空。然而女婴的哭声却又勾起了她的丧女之痛，她无法自制地抱起女婴，十兵卫和孙市方才知道他对成为一国一城之主的执念出自于一个誓言，女儿诞生那天，他发誓要让女儿获得公主之荣，却没想到黄泉永别。

“好好照顾你的孩子吧。”又见泪痕，如此粗蛮的壮汉却也柔肠尤在。

找到“地之封印部屋”，将寻获的“澄心之御守”交给井护边上的幽灵，那幽灵武士终于解脱束缚，“成佛”而去。而在尸体边上便可发现另一半的青铜之面，回到破魔镜边上被封印的广间，以两片青铜假面解除封印进入。没想到在这里又见到那名奇异女子，正被木下藤吉郎纠缠，似乎是阻挠她回到浅井家。十兵卫打倒藤吉郎召来的幻魔后，又遇上一名自称“幻魔界最强剑士ゴガンダンテス”的异人，进行了一场毫无来由的对决。十兵卫无论怎样的攻击，都不能对那剑士起效，当下之计只有尽力趋避，片刻之后那手持西洋剑的女子会悬梯来救。借助女子所持的“圣”字之玉发动了一匹机械马，两人共乘，女子却显得心有不安。两人一同回到今庄小镇，女子告诉十兵卫自己称呼为小谷のお邑，是浅井长政之属，得知信长将率军灭浅井，而有心去岐阜城刺杀信长。与お邑分别后，其后出现的小次郎却表示对お邑的怀疑，并让十兵卫小心。

向村人打听お邑去向后，十兵卫来到广场上，见到的却是一个举着怪伞，面容狰狞却偏要扭捏作态的丑妇，口口声声宣称要去柳生庄刺杀高女。十兵卫立即赶回柳生庄，到神社池前，却已经晚了一步，亲眼目睹高女死于丑妇手下。临终之际，高女显出的舔犊情深让十兵卫深信这就是自己的母亲。不知何处吹来的花瓣舞起了一段悲韵，其后赶到的お邑和十兵卫一起默默注视着高女的消失。十兵卫提起了自己的父

母，他们在树林中相识，高女醉心于他父亲的剑技之强，便于树下双双产生情愫，无论人鬼殊途，一切全由运命所定。十兵卫泪眼暗蕴，似是告诉自己，无论是人是鬼，母亲就是母亲，也同时认清了自己身上鬼一族的血脉，无论为了生之由来的宿命，还是为了目前的仇恨，都要将幻魔打倒。但不知为何，お邑听了他的话后却现出一丝黯然，仿佛心有所感。

拾起地上母亲留下的“高女之指轮”，十兵卫往村中走去。村中祠室的石碑上仍然留着柳生一族的家训，但此刻，“不杀人，只以不被杀为胜”的“无刀取”教诲在十兵卫心中暂时被抛却，母亲的死，村庄的惨剧，乃至于自古以来鬼一族和幻魔一族的对立，都促使十兵卫必须与幻魔化的信长作个了断。回到旧屋中，将要用母亲留下的指环开启地下秘道（北玄武，南朱雀；西白虎；东青龙），然而边上的お邑却问他“无论是人是鬼，母亲就是母亲”是否出自真心，十兵卫坦然肯定，却无法理解お邑此问何意。

与黑暗决战

自地道到达雾隐之谷，在那里的龙之祠得到第三件武器“旋风丸”，将山道上的封印以风之力解除，得到“知略之信长像”，但未想到会在森林中迷路。这时小次郎（此事件有无视小次郎友好度高低而定）来到，从破魔镜边上的山崖跳上，用路上包箱得到的“赤幻梦クサビ”进入桥边的赤幻梦空间，得到赤之柱；然后在潭边破魔镜附近地面得到“青幻梦クサビ”，进入神堂边上的青幻梦空间夺得青之柱，将两色细柱分别装入潭边的封印柱后，进入森林与十兵卫会

合。此时见到了丑女ジュジュド　マ，但其后赶来的蜘蛛男ギンガムファッツ却要抢在丑女前面一战。这次与蜘蛛男交战仍要依靠妥善的移动，其一旦没入草丛有草叶惊飞处便是其冲出之地，注意避开。击倒蜘蛛男后得到“统率之信长像”及“知”之玉，前行利用雷之力解开洞口封印，得到“威严之信长像”，将三个塑像照神堂拉下控杆后的瞬间提示（错三回以上即 game over）放人相应的位置，进入岩窟。

依靠“知”之玉开启石门，见到了正照镜自醉的丑女，得报母亲之仇。与丑女交战需注意防守，待仲间来援后绕之身后攻击。击倒丑女得到“和”之玉，装入一鱼型装置上的圆孔后，十兵卫立即经历了一番从未曾有过的海底冲浪的惊险体验。上岸之后，尚且未来得及探查，那“幻魔界最强剑士ゴ　ガンダンテス”又一次出现在面前，虽然对于此人一遍遍的自称“幻魔界最强剑士ゴ　ガンダンテス”十兵卫感到异常不耐，但这一次仍然无法伤及对方分毫，，最后被其割伤手臂，而此人也在お邑赶到后飘然离去。

お邑代替十兵卫进入鬼之岛探索，在殿中见到了高女亡灵。高女让お邑以后代替自己照顾十兵卫，并告诉她只有找到“破魔之笛”方能打败幻魔剑士。在深处找到刻印板，回殿中龙之祠使用，沿发光门前行，进入深雾空间击倒最底部的幻魔（注意其斧子多为防御不能攻击，擅加移动回避），找到“破魔之笛”，回岸边交给十兵卫，没想

到十兵卫臂伤已愈。

十兵卫进入岛中，龙之祠处得到第四件武器“土荒槌”，解除地之封印后得到“铁之丸键”，在破魔镜边的门中以“旋风丸”吹动风扇，坐升降梯下行，解开数字谜题（第一排左到右 1，15，14，4；第二排 12，6，7，9；第三排 8，10，11，5；第四排 13，3，2，16），得到“金文字之键”，回到带有机械的门前上梯解除，跳过货箱之后用“铁之丸键”进门，解开铜像前的跳棋谜题（左 2，左 4，左 3，左 1，左 2，左 3，左 5，左 4，左 2 左 3），踏入光之道。再一次来到岐阜城。

在大门前的宝箱中找到“樱之键”，到达樱之键开启的房屋得到“三日月之键”，解除门锁后到达地下水道夕见橹，坐船到达水阁，击倒幻魔后得到“蛇之键”。在岐阜城东天进入蛇之键开启的门后，找到发绿光的所在，进入到幻魔洞，在最深处找到“解れ粉竹筒”，回到水阁用“解れ粉竹筒”还原被石化的二人，进入门中，到达通向鬼之岛的血之池，同时见到了又被木下藤吉郎纠缠的お邑，二人双双掉入陷井。

お邑将自己真正的身份告诉了十兵卫，她原来是浅井长政之妻（她本是信长之妹，号称为战国第一美人的阿市，信长将她嫁与浅井长政，但因为信长攻打与浅井家结盟的朝仓家，长政无奈背叛。此后信长陷于武田信玄推动各国组织的“信长保卫网”十年苦战中，对长井的恨与日俱增，誓要攻

下小谷城。有小说家改编成信长兄妹恋所致，而日后的太阁秀吉和胜家据说也是阿市的追求者，游戏中沿袭了这一说法，但显然将信长攻打小谷城的原因处理为幻魔信长一统天下的必由），信长将要攻打小谷城她心急如焚，无法及时赶回小谷城，只能求打倒信长的办法来挽救浅井，而身为人母的她已经有三个孩子在家中等待着她。十兵卫拍了拍她的肩以示安慰，お邑却再一次的问十兵卫“无论是人是鬼，母亲就是母亲”是否出自真心，最后情不可抑，悲悲切切的把头枕上了十兵卫的肩头。虽然并没有什么重压，十兵卫亦为发现的一个事实而心中沉重。

木下不知道启动了什么装置，整个鬼之岛将要产生大规模的爆炸，利用“旋风丸”坐升降台上行，并在升降台边上的地面找到“红玉之键”，开启地阶最深处的门后却又遇上了幻魔剑士，有“破魔之笛”在手，十兵卫不可能再败给他了（注意其的踢脚和防御不能的直刺，多迂回，善加利用奥义），留下了“礼”之玉后，这奇人最后的愿望却也只不过是听到十兵卫叫他一声“幻魔界最强剑士ゴ　ガンダンテス”罢了。

使用礼之玉开启女性之像后的通道，纷纷来袭的幻魔在十兵卫お邑两人联手之下纷纷化为乌有，在最后的时刻两人冲入已经飞起的“鬼玄武”，在时限内协力拉起卷门（注意左右速度的均衡），冲入驾舱，木下从窗口跳出，借助机械羽翼逃走，而“鬼

玄武”却已失控，撞上了岐阜山城。十兵卫差一步未能拉住お邑的手，虽然看着她滑入后与“鬼玄武”一同坠地，并没有什么危险，心中的隐隐作痛却清晰如故。

在天守阁中十兵卫受到了安国寺的阻拦，他已经投靠了信长，决心将十兵卫首级作为他圆“一国一城之主”梦想的第一步台阶，但还是败在了十兵卫刀下。死之前安国寺向十兵卫倾诉了自己心里所想，失去妻儿的他孤独地活在世上，只能与酒色为伴，现在一家即将团聚，为了他曾经干过的恶事，为了他对十兵卫友情的背叛，只能借助念佛两声来聊以化解罪孽。地上还留下了安国寺自己的刻像，十兵卫郑重的收人怀中，却又增加了一分必击倒信长的信心。

在屋顶打倒幻魔之后，将得到的金のウロコ放入檐角的插槽中，下楼后可以在前去幻魔他之前进入最后的紫幻梦空间，最下阶可得到最强武器“烈火剑”。进入幻魔塔，从爬梯上到二层，再一次和蜘蛛男对决(善用奥义，最好积攒到其头足分离后使用，切勿陷入他上下身包围，专注攻击其中之一)，夺得最后的“勇”之玉，终于要面对最后的强敌幻魔信长了。

在入口之前，十兵卫拦住了お邑，不希望看到他们“兄妹相残”的场面。在这最后的时刻，他们情不自禁地双唇相交，没有再多的言语，也没有其他任何一切能超过这一番暂别的意义。慢慢的，お邑看着十兵卫消失在“电梯”之中，不知是这阻隔，还是什么，她双眼已是一片模糊。

最后的决战就如此来到。与信长的对决需要注意他的属性攻击，有各自不同的应对方式。雷属性攻击会在地面亮起攻击点；炎属性为直线攻击；风属性为追尾的风柱，但速度并不快；冰属性和炎属性一样成直线攻击。此战中根据属性不同，边躲避边接近信长，同时加以鬼力的回复，找准机会以奥义攻击，终能击败信长。落败后信长变身为黄金魔人，十兵卫也唤醒了体内的鬼之力，战斗方式随即变为射击。躲避光球，注意地面石笋刺起的地点，在两道光束间回避，并且注意当“黄金魔人”逼近时后退，不停的攻击之下，终于将这世界不安的罪魁送回了黑暗。

THE END

世间一切恢复平静之时，卸下一身武装的女子站在阁楼之上，看着对面山顶一人一骑站立不动，远远的望着自己。如此的距离，无法看清对方的神情，更无法听到对方的声音，但青空之下，却响起了尘世间最为舒畅的风声。

鬼武者 2 附录

■附录一：

游戏过后会在特典中出现两个小游戏：“黑衣男人”和“鬼组”。

“黑衣男人”是控制侦探扮相的松田优作寻找事件碎片。由于黑衣男人武器仅为木棍一条，无法完全击倒幻魔，又加上有时限，所以只能以躲避为第一法则了。碎片共有 20 个，收录了游戏全部的过场动画。

■附录二：受渡道具

道具的交换会影响仲间的友好度，哪位仲间友好度最高又会同时影响分之剧情的达成，参考以下表格，可得到精确的友好度掌握。数字表明代表游戏中时间段不同，1——前去金山时；2——初入岐阜城 clear 前；3——骑铁马回到金庄后。

编者按：因版面不足，SILENCE 所列之庞大表格及全部宝箱谜题的破解方法将于

今期《鬼武者 2》攻略特别附赠——书物和绘画一览

书物

名称	入手场所
鬼武者之书	柳生庄・高女
道具受渡之书	金庄町二人决斗事件后进入酒场
幻魔壁之卷物	金山
五宝玉之卷物	金山
幻魔历史书	岐阜城天守阁井户后书架
ジュジュド　マ日记	岩窟守护部屋
鬼之岛之书	岩窟破魔镜边宝箱
升降台之书	鬼之岛 1F
鬼玄武之书	鬼之岛 1F
开眼之书	
鬼之岛地阶之书	鬼之岛 2F
ギルデスタン之书	鬼之岛 2F 鬼力回复泉附近
藤吉郎党书・壹	鬼之岛 2F
藤吉郎日记	岐阜城东天绿幻梦空间所在部屋
藤吉郎党书・貳	幻魔洞
人间狩预定表	岐阜城夕见橹
黄金魔人像之书	岐阜城夕见橹船行水阁
幻魔王之书	同上
藤吉郎党书・叁	岐阜城天守阁

绘画

注 1：将所有美人画收集齐可得到一个 puz 幻梦空间小游戏

注 2：美人画名皆来自“源氏物语”

名称	入手场所
美人画 贤木	柳生庄旧屋
美人画 花散里	岐阜城东天绿幻梦空间所在部屋
美人画 须磨	岐阜城天守阁
美人画 明石	岐阜城夕见橹水阁
美人画 零标	岐阜城地下通路
美人画 蓬生	岐阜城天守阁
美人画 绘合	道具屋
美人画 松风	道具屋
美人画 关屋	道具屋
美人画 若紫	与孙市道具交换
美人画 末摘花	与孙市道具交换
美人画 花宴	与安国寺道具交换
美人画 红叶贺	安国寺道具交换
美人画 葵	与安国寺道具交换
美人画 空蝉	与小次郎道具交换
美人画 夕颜	与小次郎道具交换
美人画 帚木	与お邑道具交换
美人画 桐壶	与お邑道具交换
硝石之绘图	今庄，自金山回来后(与孙市友好度高)
四神图	左：柳生庄旧屋挂轴；右：柳生庄旧屋宝箱

责编　鬥戰勝 13

特鲁内克大冒险 2 ADVANCE

很多人一直以为《风来的西林》是不思议迷宫的正统，实际上事实并非如此。不思议迷宫的初始作应该是 93 年超任上的特鲁内克大冒险 1，之后 95 年才出现第一代西林，其标题是《不思议迷宫 2 · 风来的西林》，只是后来 CHUNSOFT 全力开发西林才给大家造成了这样的错觉，其实不思议迷宫并无"正统"之说。现在就让我们来看看始祖不思议迷宫的最新作吧。

文/红莲の魔导士——罗剑锋

GBA	厂商:CHUNSOFT	类型:RPG
	发售日:2001.12.20	售价:4800 日元

本作是综合了勇者斗恶龙和不思议迷宫的特点的超级 GAME，全名为《勇者斗恶龙角色 · 特鲁内克的大冒险 2Advance》，主角是勇者斗恶龙 4 中的著名角色－－胖胖的商人特鲁内克（トルネコ），因此本作自然与 DQ 有很深的联系：咒文、道具等都和勇者一脉相承，熟悉勇者的玩家能很快上手，看着イオ、ホイミ、ザオリク、シャナク、ルカニ等一定会倍感亲切，但以前一直玩西林的玩家可能会不太适应。其实两者差别不大，道具的功能都一样只是名称不同而已，比如指轮即西林中的腕轮，面包（パン）即西林中的饭团（おにぎり）。相信玩过一段时间就会适应了。

由于都属于不思议迷宫系列，技巧方面和才出不久的《风来西林 GB2》很相近，读者们可以参看前几期的电软，在此不重复叙述。

迷宫中的基本操作

A 键：确定，直接攻击。

B 键：取消，调出菜单，配合十字键加速，可以与 NPC 角色交换位置）。

A 键 + B 键：原地踏步快速回 HP。

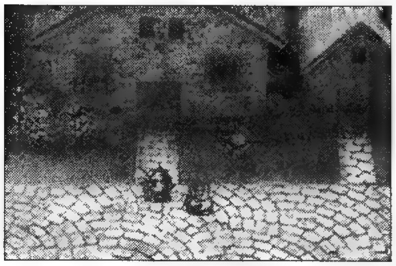
L 键：查看地图，黄色的是特鲁内克，蓝色的是道具，红色的是敌人，蓝方块是楼梯。

R 键：按住后与方向键配合斜向行走，单按一下是调整方向。

START + A 键：射弓箭。

菜单指令说明

迷宫中按 B 键可以调出菜单，左方是指



令菜单，右方是当前迷宫名称。下方是特鲁内克的基本状态。

★ 道具指令

与西林同样，特鲁内克最多只可以带 20 件的道具（不过是分三页显示的，刚开始看到还挺高兴的，以为能多带道具了，后来仔细一数还是没变，怒），按 START 键可以整理道具。指令中汉字很多，基本都能看明白，就不多说了。

★ 足元指令

即脚下，依据脚下有不同的指令，比如道具可以吃、投，挥等，楼梯可以下降，机关可以踩踏触发。

★ 作战指令

1. **操作说明**：解说游戏的基本操作知识。
2. **サウンド**：音乐的关闭或者打开。
3. **自动振向**：这个笔者没搞清楚（汗）。
4. **マップ**：用 L 键看地图时是否锁定。
5. **冒险中止**：退出游戏。
6. **スリープ**：进入睡眠模式（GBA 版特色！），用 START + A 恢复原状。

★基本状态解说

1. **到达度**：所到达的迷宫最深层数。
2. **满腹度**：肚子的饱程度，随着回合数逐渐减少，降到 20 时会警告一次，当降为 0 时就开始损失 HP。
3. **剑强度**：目前装备的剑的威力。
4. **ちから**：力量值，力量越大攻击力越强，满腹度下降速度也会变慢。
5. **盾强度**：目前装备的盾的防御力。
6. **经验值**：目前获得的总经验。

游戏中的场所

1. トルネコの家：

特鲁内克的家，特鲁内克和妻子尼尼（ネネ）儿子波波洛（ポポロ）一起生活的地方。房间内有在一代中得到的幸福之箱（しあわせの箱，好像是个八音盒，汗……），在通过迷宫后还会摆放有怪物的铜像作为装饰。房间右边的柜台上有三本书。

红色书：国王亲手撰写的冒险之心得，记录了 10 个游戏的基本技巧。

蓝色书：用来记录进度，买卖道具，仓库操作，R 键可以多项选择，START 全部选中，A 键确定。

仓库に入れる：把道具存入仓库。

仓库からだす：从仓库中取出道具。

仓库を见る：查看仓库中的道具。

仓库から卖る：卖掉仓库中的道具。

エイデムを卖る：卖掉身上的道具。

エイデムを见る：查看身上的道具。

セーブして续ける：保存进度后继续。

セーブしておわる：保存进度后退出。

绿色书：查看冒险相关资料。

A ハイスコア：即 HISCORE，记录了冒险的成绩。里面又分两个。

ハイスコア：冒险的名次，是依据冒险结束时 HP、LV、力、EXP、金钱等来综合因素评定的。

冒险の记录：冒险的其他数据，如一层中最多回合数，打倒的怪物数，最高等级、最高 HP，EXP 等，还有很多奇特的称号。

B 冒险のメモ：查看已经获得的各种卷物和技能（如果有怪物图鉴就好了）。

白纸リスト：记录获得的卷物。

技リスト：记录获得的剑技和盾技。

魔法リスト：记录获得的咒文。

C エイデム交换：用 GBA 连线与朋友交换仓库中的道具。

2. 银行家小屋

在特鲁内克家旁边摆的小铺面，帮特鲁内克存取金钱，在完成屋敷迷宫的情节后才会出现。注意存钱会有奖励，当达到一定的数额时银行家会给特鲁内克相应的道具，可要拼命挣钱啊（参看后面的挣钱必读）。

具体的奖励如下：

金额	道具
5千	しあわせのたね
1万	世界树之叶
3万	合成之壶
5万	小さなメダル
10万	しあわせの指轮
20万	ハラヘラズの指轮
40万	白纸之卷物×3
80万	こんぼう+30
150万	皮の盾+30

特鲁内克家的下方，是村庄里人们休闲的场所，建设的相当漂亮，地面铺的是大理石，中央还有个喷泉。可以向广场的众人打听到很多情报，比如卷物知识，识别知识等等。

4. 面包屋

位于广场右边卖有魔法面包，在完成墓地迷宫情节后出现。

5. 魔法屋

在特鲁内克家西边的小屋，女魔法师蕾米(レミイ)住在里面，完成火之山迷宫后才出现。她可以给特鲁内克提供各种服务，其服务的项目是随着游戏的进度逐渐增加的。

铁の金库を买る：购买保险箱，携带的话在冒险时即使被打倒金钱也不会减少。

レベルアップ：用魔法帮特鲁内克提升LV，最高到5，能让开始时轻松一些，不过1级要1000元钱（这可比风来西林GB2的炼级道场要黑多了）。

杖の回数を増やす：增加杖的使用回数，费用相当的贵。

バシル－ラ：把特鲁内克传送到曾经去过的某迷宫，可以选择要到达的层数，每层1000元，但对于深度超过50层的迷宫只能传送到50层。

转职する：让特鲁内克转职为商人、战士、魔法师三种之一的职业，详见职业解说。

6. 冒险者の宿

里面有很多冒险者，可以获得游戏相关的知识。

7. 合成屋

里面住的是著名的流浪壶职人**ガイバ－ラ**先生，是个幽默的老头，会经常和特鲁内克开玩笑。这里只要花费一定的金钱就可以对剑盾合成（指轮不行，可惜啊……），合成时可以用SELECT键查看道具说明。合成屋外有**ガイバ－ラ**先生的徒弟，他会讲解一些壶的用法。

本作中合成次数没有限制，所以只要有足够的原料和钱造出一把梦幻的武器和防具将不是梦！

8. 锻冶屋

这里可以打造特鲁内克的剑和盾，使之增强威力。好心的店主免费为特鲁内克打造，不过每次需要给他两样道具才行，而他要的道具完全是随机的。

9. 老人の家

这里住的是西之都的大贤者**ガツラ**，特鲁内克在转职后可挑战特殊迷宫。房间外的人是村长，与他对话可以给村庄改名。旁边还有个人会传授偷盗秘技！！

10. 墓场

逝去的人们安息的地方，里面是迷宫"墓场**のダンジョン**"。

11. 古びた馆

通关后才会出现，屋子里面是迷宫"试练之间"，敌人非常强。

12. 王样のお城

王城，国王一家子和大臣、士兵都在这里，特鲁内克可以把收集到的小奖章（小さなメダル）交给国王，每集齐20枚小奖章会得到极强的装备－－金属王之剑或者金属王之盾（又是DQ的传统），用它们来打怪物就像切菜一样容易。

小さなメダル与其他道具一样可以在迷宫中拣到，但几率很低，在"不思议のダンジョン"、"もっと不思议のダンジョン"和"试练之间"的深处出现可能性会高一些。

流程攻略

在上一代的冒险中特鲁内克找到了**しあわせの箱**，村庄的人们都过上了幸福的生活。但平静的生活只持续了半年……

一天特鲁内克回到家，遇见了一位奇怪的老人，正和妻子尼尼谈论时突然跑来了一个人说发生了大事件：连接村庄和王城的草原变成了不思议之迷宫。在儿子波波洛的加油声中，特鲁内克再次向不思议迷宫发起了挑战……

迷宫一：ちよと不思议の草原(不思议之草原，难度：☆)

这个迷宫非常的简单，只有3层，完全是入门级的迷宫，讲解游戏的基本操作。敌人也非常的弱，比如史莱姆、大粘虫等等。因为还没有仓库，迷宫中拣到的道具不能带回村庄，尼尼会把道具换成钱。通过了不思议之草原特鲁内克来到王城见到了国王，国王也知道国内发生了异变，说王子已经去西之都找大贤者请教原因了，并希望特鲁内克也能帮助调查事件的真相。

迷宫二：屋敷のダンジョン(难度：☆)

特鲁内克返回村庄，第二天在广场右边的屋敷门口看到了闷闷不乐的银行家。原来他买了这幢房子打算开个银行，但里面却变成了不思议迷宫，而且开银行必需的金库也被怪物偷走了。为解除银行家的烦恼，特鲁内克决定进入迷宫找回金库。

本迷宫不能带道具进入（现在也没有什么道具可带），共6层。也比较简单，要注意的敌人有：幽灵**ゆうれい**会在墙壁中行动，**リリパット**会射箭。在6F打倒**ベビ－サタン**后夺回了银行家的金库。回来后银行家就准备开业了，由于原来买的屋敷不能用了，他看中了特鲁内克家旁边的小屋，在那办了银行，现在就能利用银行存取钱了。

迷宫三：お城のダンジョン(难度：★)

锻冶屋店主为了成为世界一级的锻冶屋，要去王城地下取圣**なる**炎，但他却害怕迷宫中的怪物，特鲁内克又要帮他的忙。

本迷宫不能带道具进入，共6层。要注意的敌人有：鬼魂**ゴ－スト**会两回移动，**きめんどうし**会用**バシル－ラ**咒文，宝物口袋**わらいふくろ**会偷钱。特鲁内克在7F找到了圣**なる**炎交给了锻冶屋店主，店主为了表示感谢帮特鲁内克修好了仓库，现在就可以用家中的蓝色书来进行仓库操作了，而且也能够把迷宫中的道具带回来保存，关于仓库的扩建见后面的解说。

迷宫四：墓场のダンジョン(难度：★☆)

面包屋店主想开面包店，但自己的手艺不太好，因此而苦恼，总在师匠的墓地处徘徊，他希望请特鲁内克一起去墓地里拜见师匠之墓找寻制作面包的秘术。

本迷宫不能带道具进入，共6层。要注意的敌人有：毒蘑菇**おばけきこ**会放出毒の息使特鲁内克中毒；大蚂蚁**ぐんたいアリ**会掘墙，召唤同伙；**おおきづち**会蓄力攻击（对付这种敌人最好在它蓄力后后退一步避其锋芒)。在迷宫6F面包屋店主在师匠之墓上看到师匠留下的

遗言,学会了魔法面包的做法,在广场右侧开办面包屋,卖魔法面包。

迷宫五:火吹き山(火之山,难度:★★)

帮村里人做了这么多好事,特鲁内克要好好休息一下了。没想到第二天清晨夫妻俩刚起床就听见剧烈的敲门声,王城的士兵请特鲁内克紧急去王城。王城里大臣们急得团团转,告诉特鲁内克说国王和一些士兵出巡之后就失踪了,怀疑和村庄中那个神秘的老人有关。特鲁内克回到村庄,与老人家门口的士兵交谈后得知要去火吹き山。

本迷宫终于可以带道具了,但限制只能带三件,共10层。从这个迷宫开始出现了机关,也能拣到卷物和壶。要注意的敌人有:**トロル**会蓄力;铁龟**アイアンタ-トル**速度缓慢,可以采用打一下跑一下的战术;泥手**マドハンド**会召唤同伙,特殊能力是让特鲁内克脚不能动。

最底层得到炎**のささめき**(炎之吵嚷),也找到了国王,回到王城后又有新的迷宫"迷しい森"可挑战。通过本迷宫后蕾米的魔法屋开张了,可以去购买铁の金库和提升等级。银行家也会根据特鲁内克的存款赠送礼物。

迷宫六:迷しい森(迷之森,难度:★★☆)

本迷宫限制带四件道具,共12层。从这个迷宫开始有的层中会出现商店,不过以现在的实力还不能抢劫店主,遗憾啊。要注意的敌人有:**イエライ**会两回移动;**ダンスキャロット**会跳舞的特技;巫师**シャ-マン**会诅咒;狂战士**バ-サ-カ**-会攻击任何人使自己升级,其升级后非常厉害,最好尽早把他干掉;丧尸**くさつた**会使剑盾生锈;骸骨战士**がいこつ**会用特技把装备中的盾击飞,对付这两者最好把盾卸下来或者用弓箭远程攻击。

最底层特鲁内克得到大树**のなげき**(大树之叹息),见到了那个神秘的老人,和他一起回到了王城。国王和大臣误以为老人是异变的元凶,命令士兵把老人抓起来,关键时刻王子和王女赶来说老人正是西之都的大贤者**ガツラ**。**ガツラ**告诉众人引起异变的根源是"邪恶な箱",正是它使王国内的草原、森林、屋敷变成了不思议之迷宫。他有代代相传的秘法可以做出封印之箱来封印邪恶之箱,但需要三件圣品:炎**のささめき**、大树**のなげき**和石**のつぶやき**。前两件已经在特鲁内克手里了,现在还缺第三件。

迷宫七:トロ遗迹(多洛遗迹,难度:★★★)

为了封印"邪恶の箱",特鲁内克向藏有石**のつぶやき**(石之嘟囔)的迷宫**トロ**遗迹前进。

本迷宫限制带五件道具,共14层。从这个迷宫开始会出现教堂,能解决特鲁内克一些实际的困难,要好好利用。要注意的敌人有:金属史莱姆骑士**メタルライダ**-能两回移动,恶魔壶**エビルポット**会召唤同伴,**まどうし**会催眠;**きとうし**会用随机效果魔法;小恶魔**ベビ-サタン**会偷道具,打死后会得到一件道具;怪鸟奇美拉**メイヅキメラ**会封印咒文;**スペクテット**会把自己变成铁。最底层得石**のつぶやき**。

在特鲁内克在迷宫中冒险的同时,村庄中来了三个假扮成村民的火妖,放火烧特鲁内克的家,一个自称是特鲁内克第一大弟子的**さすろいの**剑士把它们赶跑了。他又想去救尼尼,却被毫不知情的尼尼推门撞飞了(比较搞笑),尼尼见着火也大吃一惊,不过还是非常镇静,先搬出了**しあわせの**箱,随后火居然熄灭了。

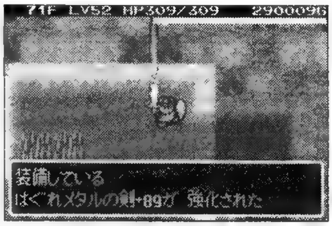
特鲁内克回到王城,贤者**ガツラ**让他回村中取封印之箱。这时来人通报家里失火了,王子决定和特鲁内克一起去看看。特鲁内克在老人之家找到了贤者,接受了封印之箱。现在就可以在村庄中自由地移动,合成屋、锻冶屋都能使用了,蕾米的魔法屋也增加了**バシル-ラ**的选项,可以选择以前去过的迷宫积累道具,合成强力的武器防具为挑战邪恶之箱作准备。

迷宫八:不思议のダンジョン(难度:★★★☆)

本迷宫限制只能带十件道具,共27层。从这个迷宫开始可以拣到指轮,有的道具会未识别或者受诅咒,也会出现怪物屋,难度比前几个增加了不少。

迷宫深处有不少强劲的敌人,一定要小心:**ドルイド**会传送加催眠;泥人形会不思议**の踊り**,让特鲁内克LV下降;**テンシク**会让特鲁内克陷入舞蹈状态(特鲁内克跳舞时很像小新~~),跳舞时不能使用任何道具;**おおめだま**会混乱攻击;神秘人偶**ミステリ-ド-ル**会让力量上限下降;复活岩石**メガザルロック**会牺牲自己让别的怪物复活;白色恶魔**シルバ-デビル**会两回行动;杀人机器**キ-ラマン**-会两回攻击;回复史莱姆**ホイミスラム**会给周围的人和自己回复HP(也可以利用它);杀人鬼会痛恨一击;模仿怪物**ミミック**会假装成道具;爆弹岩会自爆;另外还有一种看不见的怪物**シャド**-和无视防御吐火攻击(损失HP30)的龙。

最底层弥漫着深重的邪恶之气,其根源就是BOSS邪恶之箱了。



这层只有一个大房间,没有地形可以作掩护,也不能用镐头挖墙,全要凭自己的实力了。每攻击一下邪恶之箱都会放出若干个小怪物,比如龙、火炎、冰人等,非常难对付。大家一定要充分利用之前在迷宫中收集的道具,如果有"圣域**の物**"则站在上面打败邪恶之箱就会易如反掌。

打倒邪恶之箱后,特鲁内克放上了封印之箱,从里面飘出了优美的旋律,邪恶的气息消失了,特鲁内克似乎听到了妻儿的声音……接下来就是迎接感动的结局了……

END??放心,当然没有完,不思议迷宫的传统--耐心地看完职员表ENDING之后才是冒险的真正开始。

迷宫九:魔のダンジョン(魔之迷宫,难度:★★★★☆)

通关后在蕾米的魔法屋终于有了转职的选项,在里面转职为魔法师后去老人之家就可以挑战本迷宫,禁止携带任何道具,进入前要把身上的道具存入仓库才行,共35层。

由于职业是魔法师,因此不能装备武器和盾,但作为补偿可以用咒文。没有MP的设定,使用咒文要消费HP,威力越大的咒文需要的HP越多,每次冒险最多能够悟得30种咒文。按B键打开指令菜单就可以看到多出的"咒文"指令。此指令会打开咒文列表,具体操作如下:

1) **唱える**:咏唱咒文。
2) **装备**:装备咒文。装备后SELECT+A可直接使用该咒文。
3) **说明**:解说咒文的功能。

一开始特鲁内克只会两个咒文:**メラ**(费HP2,小火炎攻击)和**ガンテ**(自我爆炸本层内怪物全灭),随着级别的提升会逐渐学会更多的咒文(随机)。迷宫中大部分是草类道具,如药草、弟切草和使LV上升的**しあわせのたね**,也会拣到回复之壶和一些杖(未识别),除此之外就没有别的什么了。因为使用咒文要费HP,所以回复类道具一定要节约使用,还要注意选择性价比高的咒文。另外本迷宫有个特点就是满腹度不减,故可以在周围没有敌人时用AB键同按快速回复HP。

不能装备防具对特鲁内克真是大大不利,而迷宫深处的怪物都强的不像话,一击七八十HP是都有可能,怪物们也各展所长:有怪物会用特技让特鲁内克忘记某些咒文,有怪物对火系、冰系魔法免疫,可以说是困难重重。推荐使用的咒文:

1) 初期可使用**メラ**,3F后就要改用较强的**バギ**和**メラゾ-マ**。
2) **レミ-ラ**可以使地图全开,每进入新一层一定要先用它来查看地图以决定迷宫中的策略。

3) ラリホ－能催眠怪物,对强力的怪物可催眠后消灭或逃走。

4) ル－ラ消耗 HP20 能自我随机转移,可在被怪物围困时使用,不过也要小心使用,有可能会跑到怪物屋里。

5) リレミト消耗 HP1,效果同リレミトの物,危急时刻逃跑。

6) バシル－ラ消耗 HP25 能把怪物转移走,可以用来吹走挡路的或难缠的怪物。

7) ザラキ－マ,同房间内全体怪物即死效果,费 HP150,可在怪物屋中使用,能狂加经验。到达 35F 后就会胜利脱出,注意在迷宫深处有可能会拣到攻击力 20 的魔法之剑!

迷宫十:剣のダンジョン(剑之迷宫,难度:★★★★☆)

在蕾米的魔法屋转职为战士后去老人之家就可以挑战本迷宫,同样禁止携带任何道具,共 35 层。与魔法师相比,战士是另一个极端,是个纯力量型的职业,虽然可以装备武器和防具,但不能装备指轮、使用杖和阅读卷物,冒险也有相当的困难。B 键的菜单中会多出一项"わざ"(技巧)的指令,分为剑技和盾技,各有 60 种。技巧可以分为四类(红色的表示不能装备):

名称为白色:直接攻击怪物。

名称为蓝色:使怪物陷入特殊状态。

名称为黄色:范围攻击。

名称为紫色:对自己的状态产生效果。

在迷宫中打敌人,中机关,吃某些草都会悟得技,悟得的技可以装备在剑和盾上,但一般的武器防具是不能装备全部技的。另外技的使用会消耗满腹度,有的技消耗的非常惊人。迷宫中可以拣到大部分是装备,还有少量的面包和草,没有指轮、卷物和杖,在最深处会找到生命指轮(いのちの指轮),HP 上限加 50!!

迷宫中的敌人其实并不强,不过有的敌人的能力相当讨厌,如混乱、跳舞、满腹度下降等,还有丧尸会腐蚀剑和盾。但这些还不算什么,最麻烦的就是满腹度了,由于技要消耗满腹度,所以很容易饿,而面包又不多,要注意节约可别被饿死了(笔者就被数次饿倒沙场……)。

迷宫十一:井户のダンジョン(难度:★★★+)

井户之迷宫位于古びた馆的屋子后面,从左边绕过去就会看到一个人躲在那里(?),与他谈话后就可以挑战了,限制带五件道具,必须以商人职业才能去。进入迷宫前会让你选择 LV,从 1 到 10。大家可千万不要误会,这可不是指特鲁内克的 LV,而是迷宫的 LV,LV 越高的迷宫里面的怪物就越强,刚开始还是从 LV1 打起吧。

这个井户之迷宫非常之奇怪,说难不难说易不易。不管是 LV 几的迷宫都只有一层,而且只有两种形式,要么是及其复杂的迷路要么整个层是一个大部屋－－超级怪物屋。因此攻略方法也较简单,带上好装备只要找到楼梯就算通过(超级怪物屋的打法详见后面的介绍),通过后有三个钱袋和一把钥匙作为奖励。笔者个人认为可以用来在这里收集整理道具,挑战的意义不大。

迷宫十二:试练の间(试练之间,难度:★★★★★+)

这个迷宫在通关后才出现,位于村庄的古びた馆的房屋内,不限制带入的道具,共 50 层。迷宫中基本拣不到什么好道具,大部分是钱,还有少量的怪物识别之杖(モンスタ－识别の杖)和回村卷物(リレミトの物)。怪物一开始均为未识别状态,显示为神父样,只有打死后才能辨认出原状(或者对它们使用怪物识别之杖)。它们都很强,15F 以下更会出现大量邪恶之箱和可怕的黄金史莱姆,还有无视距离吐火攻击且自动锁定目标的超级龙ダ－スドラゴン,即使有龙盾也要费 20HP。没有合成出强力的武器和防具不要轻易进入,进入前也一定要先在魔法屋升级到 LV5,不作万全的准备贸然闯入必然会死的很惨很惨。突破此迷宫的基本原则就是向楼梯冲刺,最好带上回复の指轮和まもりの指轮,HP 要保持在四百以上(怪物的经验都很多,能很容易升到),不要想找什么道具,逃命要紧。

在这个迷宫中如果幸运的话有可能会拣到魔法之宝石箱,里面可都是超级道具,笔者就拣到过洛特之盾,防御力 50!!最强!!!另外打死黄金史莱姆也有一定几率得到黄金之草。

这个迷宫中也会有商店,不过里面的道具也大部分未识别,卷物和草类不要轻易阅读和食用来识别,万一吃了个ル－ラ草变成偷盗状态面对众多可怕怪物和店主同行的追杀绝对是死路一条,还是老老实实比较安全。

迷宫十三:不思议のダンジョン(不思议迷宫·改,难度:★★★★★+)

通关后"不思议のダンジョン"由原来的 27 层一跃增至 100 层,50F 以下的深处有很多强力的怪物,基本是以前遇到的怪物的超级强化版本,HP、攻防具佳,EXP 也相当的多。

需要注意的怪物有:エリミネ－タ会发出痛恨一击;ベロベロ受到攻击会分裂;催眠蚂蚁ラリホ－アント会掘墙和催眠攻击;ラストテンシク会让特鲁内克陷入舞蹈状态;ハエまどう、はね仙人会变化咒文,让特鲁内克的 HP 不断下降;ブラッデハンド会把特鲁内克抓到自己身边,如果在怪物屋中看到它可要当心;恶魔领主デビルロド会两回行动;大魔神だいまじん攻防皆很强;ゾンビマスタ－会让杖的使用次数下降;メイジももんじゃ会不能张口的特技;ようじゅつし会放出随机魔法,而且经常是混乱、不能张口等,非常的讨厌……

在迷宫中还有可能见到勇者斗恶龙系列中珍稀的怪物－－金属史莱姆和泡泡金属史莱姆,它们的防御力很高,而且很会逃跑。90F 以下更可以遇到绝美的黄金史莱姆!!不过它可是超强,四五百的 HP 它一个大魔法マダンテ就能把你打剩几点,太可怕。

迷宫十四:もっと不思议のダンジョン(难度:★★★★★++)

特鲁内克家中的しあわせの箱看起来好像是个八音盒,但它可绝对不是摆设。通关后如果打开它,则"不思议のダンジョン"就会变成终极迷宫"もっと不思议のダンジョン"!!不能携带任何道具进入,也不能带金钱进入,限制 LV1(提升 LV 后就禁止进入),难度极高。

本迷宫深达 100 层,里面几乎所有的道具都未识别,而且有相当多的负面道具,超级怪物屋的出现几率也很大,挑战性极高。要通过这个迷宫不仅要有良好的心理素质和高明的技巧,还要有运气才行。

100F 突破后在特鲁内克家绿色书的ハイスコア项里会追加一项パスワ－ド(密码),CHUNSOFT 的老把戏了,把密码抄下来连同地址寄给公司就会抽奖赠送礼品,但对于国内的玩家……

★本作与《风来的西林 GB2》不同之处

1) 在迷宫中被打倒时道具全部丢失,但金钱只是减半。	4) 合成装备没有上限。
2) 道具没有祝福的效果,诅咒也只会对剑盾指轮生效。	5) 进入迷宫时有带入道具数量的限制。
3) 不能合成指轮,只能让剑盾杖合成。	6) 没有救助队的设定,也没有 NPC 同伴的帮助,必须要依靠自己的实力。

东京魔人学园

外○法○帖

PS 上优秀 AVG"东京魔人学园剑风贴"的正统续集，不但在上一代设定精细，文化氛围突出的基础上加强了幕末时代的古风色彩，作为一款带有 SRPG 要素的长篇剧情游戏，其游戏内容的设置也异常丰富。除了对玩家日语水平有较高的要求这一缺点以外，绝对可称之为 PS 末期最为优秀的大作之一。

PS	厂商:ASMIK－ACE	类型:AVG
	发售日:2002.1.24	售价:6800日元

攻略说明

由于篇幅有限，"外法帖"的故事流程又异常漫长（阴阳各十三话，而且在将这二十六话完成后，还能开启第三张盘的"德川篇"故事），在这里只能向大家提供"阴之卷"全部最佳选项及分支路线。攻略中带书名号的为发生剧情的地点，人物对话之后为态度最佳选择（"友"、"悲"之类），而"质问入力"表示分支选择（限于篇幅，只给出了最理想路线，其余忽略）。另外对话后标有"重要"二字的是游戏中隐藏的"友好度 up 点"，请务必按照其后的指导选择，不然会影响到仲间的加入。

阴之卷

——最佳分支路线及最佳态度选择

第壹话 因果

【妖艳な女】そこ一　座ってもいいかい?

——冷

【桔梗】あたしも、そういう男は嫌いじゃないよ。

——同

【怪し气な男】なア?仲良くしようや。へっへっへっへ。

——冷

质问入力
僧侣に声をかける

【桔梗】どうだい? お气に召してくれたかい?

——喜

【怪し气な男】その体躯からすると结构、斗れるんだろ?

——冷

质问入力【桔梗】续き、闻くかい?

——鬼についての话を闻く

【怪し气な男】お前もそう思うだろ?

——冷

【桔梗】ねえ、いいだろ?

——友

质问入力（未调查）
追いかける

【 】寒えない女がお似合い?

——怒

质问入力 早く追いかける

【桔梗】逃げないのかい?

——悲

（战斗后）质问入力【红莲の发の男】何ものだ?

——体名乘る

【红莲の发の男】どうだ? 俺と一绪にくる气はあるか?

——喜

【桔梗】惊いたかい? こんな山奥に村があって…。

——同

质问入力【道着姿の少年】どう见たって、大した腕を持ってそうにも见えないじゃん

——この少年を蹴る

【道着姿の少年】俺と斗ろうってのかッ?

——同

【风祭】お前なんかに、この村ででかい颜させねエぜッ!

——友

质问入力【红莲の发の男】他には…そうだな。闻きたいことがあれば言ってみろ。

——红莲の发を持つ男の事を闻く

质问入力 鬼哭村のことを讯く

【风祭】もしかしたら、幕府の密侦かもしれないし…。

——友

【九角】…绯勇、お前も呑むがいい。

——友

【九角】容易く人を信用しない事だ。

——喜

质问入力【九角】历史に记された事柄の全てが真实だと思うか?

——真实だと思わない

质问入力【九角】斗いに胜った者か? それとも信念を贯く者か?

——信念を贯く者

【九角】大切なものを失うとしたら…。それでも、お前は信念を贯けるか?

——悲

【九角】违うか?

——悲

质问入力（此处选择将决定战斗位置与谁邻接）

——起きる

【九角】鬼と呼ばれている者が住む村ではゆっくりと休めぬか?

——友

★与九鬼邻接战斗，第一话完。

第贰话 外法

《九角屋敷　明六ツ刻》

质问入力【风祭】见れば见る程间拔けな面だぜ。

——蹴る

【风祭】表へ出やがれッ!

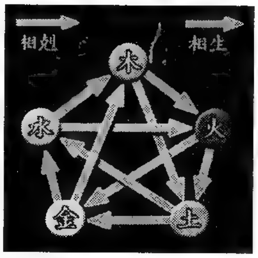
——友

质问入力（此处异常重要，关系到十一话特殊事件出现与否）

——朝饭に行く

【桔梗】すぐに着替えてくるからさ。

——友



《屋敷内广间》

【桔梗】龙さん、食べてごらんよ。

——怒

质问入力【九角】《菩萨眼》というのを知っているか?

——菩萨眼を知っている

质问入力【九角】では、鬼道について知っているか?

——知っている

【九角】どうだ、绯勇。お前も行ってはくれぬか?

——友

【九角】そうだ、绯勇。この村を守る灵场について谁かからきいているか?

——友

质问入力【九角】どうだ、闻く气はあるか?

——灵场について讯く

质问入力【九角】《言灵》という言叶を 闻いた事はあるか?

——言灵の说明を闻く

自动分支(随桔梗好感度高低而定)

《广场 明六ツ半刻 1》(桔梗好感度低,风祭路线)

【风祭】挨拶ぐらい、自分でやれよな。分かってんだろうな?

——同

【风祭】お前も见てみたいだろ?

——同

(礼拜堂)【御神锤】よろしくおねがいします

——友

【御神锤】いらしてくださいね

——友

【桔梗】待たせちまったかい? ごめんよ。

——爱

【风祭】よけい入りたくなるよな

——同

(那智泷)【风祭】まッ、要は泷は泷だって事だ。もういいだろ?

——村に返ろうぜッ。

质问入力【风祭】おいッ、岚王に挨拶しよ。

——名乘らない

【岚王】远虑はいらぬ。

——友

【桔梗】待たせちまったかい? ごめんよ。

——友

《广场 明六ツ半刻 2》(桔梗好感度高,桔梗路线)

【桔梗】そうなっちまったら、あんただって嫌だろう?

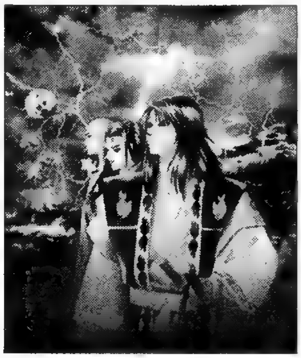
——友

质问入力【桔梗】このうちのどっちかとあたしは见たが、どっちへ行ってみるね?

——工房(与御神锤见面路线)

(工房前)【桔梗】eの场所に行ってみようかい

——同



(礼拜堂)质问入力

——名乘る

【御神锤】どうかお见知りおきを。

——友

【九角】お前たちの目にも、やはり奇异な光景に映るか?

——友

质问入力

九角鬼修の事を知っている

《内藤新宿 昼四ツ刻》

【风祭】大体、绯勇、やる气あんのか?

——冷

(花园稻荷)【御神锤】いらしてくださいね

——友

【桔梗】待たせちまったかい? ごめんよ。

——爱

质问入力【风祭】おい、绯勇。俺たちも买っちゃみねエか?

——买う

【切れ长の目の女】あんたたち、鬼に兴味があるんじゃないの?

——同

【杏花】まッ、この町で、何か知りたい事があったら、あたしに讯いてちょうだい。

——同

【风祭】そうだろ、绯勇ッ?

——同

(战斗中)【美冬】

——冷

【九桐】准备はいいか?

——友

(战斗中)质问入力【九桐】君の名は?

——名乘る

【九桐】まァ、よろしく赖む、绯勇殿とやら。

——喜

第叁话 异端

《那智泷》

质问入力【九桐】その颜は、泷行を试みようと思っている。…当たりだろう?

——当たり

《双罗山》

质问入力【风祭】手前エー。そこで何してるんだッ!!

——锻练

《九角屋敷》

质问入力【九角】气乐に构えておくことだ。

——乐しみにしている

质问入力【桔梗】ときに、あんたはこれから自分の何を活かそうと思ってるんだい?

——武术

《鬼哭村 夕七ツ刻》

【桔梗】あれから、眠れなかったかい?

——爱

【桔梗】あたしたちにも、何かしてやれる事があるといいんだけどねえ。

——爱

【御神锤】鬼道众の一员としての自觉はできましたか?

——友

【桔梗】自分でも目立つとは思わないかい?

——友

质问入力【御神锤】あッ。いいんですよ、气にしないでください。

——绪に片付ける

质问入力【御神锤】そうですね、片づけしながらでもいくつか、御话しましょうか?

——神の言叶をきく

【御神锤】あなたにはこの意味が判りますか?

——喜

《屋敷内 夕七ツ半刻》

【岚王】どうだ、绯勇殿。お主には理解できたか?

——喜

【风祭】なア?

——同

《内藤新宿 暮六ツ半刻》

【桔梗】ねえ、龙さん?

——友

质问入力【桔梗】简单でも、说明した方がいいかねえ。

——切支丹について闻く

【九桐】切支丹の美德だといえるのかもしれんな。(重要!)

——友

质问入力【九桐】绯勇殿、お前はどうしたい?

——小石川へ行く

《小石川 宵五ツ半刻》

【御神锤】そういったら、あなたは…信じますか?

——同

战斗

《小石川 夜四ツ刻》

质问入力【御神锤】いけませんか、龙斗さん…。

——御神锤が话すのに赞成

《九角屋敷 昼四ツ刻》

【九角】どうだ绯勇、鬼道众としての斗いにはもう惯れたか?

——友

质问入力

御神锤の样子を见に行

【御神锤】それは、あなたもまた德川への深い恨みを抱いているからですか?

——悲

《小石川 昼八ツ刻》

【桔梗】あれはやっぱり一气にしてると思うかい?

——友

《小石川疗养所内》

质问入力

若者をかばう(瓦板贰号入手)

《疗养所里の林》

【御神锤】ですがそんな事…できる泽がありませんよね?

——友

质问入力

医者に诘め寄る

【风祭】おいッ、手エ贷せ、绯勇ッ!

——同

【御神锤】神は本当に…、おられるのか…?

（重要！）

——友

《井上屋敷前》
质问入力
御神锤を追う（御神锤仲间必要条件）
【御神锤】それは…、哀れみ—ですか（重要！）

——悲

【御神锤】何か、残されているものがあるのでしょうか…？（重要！）

——友

【九角】绯勇、お前は…复仇を望んだ事があるか？

——悲

（战斗中）质问入力
咒禁を知っている【御神锤】あなたとて、そう思うでしょう？龙斗さん…。（重要！）

——怒

御神锤仲间。

第肆话 情歌

《那智泷》
质问入力【九桐】なあ、お前は人间に泷を切る事ができると思うか？

——できる

《礼拜堂》
质问入力【御神锤】舍てられずにたまってしまう。そういう事ってありませんか？

——无理に舍てる

《双罗山》
质问入力【九角】お前はどうだ？一人のｒ间はやはり必要だと思うか？

——必要

《内藤新宿》
质问入力【桔梗】あれにしようかと思ってるんだけどさ、どの形がいいかねえ？

——鹤

质问入力【风祭】な、行こうぜ？

———绪に行く

《门前町 夕七ツ刻》
【风祭】お前だってそのくらい知ってんだろ。龙斗。

——友

质问入力【桔梗】龙斗、あんたどうする？（重要！关系到阳之卷第四话）

——桔梗と吉原へ行く

《吉原》
【桔梗】ほらもっと—、あたしの侧へ寄っとくれよ。

——友

【桔梗】气にしないどくれよ、龙斗。

——喜

【お凛】ふふ、可爱い坊やだねぇ。あんた、姐さんのイイ人かい？

——友

【お凛】现世の地狱がある事を。忘れちゃいけないよ。

——悲

质问入力【桔梗】龙斗、あの娘を探してみないかい？（重要！关系到阳第四话能否救出叶）

——お叶を探す

【お叶】ご好意はありがたいのですが、私の事などどうか舍て置いてくださいまし。
怒【お叶】本当に…？

——喜

【桔梗】龙斗、あたしのした事は余计な事だと思うかい？

——悲

【只腕の男】君たちは俺の腕が气味恶くはないのか？

——同

【弥勒】何だ、訾よりも面に兴味があるというのか？

——友

战斗
《吉原 暮六ツ刻》
质问入力【十手をさした男】その方、名をなんと申す？

——名前を名乘る

【御厨】昨今は吉原も物骚なようだ。お前たちも气をつけるようにな。

——友

《九角屋敷 夜九ツ刻》
【九角】そうだろう、绯勇？

——同

【九角】绯勇。お前の中にもそういった念はあるか？

——友

《吉原 翌日暮六ツ刻》
【桔梗】本当に必要だと思うかい？

——悲

《秋原屋》
【お叶】うたい…たい…。（重要！）

——爱

弥勒仲间，参战
《秋原屋 宵五ツ刻》
【弥勒】こんな俺が、何かの役にたつというのか？

——喜

【桔梗】复仇という言叶の正しさを…。そうだろう？

——友

第伍话 血契

《那智泷》
质问入力【九桐】お前は瞑想するｒいつも何を考えている？

——何も考えない

《内藤新宿》
质问入力【桔梗】恶いんだけど、荷物运ぶの手传ってくれないかい？

——手传う

质问入力【风祭】お、俺一人じゃもう持ってらんないッ…。

——两手を贷す

《礼拜堂》
质问入力【御神锤】
贵方は、本に兴味がおありですか？

——兴味がある

《民家》
质问入力【弥勒】面白いものなど何もないだろう？

——ある

《九角屋敷》
质问入力【九角】よかったら、相手をしてはくれんか？

——相手をする

《九角屋敷 朝五ツ刻》
质问入力【九桐】さて、何か详しく闻いておきたいものはあるか？

——风水について

《汤岛天神 昼九ツ半刻》
【桔梗】龙斗、あたしのいいたい事があんたにゃわかるかい？

——冷

质问入力【九桐】ところで绯勇殿、お前はどうする？

——骨董屋へ行く

《王子 夕七ツ刻》
【九桐】绯勇殿は、あの骨董屋は好きか？

——友

【九桐】绯勇殿、今の话…どう思う？

——怒

【骨董屋の老人】あんた方、どうしても闻きたいとおっしゃるかね？

——友

【骨董屋の老人】あの子らの力になってやってはくれんかね。

——恼（得到瓦版四号＆护魔符）

【九桐】锻冶屋がそんな行动に走ったのには何か、译があるようには思えないか？

——友

《王子稻荷 暮六ツ刻》
【九桐】龙斗。お前は狐が好きかい？

——喜

【少年】あんたは…、信用してもいいのか？（重要！）

——友

【少年】俺の命に代えても…。(重要！)

——怒

《王子の茶屋》

【风祭】おい、まさか助けてやりたいとか思ってんのか?

——恼

《小傳马町 宵五ツ刻》

质问入力

风祭を追う

【风祭】な、何でついて来んだよッ！止めようたって、无驰だからなッ！

——友

战斗

《小傳马町 宵五ツ半刻》

【骨董屋の老人】まさか、この子らを父亲に会わせるために…?

——同

《小傳马町牢屋敷》

【骨董屋の老人】幕府という绝对的な力を前に、できる事など、何もなかろう?(重要

——冷

《九角屋敷　夜九ツ刻》

【岚王】のう、绯勇殿。まさに妙案であろう?(重要！决不能选善意的态度！)

——冷

【九角】绯勇、お前も异存はないな?

——友

【奈涸】―そう思うか?

——同

《九角屋敷内　朝五ツ刻》

【桔梗】わかってくれるだろう?

——爱

【桔梗】杀されて当然と思うだろ?(重要！)

——悲

【九角】我らにとって大きな障害になると见るか?

——友

【九角】お前は尚云と共に王子に赴け。―いいな?

——友

【桔梗】复仇は意味がないの?

——悲

《王子稻荷附近》

质问入力【九桐】そういえば、龙斗は菩萨眼について闻いているか?

——菩萨眼について闻いている

【若い剑士】机会があれば一度、斗りあってみたいもんだな

——友

【九桐】お前の相手になりそうな奴はいたか?

——喜

【奈涸】お前たちを突き动かしているのはやはり、德川への怨恨なのか?

——悲

《小冢原刑场　暮六ツ刻》

【九桐】人が目の前で死ぬのをどう思う?

——悲

【风祭】おい、龙斗。お前もそう思うだろう?

——同

战斗

《小冢原刑场　暮六ツ刻》

【少年】ホントにありがとう…。

——友

【风祭】龙斗、そんな事、信じられるか?

——冷

【奈涸】それがお前たち、鬼道众の意志なのか?

——友

奈涸仲间，阳第五话凉满必然仲间。

(未完待续)　文/SILENCE　责编/ACE

《游戏批评》第三卷 A(总 14 辑)火热上市

3 月 25 日
全国统一面市

猛料好菜精彩纷呈，刻骨铭心不容错过

首席特辑　辑辑精心打造　本辑更是用心用力

2001 业界回顾完全手册

用严谨的数字资料和情报分析理清硬件三方 2001 年的情势，特别邀请的业内专家还将就热点问题用现在和中国人的眼光进行分析，精彩岂容错过！！

次席特辑　每每苦心打造　只有细心品尝方能感受

2001 年度游戏批评经典 TOP10

什么是中国玩家心中 2001 年度最有影响力的游戏作品？谁是 2001 年度游戏业界的风云人物？“经典 TOP10”的特别企划将解答这一切。

游戏评论特别企划

2001 年度白金殿堂游戏评论集

《FAMI 通》2001 年给予白金(35 分以上)评价的游戏究竟如何……

所评游戏名称

鬼武者、决战 2、疯狂出租车 2、风来的西林 GB2、CAPCOM VS. SNK2、全明星大乱斗 DX、动物的森林 + 吉翁最前线、魔法假期、特鲁内克大冒险 2

火炎的气息（龙战士）

CAPCOM 对 GBA 的支持真是尽心尽力，不但移植了街霸ⅡX、街霸 ZERO3UP 和快打旋风，新创了洛克人 EXE，而且把其 RPG 看家系列——《火炎的气息》也在 GBA 上连续推出。这绝对是一款正统的 RPG，有着复杂（其实也不难）的迷宫，踩地雷的遇敌和“老套”的情节，玩的时候要以一种看正剧（悲喜剧）的严肃心态，这可不是一般掌机轻松愉快的角色扮演游戏哦。

GBA	厂商:CAPCOM	类型:RPG
	发售日:2001.7.6	售价:4800日元

系统解说

主菜单指令

（用 SELECT 键调出）

1) アイテム:道具
- つかう:使用
- すてる:丢弃
- いれかえ:手动整理
- せいとん:自动整理
- とっておき:特殊道具

2) とくのう:使用特殊的能力（魔法、合体等）

3) そうび:装备
- ぶき:武器
- たて:盾
- よろい:铠甲
- かぶと:头盔
- そのた:饰品

4) ステイタス:角色的状态

5) たいれつ:队列

6) いれかえ:替换队员

7) オプション:游戏基本设定
- メッセージスピード:文字表示速度
- はやい:快
- ふつう:普通
- おそい:慢
- ダッシュ:快速行走
- ノーマル:普通
- オート:自动
- ミュジック:背景音乐
- あり:有
- なし:无
- エンド:结束

8) ちゅうだん:中断记录

9) エンド:退出主菜单

战斗时指令

- たたかう:攻击
- いれかえ:替换队员
- とくのう:使用特技
- アイテム:使用道具
- とつげき:自动战斗（按 B 键退出战斗）
- てったい:逃跑
- L 键たいれつ:队列
- R 键ぼうぎょ:防御

角色状态参数

- つよさ:力量
- スタミナ:耐力
- すばやさ:敏捷
- かしこさ:智慧
- うんのよさ:幸运
- こうげきりょく:攻击力
- しゅびりょく:守备力
- こうどうりょく:行动力
- ちりょく:智力
- うんさい:运气
- とくしゅぼうぎょ:魔法防御力

人物介绍

游戏中一共可以得到八名同伴，各自有不同的能力，必须排在队头才能使用各人的特殊技能（用 LR 键更换队头）。而不同的人领队也可能会发生不同的剧情，这一点必须注意！

本游戏乃至本系列一贯的主角，白龙一族的少年，额头正中有着宿命的标记，能够变身成拥有无限之力的龙。双亲早逝，只有精通魔法的姐姐萨拉和他相伴。龙的特技是钓鱼（要同时装备鱼杆和鱼饵）

本游戏乃至本系列一贯的女主角，有翼族的美丽王女。爱好和平不喜争斗，经常隐居在高山上躲避战争，所以有翼族保留了很多的古代知识。妮娜自幼就跟随父辈学习，能使用多种魔法。妮娜的特技是飞行。

他是居住在森林中爱好大自然的狩猎民族，为人冷静可靠，对森林的事情了如指掌。由于基力亚姆是狩猎民族，故擅长使用弓箭。

基力亚姆的特技是在地图上穿越树林，按 A 键可射箭打猎。

当他还是个孩子的时候就被盗贼拾回去抚养，不知亲生父母是谁，也不知家乡在哪里。相对于身世，丹克最感兴趣的还是偷盗的技巧，为了修行（流窜惯犯？）而到处旅行，拥有合体的奇妙能力。

丹克的特技是开锁和发现迷宫中的机关。

人鱼族是一个商业民族，其活动范围遍及全世界。他们以对金钱的贪婪而著称，而马尼罗就是特贪财的一个（游戏中有多处表现），但他的生意却似乎并不太好。马尼罗的特技是在水中变身成大鱼。

毕路达属于铁鬼众一族，他们都是能工巧匠，擅长制作各种武器和防具。也因此而遭到黑龙族的奴役，他为了反抗黑龙帝国而加入了龙的队伍。毕路达的特技是蛮力，可打碎岩石和敲击果树获得果物。

沉睡数百年之久的谜之大魔女，容貌美丽，会使用许多高级魔法，但也许是睡的太久的缘故很多魔法都忘记了，而且会经常出错（汗）……另外她也是贯穿《火炎的气息》系列的一个重要人物，四部作品全有登场（感觉有些像《最终幻想》里的希德）。

矮人是在地底建立国家的种族，据说他们可以在一天之内挖掘五百米之远，被称为掘土机之民族（爆笑）。矮人虽小但力量很大，可以装备很重的武器和防具。莫古虽然外表看起来胆小斯文，但责任感很强，是一个勇敢的战士。莫古的特技是在特定的地面上挖掘。

完全剧情攻略始动

CHAPTER 0

邪恶女神米莉亚(ミリア)对龙族的神秘之力感到恐惧,害怕龙族的强大会危及自身(很像弗利萨害怕塞亚人啊),她挑动龙族中本性残暴的黑龙族发动了龙族内的战争,企图利用自相残杀来毁灭龙族。最后来自白龙族的数名勇者为打倒女神米莉亚挺身而出与之战斗,然而却无法彻底消灭米莉亚,只能用六只神之钥(天空、大地、光明、黑暗、时间、终末)把米莉亚封印,之后又把六只神之钥分散藏在世界各地。

分成两派的龙之一族中的白龙族鉴于过去的教训把自己强大的力量封印了起来,除非世界再次面临危机,否则不会解除封印。但是龙族的另一派——黑龙族却始终蠢蠢欲动,黑龙王索刚(ソ ゴン)建立起了强大的黑龙帝国,他是否会再度演绎血腥的历史呢?命运的车轮终于转到此时,绵延数千年、超越时空的龙族物语揭开了它的第一页……

CHAPTER 1

冥冥的黑暗之中似乎有什么声音在召唤:

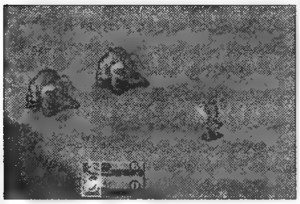
"醒来吧,勇敢的战士。

灾难已经降临……我们需要龙族的力量……"

主角龙从梦中猛然惊醒,眨眨眼睛,发现房间里已经燃起了大火。这是怎么回事?还没有思考的机会,长老告诉他发生了紧急事态,整个村庄都着火了,让龙下到一楼去和大家集合(这时调查旁边的柜子可以得到提升防御的道具)。

跟着长老走下了楼梯,村人都已经聚集在了大厅里,议论纷纷,都不知道为什么一向平和的村庄会变成这样。和所有人对话后,一个男青年和龙的姐姐萨拉(セイラ)匆匆走了进来,告诉了事情的起因。原来虽然白龙族已经失去了大部分的力量在此隐居,但死对头黑龙族的黑龙王索刚想征服世界又惧怕白龙族的力量,为了消除隐患先下手为强要毁灭仅存的白龙族人,现在黑龙帝国的军队已经包围了村庄,火就是他们放的。

听到这些,众人无不义愤填膺,长老也决定率领大家拼最后的力量与黑龙族军队决一死战。萨拉力劝要保存实力不要以卵击石,但众人哪里听的进去,一个男青年更是要马上冲出去。见劝阻



无效萨拉用魔法把他石化了,长老正惊愕之时萨拉又念动咒语把所有人都化作了石像——因为石像是不会被火烧坏的,她打算一个人用自己的魔法来对付黑龙族。萨拉深情地看了同样变成石像的龙最后一眼:"好好长大吧,亲爱的弟弟。当你成长为一个真正的战士时……你将为世界带来和平……"说完毅然走出了房间。

整个村庄都陷入了火海,四个黑龙族士兵发现了萨拉,把她带到了黑龙帝国领队杰达斯(ジュダス)面前。杰达斯满意的看着自己的"战利品",吩咐手下把萨拉带走。几个士兵刚要动手,萨拉发动雷电魔法,几道霹雳从天而降,士兵们吓的四散逃跑。但萨拉却低估了杰达斯的实力,雷电都被杰达斯轻松的躲过,就连猛烈的火炎魔法也不能伤到杰达斯分毫,终于萨拉不敌杰达斯……

不知过了多久,众人的石化状态解除了,都明白萨拉牺牲了自己拯救了大家,纷纷请求长老为了萨拉而战。长老却认为黑龙族很快还会来的,这个村庄也维持不了多久的和平,劝大家分散开来以避免白龙族的灭亡。最后长老给了龙 300 元钱:"'龙之战士'是我们白龙族的传说,龙,你的冒险也该开始了"。接受长老的期盼,身负白龙一族的宿命——"龙之战士",我们的主角终于开始了他的传奇故事(以后回到这里与长老对话可以免费休息)。

村庄里的龙塑像可以保存进度,还有两个商店,可以在这里购买一些装备和道具,建议多买一些解毒道具**どくけし**和不遇敌道具**まものりけむり**,因为之后会遇到不少会毒攻击的敌人。

CHAPTER 2

出发不久,龙来到了第一个城市刚塔贝尔(**カンダベル**),这里经过黑龙族的袭击一片残破景象,国王的城堡也被怪物占据了,对此人们束手无策。龙进入城堡,里面也是破败不堪,其中有两处泉水,可以无限饮用回复 HP/AP 和异常状态(以后的迷宫中还会有),贪心的话不妨在这里多转转炼级。曲曲折折龙到达了最顶层,却发现一只蛤蟆端坐在王座之上。???正奇怪之时小蛤蟆跳下王座瞬间变大了数十倍,恶狠狠地向龙扑来。一番搏斗之后打败了怪蛤蟆 BOSS,清新的空气飘进了城堡,阳光也照射了进来,怪物们都消失了。

龙走出城堡,受到了人们的热烈欢迎,正谈话间突然地面剧烈地震动起来。国王说这是黑龙族的地震控制器,藏在那那伊城(**ナナイ**)的地下迷宫里,经常危害人们的生活,请求龙去隔海相望的那那伊城阻止地震控制器。

那那伊城戒备森严,有许多士兵把守,只有等到天黑才能进去。睡觉的士兵不必担心,只需要小心绕过那些站着的士兵,不过被发现也只是逐出城而已。城内有的民房里有宝箱,还有个武器店,里面有卖之后会加入的妮娜的装备,最好提前买下来。

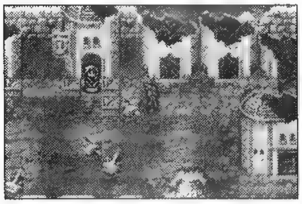
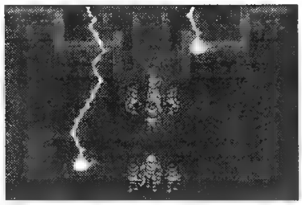
龙以 Snake 般的敏捷身手躲过了重重哨卡,从王宫的楼梯进入了地下迷宫,在最底处找到了地震控制器,而把守它的则是黑龙族的将军。他不但 HP 高攻击力强,还会用回复魔法,可惜他也敌不过经过刻苦炼级的龙。打倒碍事的将军后调查机器发现了大地之钥(**だいちのかぎ**,在战斗中使用可以发动地震,敌全体攻击),把它拔了出来立刻引起了地震,龙赶紧从右边的秘道脱出。刚一出来就看到那那伊城在地震中化成了一堆废墟,地震控制器也被彻底摧毁了。这时刚塔贝尔的大臣赶来请龙回到刚塔贝尔,国王赞许了龙,并告诉他穿过那那伊就可以到达有翼族王国温迪亚城(以后再回到这里会发现给龙立了雕像)。

穿过已成为废墟的那那伊再向北行,龙来到了温迪亚城(**ウインディア**),这里的人背上都生有美丽的白色翅膀,房顶上有着巨大的风车(荷兰?)。龙进到王宫请求晋见国王,接待的女侍神色有些慌张,去请示公主妮娜。原来有翼族的国王,也就是妮娜的父亲在收到黑龙族的一封有毒的信后就生病了,怕引起国民的恐慌迟迟没有向外公布。妮娜想了想,吩咐女侍一番,然后就径自回房间了。于是女侍回来推说国王不在王宫中,请龙去客房休息。

深夜，旅行了数日的龙睡的十分香甜，而妮娜却睡不着，她想用自己的力量去王国西方的巫师塔寻找治疗父亲的药物。主意已定，妮娜起身在王宫里找了一些装备和道具，悄悄出了温迪亚城(注:此时改为控制妮娜)。

妮娜走进王国左边的山洞，两名有翼族士兵赶了过来，要求帮助妮娜一起去取药(必须答应他们)，在山洞中的某个宝箱里可以找到以后要用到的矿石。穿过山洞，一行人来到了洛迈洛村(**ロメロむら**)。在这里的一间房子里有个地洞，跳下去推开坛子可以得到地图(**まほうのちず**,在野外按 START 键查看,A 键缩放),还打听到巫师为了做实验掳走了许多年轻女性。

从洛迈洛村西行进入了一片森林，有的树后面隐藏着宝箱，

地面上的红蘑菇可以吃来回复 HP。一直向西走出了森林就看到了巫师所在的双子塔。塔内结构十分复杂,打败看门的两个死神，走过天桥到了西之塔，见到了洛迈洛村被抓走的年轻女性，她们告诉妮娜药物就在下层。

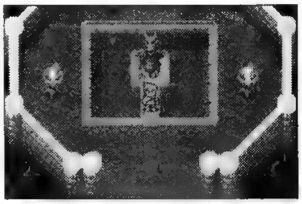
妮娜刚进入塔底却被巫师堵个正着，巫师放出了对有翼族特效的毒气,三人的 HP 全变成了 1,根本不是巫师的对手。交战几回合后妮娜决定自己拖住巫师，让一名士兵回去请救兵。士兵拼死跑到塔顶,变成大鸟飞回温迪亚城,报告后也力尽身亡。

由于巫师的毒气对有翼族特效，他们无法去营救妮娜，万般无奈下只有求助于非有翼族的龙了。龙接受了请求,来到城外,众多有翼族早已等候多时，一起变成大鸟载着龙飞向巫师塔。途中又遇到了黑龙部队的拦截，载着龙的有翼族队长突破重围飞到了塔顶。龙只身一人深入到底层,里面果然布满了毒气,但幸好对龙无效（在这里可以找到能全体物理攻击的武器回旋镖**セイパ**　，非常有用)。巫师正要拿妮娜作实验,龙冲上前去打倒他救下了妮娜,同时也获得了解毒药(**げどくやく**)。此时的妮娜已经筋疲力尽倒在地上，龙背起体力不支的她回到塔顶和队长汇合。众人返回温迪亚城用得到的药物治好了国王，国王为了表达感谢打开了通向东方的索道，妮娜也加入了龙的队伍，要为了打败黑龙帝国而一起战斗。

CHAPTER 3

龙和妮娜两人走过了长长的索道，往南方走看到了一条干涸的河流,河道两边分别是人类的托托尔村(**トト　ルむら**)和森林族的塔塔尔村(**タタ　ルむら**),再往南方去的大桥已经被黑龙族炸断了。在两村中询问村民得知黑龙帝国想抢夺森林族的宝物“勇者戒指”(**ゆうしゃのゆびわ**)，森林族拒不交出，于是黑龙帝国在河的上游用巨石堵住了水源，造成河道干涸。事情虽然由森林族而起，却也波及了隔岸相对的人类托托尔村，原先十分和睦的两村因此不相往来。

据说人类长老被帝国军抓到塔塔尔村西北方的绝望之森去了，而且其中似乎有黑龙族人在活动。为了排解两村的纠纷龙和妮娜决定去绝望之森看看。在塔塔尔村找到老铁匠，用之前在迷宫中发现的矿石打造了一把斧头(**のこぎり**)后，两人向绝望之森出发。绝望之森的入口有一棵大树挡路，龙挥起斧头把它砍倒得以进入森林之中。森林中弥漫着深重的雾气，龙和妮娜两人先向北再向东很快找到了一座牢房似的建筑，想必人类长老就被关在这里了。牢房内陷阱很多,看似近路的道路常常是陷阱,在打倒最后三个看守后救出了自称是人类长老的老人。老人要他们一起去取黑龙族留下的武器,龙和妮娜轻信了他的话(选**はい**)中了圈套被关在了牢笼里。老人狞笑着召来了一个双头怪兽企图把两人就此 KO,龙和妮娜奋力杀死了怪兽。这时飞来一只利箭射中开关，森林族的基力亚姆出现了，而且他救出了真正的人类长老。见事情败露，冒牌长老现出了真面目,原来是黑龙族的将军,基力亚姆加入了龙的队伍战斗立刻展开，将军落败后匆忙逃跑（如果不中圈套，对老人的问题一直回答**いいえ**的话最终基力亚姆也将出现



指出他是个冒牌货，仍然要和将军战斗，只不过少赚了双头怪兽的经验)。

回到托托尔村长老告诉龙只有用北方的巨石机器人才能破坏堵塞河流的岩石，而启动机器人的钥匙在洛迈洛村西北的浮游城(**バスラのうきしま**)。于是三人赶回洛迈洛村，发现这里的人们都在谈论夜里出现僵尸的恐怖事情。等到黑夜进入村中果然看到了许多僵尸在四处游荡，与唯一的一个老妇人谈话得知是由于巫师的秘药污染了土地，致使死去的人变成了僵尸，而老妇人死去的丈夫也变成了僵尸。为了使灵魂们得到安息，老妇人请龙等人去巫师塔南方的洞穴取得圣水(**やすらぎのみず**)。龙从她僵尸丈夫推开的墓碑进入墓穴中得到了盛圣水的壶（**クラインのつぼ**),连夜进入洞穴中(用基力亚姆排在队列前以通过森林),在最底层灌满了圣水(在水中按 A 键)又匆忙返回洛迈洛村。龙把圣水撒在了村里净化了土地，死者的灵魂也安息了，村长为了感谢龙把启动浮游城的咒文(**なぞのせきげん**)赠送给他们。

来到洛迈洛村西北的浮游城，念动咒文众人登上了浮游城，在顶层经过了守护者的考验后调查柱子得到了能启动巨石机器人的钥匙。三人回到盆地里的机器人处,从巨人的左脚进入内部,却发现黑龙族将军领着大批士兵早已等在这里，要抢龙手里的钥匙。打跑他们后龙用钥匙使巨人的心脏开始运作，同时地面上的传送装置也启动了。通过传送装置到达机器人的控制室，龙操纵着机器人来到了湖边用能量炮击碎了堵塞河流的岩石，汹涌的河水一泻而下,迅速注满了干涸的河道。

回到森林族的塔塔尔村，人们都在庆祝水源的来临。族长决定把本族的宝物“勇者戒指”赠送给龙,并给了开门的钥匙。龙等人进入了河上游机器人旁的山洞中，用这把钥匙打开了锁住的门,取得了勇者戒指(力量 + 20)。

再返回塔塔尔村获悉两族将为森林族族长的儿子特瑞（**テリ**　)和人类族长的女儿爱梅莉亚(**アメリア**)举行婚礼。第二天婚礼正式开始，两村的人都聚集在塔塔尔村载歌载舞，一片欢乐气氛。龙一行人出村突然发现巨石机器人出现在河对岸，原来逃走的黑龙族将军贼心不死，又潜入控制了巨石机器人。黑龙族将军发动能量炮摧毁了托托尔村，接下来又瞄准了塔塔尔村，但凑巧这时巨石机器人不听使唤了。趁此良机龙等人冲进了机器人内，在控制室找到了将军。将军变身为青色的大怪兽**マッスル**，非常

厉害，苦战后终于将他彻底消灭。

为了防止巨石机器人再被黑龙帝国利用，龙操纵它销毁在南方的火山之中。火山流出的熔岩很快将拦路的河流填没，打通了南去的道路(这段颇有些类似 DQ 3~~)。

CHAPTER 4

通过熔岩填平的河流来到了新的大陆，这里龙发现了一座古代龙族遗迹，龙获准进入试炼。接受考验后终于拥有了变身成龙的能力。穿过山洞众人来到了港口城市光明城（**ひかりのまち**），刚一进城就被不明不白地抓进了监狱。调查牢房的水槽可以得到幸运 + 20 的囚衣（**しゅうじんふく**），而另一边的床上有个人在呼呼大睡。龙上前和他谈话他却怪龙打搅了他的美梦，问龙想不想出去。那是当然的啦，于是此人起身轻松打开了牢门，又回到床上继续睡觉。好奇怪的人，不过也顾不了这么多了，终于重获自由身。

三人悄悄溜出了监狱，出门一看，好一个繁华的都市，建筑全部是用金子建成的，真是金碧辉煌。不过在逛街的时候小心不要被士兵发现了，否则又会被关进监狱。各个房间里有不少的宝箱（在开某个宝箱时也会被当成贼抓起来，呵呵，RPG 恶习有报应了），而且还会发生很多事件：
1. 在人鱼族商店里买一种药物(**ふつかよいぐすり**)给二楼的人，会得到 5000 元的报酬；2. 某房间二楼由妮娜排在队头会给一位老人按摩，得到 20000 元的报酬；3. 某房主的儿子出去伐木中了森林精灵的魔法回不来了，请求龙等人帮忙。从山洞返回在森林中会见到精灵们，与他们谈话后再去森林右下的花丛处就可以救出伐木者了。之后回到光明城得到 20000 元的报酬。

在码头打听到大船属于大富翁洛斯奥塔（**ロズオ　ダ**），于是去城市最上方洛斯奥塔家去借船。洛斯奥塔的女儿不知道为什么和父亲闹别扭，把自己锁在了地下室里，谁也打不开门，他请求龙救他的女儿。答应下来后去地下室看看，果然锁的很结实，很难打开。众人打听情报得知在光明城东方有座黑暗之城（**やみのまち**），那里是盗贼的乐园，也许那里的人能有开锁的本领。

在人鱼族商店花 65000 元买了根金条(**きんののべぼう**)后，众人穿过山洞来到了黑暗城（路上会遇到经验值超高的金色史莱姆，每个 1200EXP！，好好炼级吧）。城里没有白天，气氛十分怪异，人们的行为也古里古怪，还是不要招惹他们为妙。见到长老，他说能开锁的大盗贼丹克去沙漠的金字塔冒险去了，让龙去沙漠找他，并用进入沙漠的必须道具**こおりのせんす**和龙交换了金条。通过黑暗城西方的洞穴来到了沙漠，在茫茫的沙海中龙终于发现了一座小村**デュ　ン**，里面住的是奇特的沙漠一族。而**デュ　ン**不远处就是金字塔，但周围却布满了流沙，无法进入，龙等人只好先进**デュ　ン**歇脚。

沙漠一族也有烦恼的事情，族长说每到新月夜晚的时候村里就会出现沙虫吃他们的牲畜，如果龙肯帮忙的话他们可以想办法让龙进入金字塔。答应之后当晚在村的东北角的羊圈里找到了沙虫，将其打败后从族长房间的宝箱里得到了盗贼之笛（**とうぞくのふえ**）。

来到金字塔下方的石板上使用盗贼之笛（按 A 键）出现了隐藏的桥，龙得以进入金字塔——传说中大盗贼的墓地。金字塔里有许多宝箱，但都有机关，所以不要着急开，另外这里还有经验值超高的宝箱怪，EXP 比金色史莱姆还要多一些。金字塔中可以发现一把回旋镖，但却固定在坚硬的岩石上，无法取出，只有以后想办法了。在底层打败了守护楼梯的眼球怪后进入了收藏宝物的秘室。不料打开宝箱时触动了机关，秘室的大门立刻关闭了，同时大量的水漫了进来。

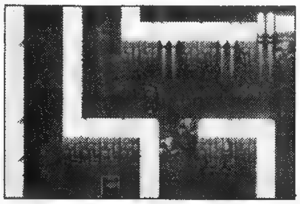
众人正束手无策时盗贼丹克悠闲地从宝箱底下钻了出来解除了机关，龙定睛一看，他居然就是光明城牢房里的那个小子，哦，天下真是小啊。龙向丹克说明了事情的原委，丹克说只要找到传说的大盗贼秘籍他就能打开世界上任何的门，他也决定加入龙的队伍。四人继续深入，在最底层发现了八口棺材。把丹克排在队头按顺时针调查棺材，在最后一口棺材里找到了大盗贼秘籍，看了之后丹克终于如愿以偿成为了真正的大盗贼（现在可以去浮游城、温迪亚城和光明城的东方洞穴以打开锁的门了）。

回到光明城（可以用妮娜的转移魔法**ヒュ　ル**），丹克果然轻松地打开了地下室的门，但女儿还是不肯原谅父亲，因为她父亲要把光明之钥交给黑龙族。出来再问洛斯奥塔，才知道这也是没有办法的事情，不给光明之钥的话黑龙族就会伤害女儿，看来要解除父女的僵局还要另想办法。

来到黑暗城附近的黑之塔（用丹克开门），在顶层打败了精灵调查柱子得到了黑暗之钥（**やみのかぎ**，使用可以白天变成黑夜），再和塔内的老人谈话，他交给了龙一面镜子（**よみのかがみ**）。回到光明城和洛斯奥塔谈话，镜子中出现了他亡妻的身影，洛斯奥塔终于理解了女儿，让龙去地下室找他女儿取光明之钥。龙和洛斯奥塔女儿对话后登上塔顶，得到了光明之钥（**ひかりのかぎ**，使用可以黑夜变成白天）。

洛斯奥塔父女终于和好如初，他答应把船借给龙。一行人来到码头，又遇见了黑龙帝国军来阻拦，要抢光明之钥。把他们打败后帝国军又耍赖炸沉船只逃走了。这时船长找来了个人鱼族的商人马尼罗，马尼罗说在北方某处藏有一艘帝国军火船，但只有龙给他金条他才能给龙用来炸开路的炸药。人鱼族的贪婪果然名不虚传，为了得到船只好又花六万五千元买了根金条送给他。

去光明城北方的山洞，向左走用马尼罗给的炸药炸开了挡路的石块，出了洞果然发现了黑龙帝国军的秘密基地。众人杀上船



去，打败了帝国将军夺到了军火船。返回光明城，在码头找到船长，马尼罗也气喘吁吁地赶来请求带上他，于是众人坐上大船和洛斯奥塔父女告别起锚出发了。没想到走了不多时帝国军带领大批军船赶来报复，打败登船的帝国将军后他竟引爆了舱底的火药，情急之下马尼罗只好带领大家弃船逃生。所幸众人大难不死，漂流到了一个四面环海的孤岛上，但也被困在了这里。马尼罗说只要取得潜水面具众人就能下水，而潜水面具就在此岛不远的海底城市玛卡（**マッカ**）里，要以一百万元一个卖给龙。真是个黑心的家伙，龙再次领略了人鱼族贪婪的“风采”，但事至如此也无可奈何只好答应。　　**（未完待续）**

文/天空の勇者 罗剑锋　责编/宇部

秘技到底是什么？难道仅仅是令人晕眩的密码？

希望大家能够通过点滴游戏心得体会到更多快乐！

秘技天地

看我的吧！！

本期主持/木木

截稿前突然接到“秘技天地”这个棘手的任务，只能硬着头皮上了，刚刚从家的信堆中爬出来又跌入了秘技的海洋……说起来，秘技天地的来信似乎不多啊，临阵磨枪的风林在新寄来的信中挑了半天才找到几封，看来大家对投秘技的热情不是很高。其实风林倒不觉得非“秘”才可称为“技”，一些小心得如果愿意托上餐桌让大家都来夹两筷子的话就不要犹豫了。虽然不知道下期还是不是风林来做，不过在这里 MUMU 还是要振臂疾呼——大家多投来稿子啊！！

——秘技版“临时工”：风林

PS2 零～ZERO 推荐：9

●穿版后的奖励

当玩家将游戏打穿一次后，游戏会提示玩家进行存储。完毕后读取该记录便会出现选择画面。其中会出现四个选项：STORY MODE、BATTLE MODE、SOUND TEST、OPTION。

STORY MODE：可以从任意剧情段落玩起。

BATTLE MODE：封印幽灵的游戏，每过一关都有点数统计。

SOUND TEST：音乐欣赏。

OPTION：菜单。

此外，在以上选项中还细化出许多新的内容，比如更换深红的服装、设定幽灵的厉害程度（如果调整为噩梦（NIGHTMARE）级别，穿版后结局会出现不同）等等，总之可玩之处甚多。

（木木：强行坚持将本作打穿数遍，结果因为页码问题，大攻略没能及时奉上，实在是残念。在编辑部中，惟我对恐怖游戏情有独衷，虽然自己也是个胆小鬼，但打起恐怖游戏来却一点都不含糊。CAPCOM 表示这次的 GC“生化危机”异常恐怖，一般人无法承受其苦。先不管说的是真是假，反正听到这些木木就已经迫不及待了……）

GBA 格斗之王 EX～新血 推荐：7

●隐藏人物总动员

如果 KOF 少了八神估计魅力也就损失了一半，制作者当然是绝不会把八帅哥搁置脑后的。其实要想使用他是很简单的，只要用主角队（京、红丸、萌）将游戏打穿一次即可。而另一隐藏角色，拥有不死之身的大佬吉斯的使用方法也类似，只要用饿狼队（特瑞、安迪、舞）将游戏打穿一次即可。难易度不限。

●援助角色的新面孔

按照下表完成游戏即可。

隐藏援助	使用方法
K'	打穿故事模式一次
ヴァネッサ	以 40000 分以上的成绩打穿故事模式
マキシマ	以最高难度打穿故事模式
山崎龙二	以最高难度并得分在 40000 以上打穿故事模式

PS2 VR 战士 4 推荐：10

●改变标题画面的底图

在标题画面选择 OPTIONS，然后进入“GAME”项中，只要按下 L1 键或 R1 键即可将原有的水波纹底图改变。可供选择的底图一共有 39 张之多，玩家可根据自己喜好改变。

●使用 2P 的服饰

在选人画面中，只要按住 START 键 1P 就可以使用 2P 的服饰，反过来 2P 也可以选择 1P 的服饰。

●多边形由 6600 万降到 18 万？？

首先要有初段以上的记录才可以，具备的话进入选人画面，确定之后按住 P、K 键进入游戏就会发现……请 VF 系列一直玩下来的朋友准备一块手帕先……

●“百变金刚”多拉（DURAL）再度登场

在 KUMITE 模式中，玩家的段位会逐渐升高，此后也会遇到多拉的挑战，只要将其 KO，就可以在对战模式中使用了。

（木木：其实 VF4 中有趣的秘技还有很多，但都不是一开始就可以使用的，大部分都需要玩家在 KUMITE 模式中慢慢的去发现。不过这样也好，深一步的体会游戏的乐趣才是我们的最终目的。而秘技的存在也只是游戏之余的调味料而已，AM2 这次的料给得很足啊！）

GB 口袋妖怪·水晶 推荐：9

●直接捕捉 NO.251 雪拉比

首先来到黄金城，进入那里的精灵中心。出来时护士会叫住主角，并给他一个名叫 GS 球的东西。然后主角穿过森林，回到得到第二枚徽章的城市。去找会做球的老伯，把 GS 球给他。过一日去找他，他会给主角一个名叫符齐球的东西，然后他跑出屋。主角又回到森林中，来到森林小庙前，对着森林小庙按 A 键，回答“是”。这时，主角头上会出现一个“！”符号，NO.251 雪拉比飞来（LV.30）。进入战斗画面，然后……这可比集齐前 250 种精灵再生蛋的方法简单百倍！

●遗迹之谜——隐藏的四个房间

在阿鲁夫遗迹中还隐藏着四个房间：

1、拼化石盔的那间，进去后使用可从山洞中逃走的那个道具。然后再进去，在拼图后面会出现楼梯。

2、拼化石翼龙的那间，进去后使用秘技 05：闪光。房间内有月之石。

3、先捉住水狼，把水之石装在它身上，进入拼多刺菊石兽的那间。房间内有神之水滴。

4、先捉住凤凰，把它排在第一位，进入拼凤凰那间。房间内有木炭和圣杯。每一间房都有四个道具，有些闻所未闻。再进去会出现由 201 号文字妖怪组成的壁画。（每间不同）

——贵州　王洋

GBA 魔法假期 推荐：6

●巧打总波士

最终 BOSS 的 5 个暗属性手下非常难缠，下面的方法可快速消灭它们。游戏中后期加入的兽属性仲间最后可习得对敌全体攻击的强力魔法，但要消耗我方全体大量 MP。战斗前先通过调换装备升高她的速度，以便优先行动，但队中至少有一人速度要比她快。战斗中第一回合先招出两只兽精灵，其他人防御，顶住第一轮攻击，第二回合，如果敌招出了暗精灵，就先让最先行动的人用暗魔法道具去暗精灵，再用招兽魔法，其他人可互补 MP。这样，加上两只兽精灵的威力，5 个手下不死也会虚血，剩下就好打了。如敌人消去兽精灵就关机重来，此法多试几次必能成功。

——北京　被魔法假期画面惊傻了而一直忘了写信的张永

（木木：很欢迎大家能多投来些游戏的小技巧、心得，个人觉得这类稿子虽不能称为“秘技”，但却比真正的秘技更为实用，更有价值。毕竟是作者亲自实践出来的心血，相信对玩家很有帮助。广大玩家何不借此来多多交流呢？）

GBA 黄金太阳 推荐:4

●使用的快捷键

先选中特技,其中有每个人的魔法。选定一个魔法(不要按A)。按住SELECT键时,再按L或R键。再对选定人物按一下L或R键就行了。游戏中有很多地方要用特技,只要在需要时按L或R可就省事多了。

——江苏 张浩

PS 火焰的气息(龙战士)4 推荐:2

●AP值的巧妙利用

大家都知道,"龙战士4"的魔法很漂亮,可是由于AP的限制,所以用不了几次,我可以解决这个让大家头痛的问题。在战斗中,画面上只能有三名角色参战,其他人不能参战,而不能参战的人会自动回复AP,当参战的角色的AP消耗完时,便可换后备力量,有时一战下来,AP不但不会减力,有时还会增多呢!

——山东 乐天派掌门 史志伟

(木木:这条小技巧可能会有玩家提出异议,不过我想应该还是抱着讨论游戏的心态来读会比较好吧!在这里回答一下史读者关心的FF问题。目前史克威尔虽然没有宣布正式加盟任天堂,但通过出资子公司的形式实际上还是等于已经参入。FF在GBA、GC上推出的可能性几乎为100%,尤其是GBA上将会发售更多史克威尔经典作品,而这些作品的面市日期也会在年内)

GBA 超级马里奥赛车A 推荐:7

●保住要命的金币

当被香蕉皮或火焰碰到时便会打转,并失去一些金币,这样一下子就会落后。避免的方法是当被以上物体碰到的瞬间按一下B键,此时角色头上会出现一个音乐符号,且车速不会降低,金币不会失去。

——浙江奉化 徐臻

(木木:金币在本作中重要性不用多说了吧?没有足够数量的金币支持,想要取得冠军是很难的,玩家切记收集金币之道)

PS 洛克人X6 推荐:6

●ゼロ巧打"黑金刚"

黑金刚是那个在盖特博士那关的前半关守关BOSS,先练好冰狼牙的发招(上+跳)与旋坠斩(空中,上+攻击键)!你面对它,待其发招时用冰狼牙的能力高高跳起,看准时机用旋坠斩(发招时无敌!)如不小心失误,立刻用元水斩补一下,元水斩(下+△,空中可),黑金刚就会不停地用同样的招攻你!用以上方法可以轻易KO。

——广西 许可

PS 尤多娜英雄战记 推荐:7

●在16话以前炼出リペアの杖

ぎんの盾:它需要在里古里亚砦の武器职人屋合成,首先把这儿的1回目的DEF**プラス**合成(轻松),接着就可合成**ぎんの盾**,它需要**てつの盾**(道具店可买到)和**ぎんの剣**(在16话以前拥有这样武器最难,金手指除外),具体获得方法是MAP11.用爱莉莎(**エリシヤ**),装备其专用武器"**ブレソサソダ**"(初期装备)一次性干掉BOSS亚托姆(**ヤーザム**),即可获得(多试几次)。

ソードブレイカー:MAPT用直接攻击(近身)打倒BOSS贝罗姆(**ベロム**)后,可获得。

ロソグボウ:霍姆兹(**ホームズ**)初期拥有的那把射程2-3的弓箭,当时用了还怪可惜的。

エリクサー:这件物品需要注意。在MAP14过关后,市长送的礼物中就有它,位置在(从上往下)第四排,(从左往右)第六个。

●赌场破产

MAP15的赌场,胜负关键在角色的运气值,所以用那些Luk高的(一般25以上即可)角色进入赌场,将快速致富。本人的萨沙公主Luk30,一小时左右就让赌场破产。

——在海口准备买GBA玩《封印之剑》的真纹章Fans·谭非(地址:海南省海口市经济技术学院2001文秘班 邮编:570203)

GBA 恶魔城~月之轮回 推荐:5

●个人经验谈1

此游戏打到后来,我认为竞技场比较难过。这里有一个方法,在地图右下角记录处,有蜘蛛和熊人一起出现的地方,花一些时间,反复不停地抽打这两个怪物,在熊人身上可以得到美味的肉(PH值100点)和力量之戒,蜘蛛会出现心型恢复剂,最高有超级心数回复剂(100点),4个一组,一次可加分9040,每过一次NEXT数值,可在PH总值中加10个点(这个大家都懂),然后在地图的中间找到一处有蘑菇长出来的地方,反复抽打喷着气的蘑菇,可得到20点的PH值血瓶及法力恢复剂。花一点时间,可使你的20点的PH值血瓶升到99瓶(最高了),有了足够的肉和血瓶,在竞技场就不怕吃亏,我打通竞技场各关,最后得到光辉护军,DEF值是1290。

●个人经验谈2

进攻关底BOSS时,相信你的水平和要素都已升到3113最高,使用丘比特的守护神和狮身蝎尾兽,放毒雾,将独眼老妖打得欲火焚身,快速移动后,在视面右下角处,将狮身蝎尾兽换为人形树根生物,使用飞鸟羽毛,不停的跳到空中,躲过独眼老妖的三次移动(听到三次声音后落地),静止不动,自动增加PH值。反复多次后,将PH值充满,再跳到空中平台上,身上散发毒雾,抽打BOSS的独眼,只复5-6回合就可以叫BOSS跪地求饶。

——江苏 小竽

PS2 疯狂出租车 推荐:7

●使用自行车

在角色选择画面按住L2键再按R2键,放开L2键后再放开R2键,同时按下L2键&R2键后再放开,再用○键决定角色。

●车手视点

在游戏中用2P手柄按住R1键&R2键,再按○键。

●显示油表

在游戏中用2P手柄按住R1键&R2键,再按5次□键。

●混乱模式

在角色选择画面按R2键之后放开,接着再度按住R2键并同时按下○键,确定角色。

●箭头消失

在标题画面按住R2键&START键,进入角色选择画面。

●目标消失

在标题画面按住L2键&START键,进入角色选择画面。

——北京 为了享受没有交通规则的快感而玩本作的黑旗车

PS2 实况棒球8决定版 推荐:8

●更换队员球衣

在"全垒打模式"中只要玩家在球场选择画面按住R2键再选择球场的话,那么玩家选择的球队球衣会变成学生球衣。另外,如果玩家选择的选手是横滨之星球队,此时只要按住L2键或者按住L2键+R2键再选择球员,球员的队服还有出现其他令人意外的变化。

●地区球场也可以用

在标题画面输入↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、START,就可以使用"野外球场"与"圆型球场"。在这里要提醒玩家的是,可以输入指令的时间是很苛刻的,只有两秒钟,如果玩家不能在两秒内输入成功的话就无法生效。另外,一旦成功就会有效果音提示。

●查看选手的详细资料

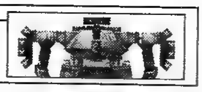
再"资料模式"或者"球员编辑模式"的选手资料画面中输入↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、L1、L2后,如果玩家听到了效果音即证明成功。然后玩家就可以看到各个选手的特殊能力、详细数值等资料。另外,如果玩家再输入一次的话,那么连OB选手的资料也可以查看呢!

木木近期游戏心得

VF4中的温尼莎是最近风林最喜欢使用的角色。此人打击度高,下血快,上、中、下三段变化多,令人防不胜防,在此推荐大家多多利用↓P结合"站立中P"的变化,迷惑对手。

各地分销商 广州分部: 020-81844931 北京分部: 010-65924094 上海分部: 021-32030726 石家庄勇乐: 0311-7035241 消费者服务中心: 广州市文昌南路10号 邮编: 510140 e-mail: support@betop-cn.com tel:020-81391404

Inspire the Game



业界复苏，尚需时日

不知是自己掉了队，还是现在的消费者与以前有所不同。自己玩舞拉拉和 GUNGRIFFON 是愈打愈上瘾，挑战乐趣无穷。但这两个游戏的销量却让人心寒。当舞拉拉跳杰克逊的舞步时，怎么也想不到如此强作才卖五万……

我行，你也行！

THE PURE GAME, THE CORE USER

↑编者一度曾逞强好胜。DC 版梦美的官方站关不关不知道，但梦美 ONLINE BATTLE 下月结束。我们并不孤独，更不遗憾，因为我们努力了。编者希望与各位有志于游戏业的读者共勉。为了中国游戏业的进步，我们除了买正版，争名次，要做的还有很多。(XTT 者，小天天也)

愿高手不再寂寞……

●看了电软 2002.2 上刊登的识别 gba 卡，马上拿出自己的卡带对照，如果照你所说，那么我有盘黄金的太阳就应该是原卡了，无论是 logo 还是 made in japan 还是芯片接口处的文字都有，但这盘卡买成 78，你的辨别方式准确吗？如果准确的话，我的卡真的是原卡喽，我就准备再去搜索一下，说不定是老板不太懂（我看她就是）。谢谢回答！（一个厦门的玩友在 uni41@sohu.com 的留言）

虽然近期龙哥接到很多封信，说有的 GBA 卡在"工艺"上又进步了（如 Y 型口螺丝等已成为组卡标配），但还是不能达到你说的这种水平。如果你的卡确实制造工艺细致，那就没有什么好说的，这位女老板卖错了（？）。说心里话，就算真的"老板不太懂"，我认为你那是组卡。

●我的 PS 5503 最近出了毛病。放入光盘后只出 SONY 的标志就再也读不出来了！打开机子光盘还在转，光头的激光可以正常发出，但就是读不出来，调功率也无效是何原因？正版和盗版盘均是如此，龙哥你能帮我吗？万分感谢！（头痛 12 万分的白可）

这个……5503 要说也该出毛病了。可能是光头过于老化吧！要么更换关键部件，要么整个光头一起换。我的建议是买 PS2 兼容 PS。

●mikedotcom@163.net 求助。

PS2 的《风之克罗亚 2》我有个问题想请教一下。有一局叫什么"魔之美术馆"的，我走到中途的一面大镜子前被挡住了去路，不知该如何通过，请指点，谢谢！(HZH)

买正版游戏——带领我们通往神奇游戏世界的康庄大道

国人汉化的游戏一览

首先需要说明的是这里的"汉化游戏"仅指目前一些汉化小组和个人汉化或正在汉化的作品（要是全算上那可就写不下啦！FC，GB，MD 上有不少汉化游戏呢，但那些都是以前的事了，其来源也很复杂，《电软》的前身"先锋卡通"还推出过汉化的游戏呢！总不能也一并写上吧？所以注意上面的"目前"！），另外就是由于这篇小文截稿的原因可能资料收集的不是很全，还请读者朋友们见谅（有兴趣的读者可以上网到采访中施珂昱推荐的那几个网站上看看，也许会有一些新消息！呵呵！）！

MD 上：梦组——已完成《雀侦物语》，《魂斗罗之铁血兵团》，正在汉化《梦幻之星 4－千年纪的终结》。

梦组的组织者是 Kiros Lee——一个《梦幻之星》的 Fans（可能是因为这个才叫"梦组"的吧？呵呵！），他们的目标就是汉化《梦幻之星》！而前两个游戏就是他们的练手之作，截稿时网上已放出了《梦幻之星 4》的不完全汉化体验版，相信很快就可以玩到完美的汉化版本了！期待！

SFC 上：狼组——已完成《火焰之纹章－多拉基亚 776》，正在汉化《纹章之迷》和《圣战系谱》。

狼组汉化的《火焰之纹章－多拉基亚 776》相信大家都知道，现在他们正在汉化"纹章"系列的另两作《纹章之迷》和《圣战系谱》。

恶龙工作室——正在汉化《勇者斗恶龙 1》。

这个工作室由波波和他的女友辉辉组成，看名字就知道是《DQ》系列的死忠了！呵呵！汉化这个游戏可是个大工程，目前看来还得再等上一段时间。波波！加油啊！

小天使汉化组织——已完成《钓鱼太郎》。

由 ANGEL（一位香港 MM！）领导的小天使汉化组织前一段时间成功汉化了《钓鱼太郎》，现在还在休息中。

屎王皮萨罗(Necrosaro)——正在汉化《天地创造》。

这位也是单干的！呵呵！名字好像不太雅但实力可不能小瞧，《天地创造》的汉化已经快完成了，据说他的下一个目标是 SFC 上的《DQ6》！

PS 都市汉化小组——正在汉化《超时空之轮》。

名字里有 PS 实际上却在汉化 SFC 游戏，好像也快完工了，希望能早点儿玩上！

Rom Hacker 小组——正在汉化《圣剑传说 3》。

成员中的歪歪，小白，白金之星等人都是汉化圈里的"老将"了！他们现在正在招人，有兴趣的朋友可以去试试。

另外，还有未经证实的消息说有人在汉化《魔装机神》，《灌蓝高手 2》，存疑？

GBA 上：施珂昱(shikeyu)——已完成《恶魔城－月轮》。

由于本期电软有采访我就不多说了（说心里话个人最希望施大哥能把《莎木》汉化一下！嘻嘻！）。

《机战》汉化小组——正在汉化《超级机器人大战 A》。

这个就是采访里提到的那几位汉化爱好者，成员主要有"大天神"，"蓝色幻想"等人，目前汉化好调进行中。

另有未经证实的消息说有人在汉化《黄金太阳》，存疑？

PS 上：施珂昱(shikeyu)——《寄生前夜》，《天诛 忍凯旋》，《胜利十一人》，《麻雀俱乐部》，《女神异闻录 2 罪（仅汉化了菜单，剧情未汉化）》。

PS 上似乎还是施大哥一枝独秀，不过屎王皮萨罗也说要汉化《FF7》（太期待了！），在采访里施大哥说过 PS 游戏汉化并不难啊？！希望有更多人加入！

文：游人、大天神

●龙哥你好。首先声明我绝对支持正版,因为我被DC的D版整的够呛。现在有了PS2,不想再体验自动跳出、读盘不能、记录不能的痛苦了,请问龙哥:1、PS2使用正版大约可用几年? 2、DC不兼容的问题是出在主板上吗,有无解决方法? 3、NGC和XBOX哪个机能更强,哪个更适合国内玩家? 4、PS2版"生化危机4"已开发过两年,难道真的被腰斩了吗? 5、为了能玩到更多游戏,请大家努力买足彩吧(笑)。祝龙哥热线越办越好看!(北京 张少水)

1、影响使用寿命的关键因素并不在于正版还是盗版,而是你的游戏时间和对主机的维护保养。有关于此,本期的科普园地还是说滴,下期还要详细说明并推荐使用金手指来修改游戏、玩PS游戏。这里我只告诉你,如果你不擦光头,就算只玩正版,恐怕也不会超过一年。 2、能读出一款游戏,就说明主板是好的。应该是碟片版本的事。 3、这个问题据龙哥请教业内人士,答案是XBOX更强。但是他也提到,NGC同样非常厉害,在硬件光源和贴图上和XBOX是属于同一级别的,逊就逊在内存上。XBOX的内存更大,更有利于程序员的发挥。也正因如此,NAMCO、SEGA、NENTENDO共同推出的NGC互换板主内存扩到48兆。总的说,NGC与XBOX是一个级别的主机,XBOX更高些。而二者与PS2就不能说是一个时代的产物了。 4、当然。 5、哈哈。博彩博彩,如果把希望全都寄托在买彩票上也不是办法哦。真的想放手一博,恐怕也要有雄厚的资金作后盾——每期至少买10万注。

●龙哥你好! 小弟有几个关于dc方面的问题请教望回答 。一,dc上的2d游戏为什么质量都很差? 二,dc有没有洛克人,或者类似的游戏? 三,dc版爆烈刑事2怎么样?为什么电软没有介绍过? 四,dc的vms怎么下载游戏? 五,dc上的中文游戏是什么回事? 好了,最后祝龙哥身体健康,万事大吉。(网友 邓虎)

一、不会吧?SF3RD差吗?可能是没有太多的动作过关游戏吧。别忘了DC上的游戏总量本来就少,基本上还是以三维为主吧!如果你确实很喜欢二维动作过关游戏,那倒要推荐你买GBA或是早期的MD、SFC、NGO了——哪怕是模拟器也行啊?二、这个……龙与地下城、雷曼(2D手感)系列。三、很好啊!真的很好!!!四、这个你可以忽略了,用VSM玩游戏不太现实。很难用VMS与光盘内容互动,如果想用VMS到网上下载于游戏有用的资料恐怕就更难了。当然,虽然现在DC作为淡出的机种,但聪明的玩家还是会发现它身上的闪光点的。

●龙哥,在前几天的央视一套"新闻30分"中看到,有些专家说用震柄进行游戏时对手的神经会有一定程度的损害,那……(赶忙把手中的PS震柄扔在地上)。这……这是真的吗?如果是真的,那……残念。对了,震柄都对手有害,那上回杂志登的那种会放电的PS2"手柄"岂不……?

不知为什么,我近日几次游戏时居然出现了恶心、想吐的症状(玩莎木2、JSR反应较强)。本人身体还算强壮,且电视画面都调得十分柔和,可为什么会出现这样的症状呢?我以前玩PS从无这样的感觉。希望龙哥抽出点时间解答,谢谢。(广西桂林兴安县兴安中学 尹丁)

凡事有利有弊,我个人有打GSM手机超过两分钟而导致头疼的例子,所以我自己至今坚决不使用这种规格的手机(尽管理论上说GSM的辐射比CDMA的还小)。龙哥算是最喜欢听专家话的了,但很抱歉目前阶段我不能相信玩游戏时手柄会把手部神经给震坏。

玩游戏时请开灯。像你这种情况玩武装雄狮这种游戏时一定会更加的恶心欲吐。所以我的方案是,对莎木,用彩显玩,色温设成6500K,15寸的即可;对秒间60FPS的武装雄狮,我坚决使用14寸的小画仙或15寸的小纯平(一律以S线连)。长时间打这两款游戏时我还真的一点也不难受。今后随着科技进步,当电视机能够克服"闪烁"时,情况就会有所缓解。对于真三维的乱转型游戏,大家确有必要严加提防,而对一般的华丽乱闪型游戏,更要避免长时间盯画面,以防视觉受到刺激。日本游戏厂家的建议是每一小时休息一刻钟,这在任何一款游戏的说明书上都有提到。我还要建议那些长时间玩电视游戏或盯电脑的朋友,请花15元买一个"黑宝熊胆"滴眼液,可缓解视疲劳和眼干涩。

●龙哥,刚装了ps2的直读,买了很多碟,都是dvd的。boss说玩cd久了机器很快就报废,以后就只能读cd的了。连we5最终版和vr4都不能玩了,boss有没有骗人,请回复。(杭州一网友)

DVD恐怕得25元一张。CD最多10元。其中的奥妙你自己想。当然了,现在PS2的游戏以DVD居多,盗版也是以DVD居多。另外,机器报废是因为光头或其他硬伤造成。而不是说因为我"放入光碟",所以才"机器报废"。D碟是不好,但那不是伤机的主要问题。我们提倡"正义正版",是从软件商的角度出发,大家和自己喜欢的游戏总会有个约定,所以请买正版。这样想,如果日本美国也都玩D,那谁还给消费者出游戏呢?我们就更不要期待了。

●龙哥:你好?!

这个邮箱是龙哥热线的吧?我也管不了那么多了,有话我就都说了!有几个有关DC的问题:

1.美版好还是日版好?

2.我买的美版机HKT3020,made in INDONESIA 1999,是否原装?长时间游戏后,画面出现一格格的闪烁,通常是2、3小时后,是否正常?

3.DC的D版不伤光头?正版伤?哪有DC二手正版?

4.我的DC已可以上网,但仍不能使用DC的聊天功能CH@B Talk,怎样开启?帐号我有,但应怎么做呢?

我是今年1月份买的,买DC我无怨无悔,为了得到原版DP3我写信去了日本,20天后收到了日本世嘉公司寄来的DP3,当时的感觉无法形容——好极了!(还要感谢《电软》!)里面还有一封信,是一个叫三村健太郎的人回复的,说那个DP3是他个人的(原文:I send my personal one this time……),我好感动,决定回信表示感谢(不过现在还没动笔,虽然我高三但我的English好滥:)。

就到这吧,等你的回信!谢谢!(我的QQ82229057或41236351。大连杨光)

1、美版日版都好。新机器最好。记着要擦光头。 2、绝对原装。"画面出现一格格的闪烁",症状我想像不到。 3、光头与正D无关,主要在于,脏污的光头对正版的识别能力更差。DC确实如此。4、这个我真的是一点也不知道。你可以这样想,就算你能聊了,和谁聊呢?(笑)PS2版的"咕噜咕噜温泉3"正在制作中,这就是个在线的游戏,其中的CH@B是它的重点。以后有机会我们一定对其特别关照。SORRY。

你获取DP3的经历真是神奇。世嘉真好。

●"许鹏"<big-eblis@163.com>天语:

你好。我是一名无线电爱好者,尤喜改装各类机器。前几个月我开始实验将SONY的KSS-213型光头(65RMB一只)装在我自己的5500型PS上,以代替老化的KSM-440光头。经近两个月的努力已经成功。我以此为基础制作了一台"PLAY STATION改",并拍了几张照片。本来是准备用附件发给你的,但一时找不到扫描仪,只好用平信寄来。请注意查收。

另外,我在研究PS光驱部分的电路图时,发现该机跟踪侍服环路中带有轨迹计数器。该计数器能使光头寻道时间缩短,但也会使光头在遇到较差的碟片时难以正确跟踪轨迹,使主机读碟能力下降。因此,如果去掉轨迹计数器就能提高主机读盗版碟的能力。其具体的方法为(5500型,其它型号未试过。但理论上讲应差不多):拆出PS主板,找到插光头排线的插座。在插座的附近有两块贴片集成电路,一块20脚,一块8脚。拆除8脚集成块(注意防静电击穿及高温烫坏),装回主板即可。拆除此块后主机读碟能力会变强,但读碟时间会变长,可谓鱼与熊掌不可兼得也。

天语:非常感谢你的投稿。我觉得,主机真有毛病,就一定要修。而且要送到技术过硬的店中去修。可话说回来,一些小毛病或是因为我们对主机使用不当、维护不到位导致的问题,自己完全可以解决。

炒冷饭的本事

春节期间看了几个晚会，老实说感觉不怎么样。央视的春节晚会，吹得最厉害也最让人失望。我不知道这个晚会想强调的是什么新东西，是网上直播还是有奖竞猜？说是“互动”，但实际上和这俩字没什么关系，仍然是老套——我爱怎么演就怎么演，反正每个台都是，不看也得看。尤其是晚会之前的那个回顾节目，整日醉心于以前的成就。这样将来是要摔跟头的。

像春节晚会这种用强制播出的东西可能还看不太出来，但是落实到市场竞争上立刻就能见分晓。只会“炒冷饭”、没有新意的作品，在市场上没有竞争力。真正有本事的，是类似形式表面下的开拓。比如说 FF 系列目前为止一共出了 10 代，严格讲没有任何两代的系统是一样的；上一代里的战术放到下一代里用，很可能就不吃香。制作者在系统上的无穷想象力，个人认为正是 FF 系列最大的魅力所在。开拓确实艰难，但是回报也同样丰厚——当年女排的“单脚背飞”造就了五连冠。

炒冷饭不仅体现在这个方面，另外一个比较显著的方面就是题材。在中国游戏界好多比较“敏感”的东西都不能涉及，原创作品的世界观也不能和现实相冲突。再加上“寓教于乐”的原则，文艺作品就只能以“教育”或者是“历史、神话”为题材。这就造成了大烂片“蓝猫淘气三千问”获得了某年的中国优秀动画片大奖这个现实。电视剧也一样，简直是要把清朝拍个遍了（扯一句：中国人好象还是没摆脱皇权思想），这正是严重缺乏想象力的体现。

这可能是因为我们国家历史太悠久、文化太发达的原因吧，荣誉越多包袱也就越重。相比之下，老美和日本人肩头的担子要轻得多，至少他们的进取精神很强。

同样是“冷饭”，人家就能做出点新花样来。机战算冷饭吧？但是每一代机战的系统都有创新，这至少能引发争论。机战的红火和众多魅力十足的角色也相关——有人能把阿姆罗练到 70 多级，有人则偏爱夏亚；喜欢大路痴安藤正树的人估计也不少（笑）。

有句话说的挺对：在电影里你得听明星的话，但是在游戏里他（她）得听你的话。这是游戏的优势，可这优势现在根本不能发扬光大，连保住自己这一片阵地都困难。

文：铁杆合作组 小草

http://knl.bj.163.com 之“游戏人生＞次世代天空”

图为在 GAMEBAR 和《游戏批评》上发表过文章的长春李一卓读者。

他的 QQ：16314121，E－MAIL：a－lee88@263.net。

编者欢迎其他朋友也通过邮件发来自己的打游戏时的照片。这样在和其他读者成为朋友时岂不更加完美？

●请帮我公开我的邮箱和 QQ：87412802，望结交广大任天堂迷！（闻峻）

●山东潍坊韩飞 QQ：24421333

●本人希望结交 GAME 友，QQ：42030672

天才游戏制作者的 专家坚持 之所以必要的理由

PART THREE

请大家留意第五期《电玩新势力》。再见！

铃木裕的世界

（连载一）

一、被音乐包围的童年

——铃木裕个人简历——

……

1986 年

4 月 1 日 进入软件开发 2 科（并担任科长代理）

9 月［OUT RUN］发表

［街机/体感游戏/赛车］

这个游戏是通过操控机体上的方向盘来模仿真实的赛车环境，从中我们可以体会到那无与伦比的真实感，并且那来自 FM 音源的美妙背景音乐至今仍然让众多的爱好者留下深刻的印象。

1987 年……**因版面所限，这部分“年表”内容将抽空刊登或转至“电新”。**

（以下接彩页正文）现在想起来，当初其实也并不是因为喜欢 PAUL MAURIAT 才去听他的音乐，我这样说希望各位 PAUL MAURIAT 的歌迷可不要生气。

当时不管是我身边的同学们都在议论的音乐也好，是我父母所推崇的音乐也好，我脑子里就是根本听不进去，而且我也不想听进去。因为我总觉得一定要去听一些不同风格的音乐才行。

其实那时我也根本搞不清楚什么是摇滚，什么是爵士，只知道自己最初想去听的应该是一些更轻松或者更容易听懂的音乐。后来我去买了些像“荒野的七人”（注七）呀“夕阳的镖客”（注八）之类的电影原声音带来听。

但还是从心里觉得“仅仅这样是远远不够的”。

身边的人劝我去听的音乐我都不要听，但是又没有能够找到自己真正想要去听的音乐。后来终于找到了电影音乐，从那以后，我陆续听了很多很多的电影音乐，才发觉自己终于找到了自己最喜欢干的事，就是仔细地去听每一首歌然后找出它们的不足之处。

然后我的古典音乐厌恶症持续了很长的一段日子。我敢肯定那是因为父母总是对我说“古典音乐是很棒的”才形成的神经性反射。到我重新认认真真地去听古典音乐的时候已经是我 40 而立之后的事了。直到那时我才重新接受了古典音乐，才感觉到原来古典音乐也是很出色的。在古典音乐的大海中我也终于能够用最自然的方式去寻找自己真正喜欢的音乐了。

年轻时总觉得年纪大了以后可能会变得很消极。但是真的到了那个年纪以后，却又不一定是那么回事了。感觉身上少了很多莫名的抵触情绪以及自负感，这样反而让我每天都过得很快乐。

［注七］荒野的七人，1960 年上映的美国电影。该片由著名导演约翰．斯塔琼斯执导，斯蒂夫麦金主演，典型的西部枪战片。故事围绕着 7 个被雇佣来保卫村庄安全的枪手展开。黑泽明的［七人之侍］就是以它作为蓝本的。

［注八］夕阳的镖客，1965 年公映的美国电影。该片由谢鲁乔让内执导，克林德．伊思特伍德主演，意大利式西部片的代表作品。说的是 2 个赏金猎人的故事。

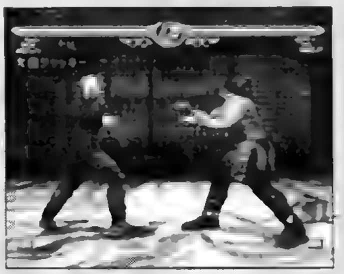
（《铃木裕的世界》之连载一完结）

游戏点评

责编风林

VR 战士 4(VIRTUA FIGHTER 4)

机种:PS2 厂商:SEGA 类型:3D－FTG 媒体:CD－ROM



世界就是这么奇妙，本来如果要说《VR 战士》系列向家用版移植的话，怎么也不会轮到 SONY 头上，不过这次就变成了 SEGA 自己的家用机都没有份。说来也奇怪，SEGA 在自己主机上移植《VR 战士》时似乎从来都是“大大咧咧”，总得留下点遗憾。但这次在《VR4》的移植上分外认真：比如游戏模式就相当丰富，让玩家除了对战之外还能有点别的可做。从画面上来看比起《VF3》有了很大程度的飞跃，但却没有了《VF3》出现时的那种震撼，也许近些年出色画面的游戏太多了吧。

总体说来，《VF4》的 3D 制作水平只能算作中上等，场景的光影效果表现一般，变化主要是集中在诸如水面、蒸汽的环境特效上的增强。比如有雪的那个场地，人物在打斗时不但会留下一串串的脚印，而且雪花还会飞溅起来，让玩家十分有临场感。但比较遗憾的是这样出色的创意和制作仅仅应用在了这一两个场地中。与背景相反的是在角色的制作上体现了 AM2 研(制作组)的强大实力，首先在角色脸上就运用了大量多边形，粗略估计怎么也得几万个——这从角色那栩栩如生的表情就可看出，其次是角色身上装束的花纹和褶皱，像陈洛父女服装上的华丽刺绣，如果镜头够近的话完全可以看清上面的每一笔，而那种随着角色身体摆动的褶皱让人感到衣服的确是“穿”在角色身上的，比如雪飞的袈裟，大家一看便知——因为至今还没有一个 3D 对战游戏“敢”让角色穿这样的服装的，仅凭这一点足以。

由于无缘玩到本作的街机版，所以对移植度上无法作出评判，但相信只要是喜爱《VF》系列的玩家其实是不会在乎画面或是其他方面的，因为它的真正出色之处是在于严密的系统和平衡性，这方面至今还没有 3D 对战游戏能够超越，这也就是 SEGA 的真正“本钱”。其实对于这样一个常年“霸占”日本街机榜首的“吃币怪物”来说，以笔者小小的资历是无权对之加以评论的，咱们要做的就只有一个——千万不要错过！

——鞍山 姚舜禹

角　色：9	操作性：10
画　面：8.5	创　意：8
音　乐：8	移植度：?
情　节：——	总评价：8.75
游戏时间：2 小时以上	

零(ZERO)

机种:PS2 厂商:TECMO 类型:AVG 媒体:DVD－ROM

个人认为恐怖感的营造很大部分在于敌我双方设定的不平衡性。《寂静岭》系列利用黑暗，浓雾等要素强化了敌方角色，同时通过削弱武器装备（铁棒加手枪）来弱化主角，使玩家时刻提心吊胆，而这次《零》在这方面做得更加极端。主角是一个行动迟缓的少女，手中唯一的武器是一部老式像机。而敌人变成了黑暗古宅中形影无踪，穿墙自如的鬼魂。在这样实力悬殊的情况下，遇见一次敌人，就等于获得了一次折磨自己的机会。遇到鬼时，手柄会不停地振动，而你根本无法知道它的位置，黑暗中只能选择不停地跑动。这样做好像并不是为了求生，只是要确定自己还活着。觉得离它已经足够远了，掌起像机，四周疯狂扫视，却发现什么都没有，刚想放下，又歇斯底里起来，再往边上一看，一个巨大的鬼头出现在镜头里。原来，无论到哪，它都和我在一起。(苦笑)接下来是凄惨的尖叫，苍白的画面，不停的咔嚓声，心跳声……好像已经成功地将它封住，可我却坚决地按下了 OPEN 键。

为了增加恐怖效果，游戏运用了很多类似电影的表现手法。比如，有时一开门就会有一具直挺挺的鬼魂站在你面前，在漆黑狭长的走道里，借着手中微弱的灯光，会看见远处拐角有一个长长的影子慢慢地拉过来……本作以日式古宅为舞台，到处是带血的长袍，玩偶、屏风、古旧字画……在幽暗的灯光下，踩着吱呀作响的木板走道，配着那种不同于《寂》，又同样让人抑闷窒息的音效，使人时刻有种关机解脱的冲动。值得一提的是，游戏画面很平静，开门奇快，不用黑屏，但却是以减少帧数(动作变慢)，牺牲光源为代价，这与恐怖主题又正好合适。总之，这是一部处处为恐怖，确实很恐怖的作品。

如果你认为在玩过《寂 2》之后，还有富余承受能力的话，就试试它吧。不过我还是想罗嗦一句：胆大者请慎用，毕竟好游戏还有很多。胆小者……不说也罢。

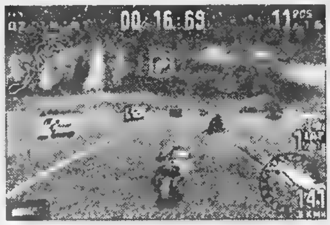
——长沙 艾舟燕

角　色：8	操作性：7
画　面：9	创　意：8
音　乐：8	移植度：——
情　节：7	总评价：7.8
游戏时间：2 小时 16 分	

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

摩托GP(MOTO GP)

机种:GBA 厂商:NAMCO 类型:RAC 媒体:卡带



与NAMCO镇社大作山脊赛车系列齐名的GP摩托系列，借着日前PS2版本发售的强大造势，不失时机地抢滩GBA。似乎GBA之前的几款竞速游戏都缺乏大厂大作。故游戏的表现还不是很让笔者满意。而本作一出，正是应了那句老话：名家一出手，就知有没有。一上来，别的不说单是摇滚乐队的疯狂演奏，就已让人热血沸腾。而游戏中，瞬间提速、机车的轰鸣声，特别是在超车时感受极入耳。而竞速之基本，赛道的设计也安排的颇具水准。单就基本赛道就有16条之多，当然还不包括隐藏道。其中远景贴图用色极为柔和，烘抬气氛。而笔者以为，NAMCO最老道的地方正是：每条赛道两旁几乎没有什么景物，节省机能，而在赛道上则放置了大量路牌及广告牌，并以路牌极速"飞后"来表现出绝佳的速度感，几近梦美(作形容词)，服了，绝了！再有，弯道一向就是竞速游戏的命脉。而当以258M时速侧越、找位、入弯、贴边儿、出弯，这种一丝闪失即告飞车的快感，令人窒息。另，在细节方面也是绝对追求真实，赛手竟会下意识的回头观察敌车。毫无疑问，本作绝对是至今GBA上最出色的竞速类游戏。

——南昌 严俊

角色：8	操作性：9
画面：9	创意：8
音乐：10	移植度：——
情节：——	总评价：9
游戏时间：NN小时	

皇牌空战4(ACE COMBAT4)

机种:PS2 厂商:NAMCO 类型:STG 媒体:DVD-ROM

NAMCO的皇牌射击游戏在PS2上发售了。本作凭借硬件性能强大的PS2为玩家创造了更真实而凄惨的天空，更为壮观而残酷的战斗。游戏对应16:9的宽屏幕，令视野更为广阔。难度方面可以说适中，则接触的玩家也能适应。但操作方面就不那么简单了，操作较为复杂，要一段时间才能习惯，但若配上专用操控杆，操作便可得心应手。游戏中导入了"Said Story"的新元素，使"AC04"的玩法给人较硬派的感觉，而且也能让一般玩家感受到重点所在。"Said Story"与玩家的视点完全不同，而是以一名和战斗没有直接关系的普通少年的视点来揭示游戏的世界观。这款"AC04"中，除了主视点、后视点外，还新追加了和实际战斗机一样的，以操纵席视点的新呈现方式。而悬挂在机体纵席上方，透明圆盖部分的支架和仪表之类也都将呈现在画面上，使玩家有更强的临场真实感。战机也变回大家熟识的F-14、F-16及SU-27等投入感更胜前作，而且部分隐藏机种的入手条件相当苛刻，对玩家非常具有挑战性。大家一定会喜欢这款《AC04》的。

——FIGHTERS

角色：——	操作性：9
画面：9	创意：8.5
音乐：8	移植度：——
情节：——	总评价：8.6
游戏时间：一周	

F14战斗机(F14 TOMCAT)

机种:GBA 厂商:MAJESCO 类型:STG 媒体:卡带

美版的游戏都有两个最大的特点，一是高度的真实性，二是恼人的难度。而这款掌机上的F14也恰恰把这两个特点给继承了。画面是无可厚非的靓亮，单单是看到开头时MAJESCO的标志登场都让人坚信该游戏的不俗之处。在蓝天中翱翔时的感觉很好，看着白云一朵朵地从身边掠过(虽然这只不过是GBA强劲的放大缩小的体现)，还真给人一种身临其境的味道。利用LR键还能切换成左后方和右后方的视角，可见制作者的态度一点也不模糊。只不过，纵使能有360度大回转和侧机翼飞行，游戏对于场面的刻画依旧不能令人满意。或许也是鉴于GBA的3D性能所限吧，一是没有疾速飞行的味道。二是地海空三处茫茫，身为玩家的你常不知道自己到底是在飞还是在干嘛。敌机就更是狡猾了，常常是从你的视角范围内突地一下就没影了。庆幸本作中的敌机都不太凶猛，一般情况下侧着收音机就能把子弹给避开了，不过自己想要击中敌人也就没那么简单了，它们都飞得好快啊……小品级的游戏，随便玩玩即可！

——长春 LENY

角色：7.5	操作性：7
画面：8.5	创意：7.5
音乐：7	移植度：——
情节：——	总评价：7.5
游戏时间：每天娱乐十几分钟	

太空频道5(SPACE CHANNEL5)

机种:DC 厂商:SEGA 类型:ETC 媒体:GD-ROM

先买了D版，可惜只能玩前两关。经不住诱惑买了正版，终于看到了完美结局，感觉——超值。你能想像音乐游戏也有剧情吗？千万不要把音乐游戏理解成就是在跳舞毯上蹦两下。随游戏的进行，你绝对会喜欢上我们美丽、勇敢，富有爱心和正义感的主持人舞拉拉。游戏中出现过的所有的朋友和敌人一起为你呐喊助威的壮观场面时(虽然明知这是日本人惯用的煽情)笔者感动得浑身直起鸡皮疙瘩。正象游戏结尾所说，"本作献给热爱音乐、舞蹈和游戏的人。"劲爆的音乐，超炫的舞姿构成了本作。虽然不用跳舞毯，但也绝对能让坐在沙发里的你不自由主跟着动起来。音乐完全原创，舞拉拉的动作绝对是专业级的，这些绝不是DDR者流(无贬意)能比得了的。玩家在游戏中不仅要听，看也同样重要。没听清，记不住要看，是朋友还是敌人也要看，尤其是第三关"看"BOSS组合方式的设想令人叫绝，另外本作的难度并不象风传的那么大，只要注意空拍和鲜有的节奏变化即可，只有最终关确实比较变态，俺也是用了秘技才过去的。

强烈向喜欢另类游戏的朋友推荐收藏此作，后两关乃精华所在，正版也值。

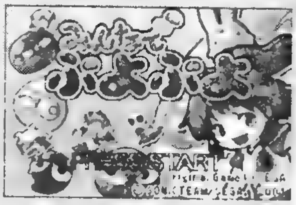
——天津 曹煜

角色：10	操作性：9
画面：7	创意：10
音乐：10	移植度：——
情节：8	总评价：9
我家能收到第五频道吗？	

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

大众泡泡方块(みんなでぷよぷよ)

机种:GBA 厂商:SEGA 类型:PUZ 媒体:卡带



自从俄罗斯方块开创了下落型的智力游戏类型后这类方块GAME就层出不穷，而且每一款都让人玩的津津有味，这恐怕就是所谓的游戏性吧。噗哟算得上是这其中一个经典了,创意十足。下落的是一对对五颜六色可爱的水泡状的"史莱姆",眨着好奇的大眼睛,有着丰富的表情,样子特逗。而且如果长时间没有被消去它们还会一副懒洋洋的样子,令人感到是有生命的存在而不是简单的方块。系统方面和传统的俄罗斯方块很不相同，绝对不能以简单的一排排消去为目标，必须强调连锁来攻击对手（不知是不是格斗游戏太火的原因,现在连PUZ都讲究对战、连击了)。技巧性非常的强,如果能造出很高的连锁数就会给对方形成极大的阻碍，看着对方窘迫的样子真是爽啊。不过本人的水平实在是不高,经常被电脑打的欲哭无类(无类:……)。游戏的背景音乐轻松明快,人语配音清脆悦耳,主角阿露露和她的小宠物的形象非常有童趣，而对手们也很搞笑的样子,那个小骷髅还喝茶呢(笑)。玩的时候心情十分愉快,感觉是一款"粉可爱"的游戏，简单又趣味十足,很适合给女孩玩。最佳购买时机：情人节时作为礼物送给女友,一定会大得芳心(笑)。

——北京 罗剑锋

角色：9	操作性：9
画面：8.5	创意：8
音乐：8.5	移植度：——
情节：8	总评价：8.5
游戏时间:约2小时	

机动战士高达外传0079

机种:DC 厂商:BANDAI 类型:ACT 媒体:GD-ROM

此篇是有感于《电子游戏软件》2K23期的"驾舱模拟游戏大比拼段"而写。这款游戏绝对是DC迷+GUNDAM迷不可错过的,虽然《电新》把它放入了"怀旧精品屋",但它绝对不是一款旧游戏，至少我这样认为(因为刚爆机没多久)。玩《0079》的时候虽然没怎么体会到莱因所说的那种紧张感和爽快感，倒是有好几次要砸掉手柄(组装的)。其实关键就是敌MS太强还有运输车也强得不像话，而且吉姆也太……，在选择机体的时候一般不选RGM-79,因为手雷无法锁定(不一定扔哪去呢)，武器方面一直没怎么用光线枪（因为当时还不知道能量用完还能填，所以一直用机关枪……)。

本来以为能驾驶GUNDAM所以才买的，但爆了机也没见到RX-78-2的影(RX-79CG也行呀),着实失望了很多。资料盘也很有玩儿头，称アムロ为NT不如说是BT,什么玩意都打不着他。近距离格斗(光剑对电磁斧)和分配僚机的任务都是本作的一大特色，正如总帅说的，"没有它们的配合是很难完成任务的"(对原话进行了一点变动)。

——沈阳 刘睿

角色：9	操作性：10
画面：9	创意：9
音乐：8	移植度：——
情节：8	总评价：9
游戏时间:30小时以上	

唐老鸭大冒险ADVANCE

机种:GBA 厂商:UBISOFT 类型:ACT 媒体:卡带

一开始并没有在意此游戏，只是随便看看。但竟然在游戏的制作人员表中清清楚楚地看到了许多国人(当然是汉语拼音)，而且还有那个熟悉的名字Ye Wei(叶伟)!记得在《五周年》中叶伟曾经说希望在某个游戏中能看到他的名字，这个愿望在两年后的今天终于实现了。从CREDIT中可以看出从策划、美工、动画到编程、测试都是由中国人完成的,完全是Made in China的游戏了。

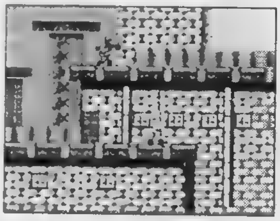
本游戏与同是UBI出的雷曼很相似，都是卡通动作游戏，唐老鸭为了拯救自己的女友而展开冒险。游戏中加入了二段跳,快跑等新的动作要素，手感拿捏的颇到位，关卡设计的也不错，而且有着ACT难能可贵的流畅性。此外穿插的动画和图片非常的精美,其他方面如画面、音乐等水平也相当的高,整体看来绝不逊于国外的产品,在《FAMI通》中也获得了30分的高度评价,进入了金殿堂,成绩不俗。应该说比较满意,非要挑刺的话可能只是UBI的2DACT一贯缺点了,行进方式单调,游戏过程平淡无奇,缺少兴奋点。如果有些隐藏要素就好了。不过作为"第一款"国产游戏,达到这个水平已经很不容易了。

——白花乱舞

角色：8.5	操作性：8.5
画面：8.5	创意：8
音乐：8.5	移植度：——
情节：8	总评价：8.4
游戏时间:不明	

希魔复活(ヒットラの复活)

机种:FC 厂商:CAPCOM 类型:ACT 媒体:卡带



作为FC时代具有代表性的ACT来说,《希魔复活》绝对是那种"下得了厨房,带得出厅堂"的经典。至少，这样一款游戏对于FC时代过来的"骨灰级"玩家们来说,影响绝不亚于FF系列对PS玩家及非玩家们的影响。CAPCOM称得上是ACT的老道了,《希》玩起来似乎更类似于ARPG(当年似乎还没有ARPG的概念吧)。主角虽不具有跳跃的能力,但利用手中的铁链却可以做出许多高难的动作,只可惜那些玩惯了魂斗罗的玩家会大呼困难。许多对冒险前进有利或必须的道具均需在各版过程中取得，而玩家又能在地图上自由地选择自己想去的版面，使得游戏的趣味性又大大提高。而游戏各版的场景又俨然一座大迷宫,玩家不仅要以信息的取得为目的,更要以本版任务的完成为努力,BOSS常常是巨大而充满气势，途中解救的同伴及发生的故事情节连接得又十分紧密，使得整部游戏的结构性相当完美。游戏的理念既使是在今天看来也绝不会输给大红大紫的《MGS》或是《生化危机》。今天,在PS2,在GBA大行其道的今天,依然希望众玩家能唤起当年美好的回忆。

——长春 LENY

角色：9	操作性：10
画面：10	创意：10
音乐：9	移植度：——
情节：9	总评价：9.5
游戏时间:不明	

●XBOX的上市，标志着家用机史上第四次硬件竞争正式拉开了帷幕。2月22日在日本的首发并没能像美国那样引发话题性轰动，这样一来显然将有更多好戏可看，而玩家们也无疑会从中得到实惠。虽然目前还无法预料XBOX今后的发展，但是对于这台完全美国化的主机我们应该给予其足够的关注。这次风林与天师两人将就对XBOX的未来走势提出看法，想深入了解业界动态就不能错过每月一篇的“热料大嚼”！

XBOX

在我们的眼中……

风林：这次与天语要讨论的话题是XBOX的未来（笑）！

天语：还就是在最近，我深切感受到XBOX所带来的映像冲击力。

风林：恩，从首发的软件中的确可以看出“不一样”的味道，但不知天语所指的“冲击力”又是从何而来的呢？

天语：正如微软方面既定的战略，XBOX上市后，首先要从“视觉”上给玩家带来对手主机所不能达到的最强画面，满足了这个前提，后续的对策自然就展开了。我个人觉得微软的这个目的达到了，单从画面来讲，DOA3比VF4（街机）毫不逊色。

风林：有道理。上月XBOX在日本首发应该说不是十分理想，虽然日本玩家彻夜排队的场面不免让人对XBOX抱有一丝希望，但从首发的结果看还是不尽如人意啊～～

天语：所以说那里面有对盖茨会长的“个人崇拜”啊（笑）！不过XBOX的主机之精致，却超出了我以前的想像。还有像日版手柄的再设计等等，从许多小地方可以看出微软的用心。可以说XBOX具备了成功的基础——这台机器“先天”很好。

风林：微软对这次日本的发售应该说准备是非常充分的，要不然也不会在早先断然推迟日版发售日了。日版XBOX硬件设计上更加贴近于亚洲玩家，看来微软的努力的确没有白费。是否可以说硬件的强大是吸引日本玩家购买的一个方面呢？

天语：“游戏机的胜负要靠软件来决定”，但由于时代的发展特别是宽带的普及，我认为，开发环境优越的XBOX会有大量游戏出现；第二，如果网络整备顺利，宽带将是XBOX的一个杀手锏。由于主机性能的超前，微软有吸引大量厂家加入的筹码。不久前看到CAPCOM为XBOX新开发的“铁骑”，这种游戏我想只有XBOX能做。如果说游戏业还需要进一步发展的话，那就离不开XBOX。因此这个问题的答案应该是肯定的。

风林：“铁骑”逼真得可怕啊！！恐怕GC的画面摆出来也不免要“汗”一下。不过从首发的软件阵容当中，却让人有“数量很多但缺乏重点”的感觉。也正因如此，“DOA3”才担当起了敲门砖的角色。虽然首发还算顺利，但随着高潮的减退，迅速制定出行之有效的战略并推出一些让人感到“XBOX太棒了”的软件才可以维持这种势头啊！

天语：那就看微软的道行了。比如，现阶段PS2在性能上虽然排名最后，但由于其游戏丰富，软件商趋之若鹜，以致该主机一枝独秀。但要注意，PS2以前也不是没经历过软件低潮，事实上它甚至是凭借着PS的惯性（SONY主机的高装机量）而硬把软件商给拽了回来。与此相应的，微软能不能凭借着其高人一头的XBOX先把软件商给吸引过来，再形成高装机量，进而吸引更多的软件商顺利发展，是我很感兴趣的。

风林：感觉这次XBOX的发售给游戏界带了一些新意，我想不止我一个人。与之相比，PS2与GC似乎仍旧是PS与N64的延续，也许由于XBOX是美国主机的关系吧（笑）？但XBOX要想在日本取得成功，无疑要靠众软件商的捧场才可以。虽然目前已经有部分厂商加盟并宣布为其开发软件，但是仅靠这些还远远不够的。真正的执牛耳者还是按兵不动啊。

天语：越是执牛耳者，反应越慢。“革命”的主机（或游戏）未必一定“成功”。“牛耳”应是指商业方面的“销量”。以GC为例，其目前以任氏自产软件为主，在日本这种办法仍然还行得通，但在美国似乎出现了踏步的苗头。对XBOX我之所以比较乐观，是因为我觉得它的性能确实已高到让软件商“根不得立即着手开发游戏”之地步，但事实上大手软件商仍然可能不与微软合作，这是问题的关键——XBOX虽然够好，可如果软件商一味看重“装机量”，那新主机就没什么希望。我觉得为了业界整体的进步，软件商会给微软这个“面子”，尤其在日本。

风林：给“面子”是一方面，重量级软件是否能够搬到XBOX上也是很关键的。假设SQUARE加盟了XBOX，但是只开发一些实验性的作品，恐怕对XBOX来说也只能是混个“得人不得心”罢了。关键是微软是否能够让这些厂商甘心情愿的掏出锦囊，至少从软件阵势上不要比PS2差太远才好。就目前的形势而言，恐怕很难啊。

天语：“谋事在人，成事在天”。日版XBOX显然要付出更大的努力。当然还有一种极小的可能性，就是XBOX在北美成绩较好，转过来再攻日本时，搭上了顺风车，取得数百万台的成绩。我不能排除日版XBOX在将来有“转运”的一天。这并非感情上的推测，而是XBOX让我看到了微软的“深度”与“细腻度”。也许XBOX只是微软庞大计划的一个小环节，但我相信他们是玩真的。

风林：是啊，XBOX在美国的成功绝非“好运道”那么简单，的确是体现了微软在营销、宣传以及整体策略上的功力，但是若想在日本获得成功就不是仅此而已了。想要进一步扩大战果，在软件上下功夫是必须的，这就要看微软的努力啦。不过还真不敢想象，在XBOX上玩DQ是什么感觉？

天语：当初自己以SEGA铁杆自居，连PS2的手柄都用不惯，现在玩了武装雄狮BLAZE和VF4，自我感觉比不是也很好吗（笑）？我认为XBOX是一台亲切的主机，用这个大家伙玩DQ或是FF，“没有最好，只有更好”。

风林：是啊，XBOX已经迈出了成功的第一步，无论今后是否能够成为继PS后又一部风行全球的主机，都无疑在游戏历史上写下了光辉的一笔。我们期待着，XBOX能够为我们带来全新感觉的游戏。

■最希望在XBOX玩到的游戏是……

■风林——

1、莎木3
2、格斗之蛇3
3、铁甲飞龙3
4、横行霸道3
5、恐龙危机3

■天语——

1、莎木3
2、铁甲飞龙3
3、武装雄狮3
4、VR战士4
5、梦游美国3

游戏与电影

文/铁杆合作组——小草·绫波命

终于看到了去年（2001 年）奥斯卡的提名，里面连 FF 电影的影子都没有。想起去年 7 月之前坂口博信的信誓旦旦，不禁哑然失笑。史克威尔整天梦想着“游戏电影化”，并且努力把它付诸实践，并做出了游戏电影，但这游戏电影最后还是失败了。原因很多，自不必谈。

老史的精神确实可嘉，但是失败的原因好象不仅仅是市场口味的问题。似乎在基本的观点上也出了点差错——那就是对电影的崇拜。

电影，真的有资格做游戏的榜样么？

最典型的例子就是《007》和《合金装备》的比较。玩家通常喜欢称 MGS 为高度电影化、活像 007 的游戏，就连小岛自己也这么说过。我有幸看过几部 007 电影，也目睹 MGS 的全剧情（虽然自己打得极菜，汗）。后者没有必要再叙述了。但是前者，却不配作 MGS 的标尺。

007 系列电影的一个共同点，就是大大的俗套。虽然情节和场景千变万化，但是某些“定律”却总能在背后生效，决定着电影的走向。大智大勇、风流倜傥兼天下无敌的邦德总是能驾驶着各种交通工具、用手中那小小的手枪（勃朗宁？没注意。不会是 SOCOM 吧！），一次次地摧毁敌人称霸世界的阴谋或者强大的终极武器，顺便在冒险历程中俘获某美女的芳心和眼泪（而且这些美女总是每集换一个，这更是卖点所在）。在早期的 007（章鱼女）中更加夸张——邦德甚至可以驾驶亚音速的教练机，熟练地躲避三倍音速防空导弹的致命攻击——说白了就是一个字：假！

而且 007 电影里经常对“敌人”进行相当丑陋无礼的刻画（也难怪，英国拍的电影么）。比如华约的高官们，一般都是自大的战争狂；而前苏联的直升机，通常是由娇小的“小羚羊”（一种法国轻型直升机）涂上红星来扮演的。再联想起“壮志凌云”里冒充米格式（美国人眼中真正的恐怖！）的烂飞机 F－5E，我实在是懒得再说什么了。这种手法，比早期的游戏都要幼稚得多。

不可否认，小岛在制作 MGS 的时候，的确借用了 007 的手法——比如开头的火爆序幕和制作人员名单的镜头切换特色（题外话：007 的这个特点被周星星的“国产零零漆”极大地讽刺了一番）。但是那仅仅是手法而已，否则小岛他就不会被某国外杂志评选为“2001 年全球十大杰出青年”之一了（爆笑。小岛“属熟”已经三十多了啊！）。他灌注进 MGS 的思想模式，实际上是近乎完全东方式的。所谓“长老会”这种“一个极其神秘的组织在背后操纵一切”的形式，可是很早就在日本有了的哦（注意，是“神秘组织”。那可不同于古罗马时代的元老会）。尤其是 GANIAX，看过“蓝宝石之谜”和 EVA 的同志们都应该清楚得很……而斯内克和雷电最大的敌人，也不是液体蛇或者索利达斯甚至“合金装备”，而是他们痛苦的心、他们自己悲哀的宿命。

纵然 MGS 里采用的是纯粹西方化的表现手段，也不会抹杀东方式内涵这个铁的事实——这和 FF 电影倒很相象。但是 FF 电影是电影，不是 MGS。MGS 可以动，可以让老美的神经兴奋起来；再加上火爆的场面，所以它仍然能在北美市场成功。而很多中国玩家认为 MGS2 不好，原因是主角换成了毛头小子雷电，斯内克反而成了半个被拯救的过气英雄（尤其是在“Plant 篇”里），整个游戏的情节有点像美国化的冒险故事而不是反核题材。从这个角度看也挺有道理。

另外一个例子就是“泰坦尼克”和 FF8。两者同样具有流行要素——当今吹得最火也是最滥的主题——“爱情”（啥？“耐情”？）。虽然 FF8 的片头 LOGO 里是拥抱着的两人，但是其深刻内涵绝不在“爱”，而仍是和 7 代相同的“赎罪”（个人意见啊。不相信者请看最终 BOSS 最终形态的登场及濒死时的台词）。尤其是片头 CG 中那冲刷海滩的浪水，简直就和剧场版 EVA 中反复出现的某镜头一模一样（EVA 的主题不是爱情，这没啥可说的吧），正所谓“大浪淘沙”，人就像被海浪冲刷的沙砾，面对命运的力量是没有太多办法的。说 FF8 有抗争也可以，但是斯考尔的“抗争”，仍然是伊迪雅早已设计好的计划。

但是大多数初次涉猎游戏就被 FF8 迷住的人，看中的仍然是它漂亮的 CG，冤枉啊。而这些人把 FF8 与大烂片“泰坦尼克”相提并论的原因，正是养眼的电脑特技和“爱”的主题——哦对了，还有 Eyes On Me 和“我心依旧”。这也是相当无奈的——是任何一个真正的游戏迷都不愿意见到的趋势。

电影，其实真的没那么高尚。它和游戏一样，是娱乐业的一分子而已。它之所以被作为游戏学习的榜样，是缘其具有百年的历史和相当成熟的表现手法，以及庞大的受众群。但这些优点同样是把“达摩克利斯之剑”（注）：历史悠久也意味着创意的匮乏。现在的好莱坞也堕落进“唯电脑特技论”的圈圈，而仍然具有些许生气的欧洲电影被它打压得抬不起头来。

游戏的不成熟，从这个角度来看，也正是发展潜力和优势所在。虽然说游戏需要新的表现手段（比如游戏电影化后出现的 CG、配音），但是更重要的无疑还是它本身的内涵。否则 DQ 系列早就销声匿迹了。

电影的确有很多值得游戏学习的东西，但是仅仅模仿电影，是不会有啥“艺术感”的。希望游戏不要跟着电影走这条老路才好。

注：希腊神话典故，比喻临头的危险。

话说木木

●这期想说的是——莫要进入 PS2 版“VF4”段位认定的圈套。

●街机与家用机的区别到底为何？恐怕许多人还没有能完全理解。而经过这段时间的“小修行”，木木也彻底的感觉到两者始终是无法相提并论的（看来我的道行还是浅啊～～笑）。

“VF4”就是最好的例子。

在 PS2 版“VF4”的 KUMITE 模式中，玩家可以创造自己的角色来进行等级提升、道具收集，收录到记忆卡中与朋友对战。该模式的乐趣无疑是非常高的，同时也吸引了相当一批玩家在家中苦修。自我提升等级，挑战日本高手的 A.I 角色。

虽然街机也有该模式，但是两者之间有着很大的区别。

●街机 1000 场胜率与 PS2 上 1000 场胜率有什么不同？

如果将以上两个胜率划上等号的话可就大错特错了，两者几乎不在一个层次上。强调人人对战才是本，而与 A.I 的鏖战也只能是消磨时间、熟悉系统、演练招式的一种手段罢了。

玩“VF4”切记不要闭门造车，如果因为自己战胜了 KUMITE 模式下的帝王级 A.I 而沾沾自喜的话，那么你的脚起码有一半迈入了段位认定的圈套。因为，对付 A.I 的战法在人人对战中完全行不通。

街机的打法与家用机始终是不同的，这也触及到了“街机的乐趣为何”而“家用机的乐趣又为何”这样一个深层次的问题中。

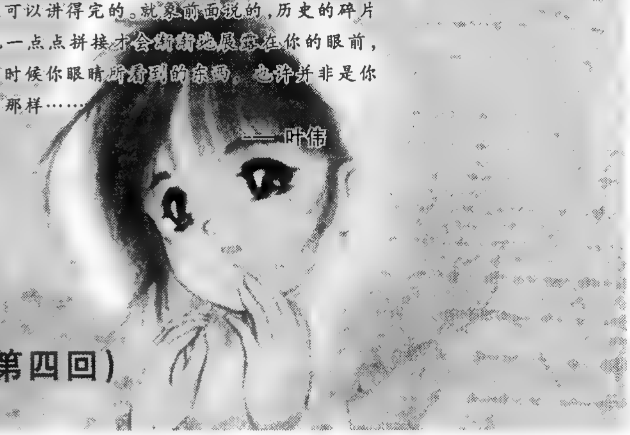
在街机迷面前炫耀自己 PS2 版段位有多高的时候，你已经输了。

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

我们设计“夏日彩虹”这个游戏，并不是单单只着眼在这个单一作品上的。在做世界观和背景设定的时候，我所属意的是一个完整而宏大的历史，而“夏日彩虹”这个游戏只不过是这整个历史长河中的一个瞬间：我们的想法是用多种媒介方式，包括游戏、漫画、动画或者小说等等各种不同的手法来把这整个历史的不同片断充分地展现在大家的面前－也就是说，这其中的许多故事都是相互关联、互有因果的，你看的相关文字越多、你玩的相关游戏越多，就对整个历史更了解。这个有点象我们现在发掘古迹，通过找到的碎片来拼接我们的历史，我们的做法也是一样。

“白夜”的故事从‘“夏日彩虹”前16年开始说起，一直到“夏日彩虹”差不多开始的时候，情节上算是正好把“夏日彩虹”中一些没有完整交待的东西细化了，而故事发生的地点和其中的部分人物也和“夏日彩虹”中有许多紧密的关联。当然，不要指望“夏日彩虹”中的所有疑惑都能在这部小说中得到答案，游戏中所涉及的情节在时间上的跨度之大，不是一两部作品就可以讲得完的。就象前面说的，历史的碎片要细心地一点点拼接才会渐渐地展露在你的眼前，而且很多时候你眼睛所看到的东西，也许并非是你所想象的那样……

——叶伟



白夜

（连载第四回）

天堂岛，一个隐藏了太多秘密的地方，一个历史的交汇点。

宇在那天早上走了，他说他还会回来。这时我才发现，一个人真的要下定决心，其实并不很难。

他走的那天，天出奇地晴朗，象是为他送行。而我知道他一定会回来的，而且还将带回灾难。

命中注定了的事已无法改变，我能够做的只有尽力去挽回。所以为了这个，我去了王宫，成为了王族的大祭师。年轻的国王，

违背祖训将是你被邪恶诱惑的开始。

* * * * * * * *

我不知道自己到底生活在什么地方，四周总是在变，从熟悉变得陌生，又从陌生变得熟悉。我是一条鱼，又是一只鸟，但奶奶却常常对我说：月是天上的仙子，月是人间的精灵……

我无法忘记他，无法忘记他的那双眼睛。奶奶，我是不是掉进了爱的陷阱？为什么我会随着他的心跳而心跳？随着他的呼吸而呼吸？我宁愿为他付出一切，只要黑夜真的不再出现，只要白夜真的来临。

* * * * * * * *

我不知道为什么所有人都还要遵循几千年的旧制。难道就因为那些不可靠的预言？或是那些从未谋面的神祇？对的并不永远都对，错的也不永远都错。我是国王，我要改变这一切。

天堂岛禁地里隐藏的秘密，已经到了应该打开的时候。散发着腐臭气息的祭师，只能成为我的绊脚石，只有那个人……才是我的希望、我的契机……

* * * * * * * *

闪电、乌云。

狂风、惊雷。

高高的祭台上，三个人之间的对决。祭师已经完成了他的使命，大法师将要开始他的行动。天堂岛的秘密、国王的希望，一切都已在眼前……

——第四章——

法师看着灵火在自己的掌心中跳动着，然后又轻轻地把它们倒回法器中。他伸出手，把自己的斗篷慢慢地从头上捋下，深深地吸了一口气。风更大了，吼得很急，那一圈青色的灵火也在风中摇弋不定，似乎随时会窜回深深的地底里去。

仲这才看清楚那一直隐藏在阴影之中的容貌。第一眼看上去，法师的外表很年轻、很英俊－英俊得甚至有点秀气，但再仔细看看，却能看出他脸上那种沧桑和成熟，绝不是一个年轻人所能够拥有的气质。他的鼻翼很挺，象刀锋削过的山峰，颧骨很高，带得嘴角有点弯弯翘起，使得他的脸上总是带着一种嘲讽般的冷笑。然而最特别的还是他的头发，那本该是一团油亮乌云的地方，却散落着披肩的白色长发，在狂风中鬼魅般飘动。

仲不由得冽冽地打了一个冷战。

法师把自己的双手举起来，向自己头上伸去。宽大的袖口被卷得啪啦啪啦地飘动，他那白皙得近乎透明的皮肤，在铅色的阴云下更显得妖异可怖。

大法师是冰、是魔、是怪，但绝不可能是人。仲的心中这样反复默念着－他只能这样去想，因为从来没有一个人能给他这种压迫的感觉，如果他是人，那实在是太强了，仲不愿让自己丧失信心，尤其是现在这样的关键时刻。

法师双手伸得笔直，手腕部分像没有骨头一样，以一种奇特的方式翻卷着把手掌向天上展开。他的嘴唇急速地蠕动着，吐出一连串难以明辨的祈文。仲竖起耳朵，好不容易才努力听到其中的几句：

“……神啊……我的主人……亡灵已将你的厌恶抛弃……

……我已将您的恶魔交与大地……

……我已将亡灵的恶魔驱赶殆尽……

……它已被我困在掌心……”

仲的脸色一下变得很难看。

再生祷文！他居然在念清洗亡灵的再生祷文！！

这并不是什么很特别的东西，这样的祷文仲已经为王家念过无数次，熟悉得很。唯一奇怪的，是法师居然敢把它拿到这里来使用：驱赶亡灵的恶魔？亡灵里怎么会有恶魔？尤其是这些镇守天堂岛禁地的祖先的亡灵们，它们本来就是至善至纯的！这一点根本不容置疑！应该是让这些亡灵来清洗我们的灵魂才对，而法师这样做，简直是在亵渎……看来，这位来历不明的法师，看来是故意要在国王面前暗示些什么，好显得自己的不俗和仲的无能－你这个大祭师是不是在混饭吃，居然会连这个都不知道？这七、八年的祭祀做下来，你是不是一直都是在为恶魔做祈愿？

仲想到这里，不由得又打了个冷战。他转眼望了望身后，国王正全神贯注地看着大法师的动作，风声太大，而且看上去他似乎并没有听到大法师在念什么。仲稍稍安下了心，继续冷冷地看着。

风渐渐小了，青色的灵火却开始不安分地跳动起来，低低地象是在嘟囔着什么。大法师的双掌仍然仰翻朝天，口中继续念念有词，瘦长的身体笔直地站在祭台上一动不动。

祷文越来越长，大法师的嘴唇也蠕动地越来越快。灵火似乎被激怒了，发出狂躁而尖厉的呜呜声，撕裂纱帛般划破空气。

祭台下的人群一阵骚动，他们虽然看不懂法师究竟要干什么，却本能地觉得不安。仲再转过脸去，看到国王似乎也轻轻地皱了皱眉头。

哼，就算你开始不怕那些灵火的炙烤，但是惹恼了远祖的亡灵，再强的法力也是没法收场的！仲有点幸灾乐祸地回过头，也正在这个时候，大法师的祈祷忽然停止了！

法师布满阴翳的双眼里一下暴射出两道如电的目光，那些早就不安分的灵火象是终于挣脱了束缚，呼啸着绕着整个祭台转了一圈，然后向着法师飞去！

仲反倒有点可怜起大法师来了：灵火是绝对纯净的东西，无论遇到什么，只要有一点点邪恶之心，就会被彻底焚烧得干干净净。刚才的再生祷文，毫无疑问已经惹上了大麻烦，这位胆大妄为的法师，除了以一种很惨的方式走入地狱之外，看来不会再有其他更好的结局了。

* * * * * * *

仲的笑容在嘴角突然冻结住，出乎意料的，那些灵火居然在大法师的手掌上停住了。就象咆哮的巨獒遇见了主人，本来还嘶叫着的亡灵，忽然一下子就平静了下来，青幽的灵火轻轻转着圈，在翻开的掌心上方无声地盘旋，就象给法师戴上了一座神秘的王冠。

人群中又是一阵骚动，前排的几个人直直地跪了下去，接着是更多的人，大家伏下头，诚惶诚恐地把脸贴住自己的掌心和膝盖。从祭台上望下去是黑压压的一片，嘤嘤的祈祷声中带着一种奇异的力量，夺人心魄。

仲的膝盖间也不由自主的一软，扑通一下跪倒在地。

风不知什么时候完全停了，深铅色的云很快地散开，阳光重新把热力撒向整个世界。山谷里回响着低而有力的祈祷声，祭台上只有大法师还傲然挺立着，戴着神奇的灵火王冠，把长长的影子投向谷底。

法师把手缓缓地收回来，灵火顺着手势向下盘旋着，围绕在他身体周围。他转过身，望着身后的圣关，轻轻抖了抖手，那些火焰便以极高的速度倏地向前窜出，在即将撞到圣关石壁上的时候出人意料地轻轻一折，转瞬间便消逝得无影无踪。

山谷间一阵颤动，低沉的咆哮声从地底深处传出，脚下似乎有什么东西开始苏醒了。

大家惊愕地抬起头，大地持续摇动着，泥土和山石混着一些不知名的植物倏倏地往下掉，祭台摇晃着，象是随时都会分崩离析，只有大祭师，仍然标枪般挺直，右手仍然牢牢地指着前方。

仲站起身来，回头望向圣关。经历了千百年风雨的石壁上不知什么时候多了一道裂缝，接着又是一道，一股亮得刺眼的光芒从缝隙里射出，随着裂缝的走势在石壁上延展开来。

“圣关的门，已经准备好了。”大法师幽幽地说。

国王望着大法师，掩饰不住自己奇怪的神情：“既然准备好了，就请法师打开大门，何必还要告诉我呢？”

“因为在打开大门之前，我还必须作一件事，一件必须由您同意的事。”

国王有点不耐烦了：“说吧，不管是什么，我同意就是。”

“真的？”

“哼。”

“好，我要一条命。”

“一条命？为什么？”国王愣了一下。

“圣关不能轻易开启，除非我借用远古亡灵的力量。但是这些亡灵都是天堂岛的守护神，是逝去的智者之灵，没有人能够随意差遣他们。为了平息他们的怒气，我必须用一条命来祭奠。”大祭师平平淡淡道，象是在说一件与他毫不相关的事情。

可那是一条命啊！以活人来做祭奠，仲非但没做过，就连想也不曾想过。难道……仲这样想着，忽然手脚一阵冰凉，心也怦怦地狂跳起来。

难道……难道……大法师居然要……要拿我……开刀？仲想到这里，不由低低地咳了一下。

国王听完大法师的解释，一直苦着脸没有做声，听到咳嗽他才转过脸来，鄙夷地瞪了仲一眼后，忽然想到什么似的，马上又露出若有所悟的微笑，对着大法师轻轻道，“可以，只要法师需要，这条命随时是你的。为解开天堂岛几千年来的秘密，他死的也算值得。”

仲吓了一跳，他并不是害怕大法师真的会要他的命，只是觉得这样死了的话，未免有点太不明不白。无论如何，他也得和做出一点抗争的样子出来……或者，至少得给他这个抗争的机会，让他能够在自己的学生和昔日同僚的面前显示出真正的能力，也许，他与大法师还有得一比……

仲正胡思乱想着，大法师却轻轻一笑道：“我看这事与大祭师不会有什么关系。献给亡灵的，必须是至纯至善的生命，我早有安排。”

仲的脸涨得通红，大法师的话分明句句有刺，可是他却偏偏说不出一个字。自作聪明地想和法师决斗，可是人家却根本连决斗的机会都不愿给他。

他实在是尴尬透了。

幸好并没人注意他的尴尬。大法师挥了挥手，几个学生模样的人搀着一个从头到脚都裹在轻纱里的人，慢慢走上了祭台。

"我要的人，是她。"

* * * * * * *

月飘飘荡荡地落到了地上。她的鼻尖上还挂着空中寒气的清凉，她的耳边还残留着那个男人的体香。

"我要怎么才能帮你呢？"

天是灰蒙蒙地，辨不出是白天还是黑夜。星星不见了，月亮也消失了，四周有一团怎么也看不透的浓雾，把她紧紧地裹在潮湿的空气里。

斗篷里的男人就在她的前面，雾气茫茫，随风流动，他的影子也在眼前忽隐忽现。

"很简单的，只要跟着我走就行了。"

那声音在她心底响起，柔柔地、带一点点磁性，让她感到从未有过的安全与舒适。

雾气中，只有她颈间的星光还在闪烁。

"月是天上的仙子吧……月是天上的仙子呢……"

是奶奶么？奶奶？！月想死你了……奶奶，你是来接月的么？月想和你在一起，月不想和你分开啊……

月眯起眼睛，奶奶……你是在笑么……你要对月说什么呢？

"来吧，月，往前面走吧，往奶奶这里来，奶奶带你回去……回到天上……回到月住着的地方……"

奶奶伸出了她的手，月也伸出手去，却总是差着这么一点，总是碰不到……奶奶要走了，可是……可是你千万别把月留下啊……

奶奶……奶奶……月想跑起来，却迈不开步，她的双腿好像陷入了深深的泥淖，只能慢慢地、一步一步地向前挪动，只能眼睁睁地看着奶奶在她面前越走越远，渐渐成为浓雾中一个很淡很淡的影子。

月的眼角湿了，她不知那是什么，只是觉得滚到嘴里的时候，有一点咸。

* * * * * * *

轻纱中间的，是一个玲珑的身体。

那是一个女孩的身体，年轻、弹性、而且充满青春活力的女孩。虽然隔着一层纱帛，仲仍然可以感觉到一股奇特的馨香，从前面传来。

仲不由得舔了舔干裂的嘴唇。

"她……她就是你说的，那个至纯、至善的祭品？"国王也发现了轻纱下少女的躯体，他感到有点奇怪。

"是的。"

"她是谁？"

"她是一个必须为王国献出生命的人。"

"我能不能看她一眼？"

"不能。"

国王叹了一口气，他挥挥手道："好吧……你……随你怎么办吧……"

大法师微微一笑，他搀着纱帛中的女孩来到祭台的中心，面对着山壁间越来越大、越来越亮的裂缝，轻轻地举起了手。

* * * * * * *

"你知道前面是什么吗？"

月摇摇头。那声音还是那么善良和温存，可是奶奶已经不见了，她很伤心，伤心的甚至连这个声音都不愿听见。

"那是你奶奶住的地方……那是天上……天上的宫殿……你看……抬起头……看看……"

月惊讶地抬起头，在眼前的迷雾当中，有着一团闪亮夺目的光源，在不停闪烁跃动着……奶奶……奶奶住的地方……天上的宫殿……天上……天上……

"那就是你该去的地方……也是你来的地方……"

"在那里……有黑夜么？"

"没有……那里一切都是为你准备的……没有黑夜……只有幸福……在那里，夜晚是白的，是明亮的……"

"真的？"

"真的……只要你……举起你的手，再往前跨一步……"

* * * * * * *

"先等一下，我有一句话想问问大法师。"

仲向前跨了一步，做了一个阻拦的手势。

大法师怔住了，国王也愣在那里。祭台下的人都抬起了头，不知道这个被废了的大祭师究竟想搞什么花样。

"你……你想问什么？"

"她……她究竟是什么人？"

"是我现在需要依靠的人。"

"你需要依靠她？还是你借着她对你的依靠想利用她？"

"这其中有区别么？"

"有。"

大法师忽然大笑了起来："时间已经不多了，我不想再和你胡扯下去。有什么事，等打开圣关之后再说，好么？"

"好。但是请法师先把纱帛拉开，让我们看看她究竟是谁。"仲坚持道。

大法师的脸一下变了，变得很难看。他转向国王，厉声喝道："这到底是怎么回事？这祭礼还要不要继续下去了？"

国王摇摇头："别去理他，你接着办正事要紧。"

"不行。"仲仍然站在两人的面前，毫无退让的意思。

"大祭师！你……你想干什么？！来人啊！把……"

国王的话并没有说完，仲已经做了一个手势，风卷了起来，掠过圣关前的山壁、掠过祭台、也卷起了女孩身上的轻纱。

轻纱飘起来，卷过女孩的脸颊，卷起她齐腰的长发，也露出她那双空灵无神的眼睛……

女孩向前走了一步。

"奶奶……"

"是……你……？"

"是……她……？"

（未完待续）

游戏新作发售表

2002年4月新作发售情况表

中文译名	外文原名	类型	厂商	发售日
PLAYSTATION				
WTC～世界房车锦标赛	WTC～ワールドツーリングカーチャンピオンシップ～	RAC	SPIKE	4月4日
CAPCOM VS.SNK 千禧格斗加强版	CAPCOM VS.SNK MILLENNIUM FIGHT 2000 PRO	FTG	CAPCOM	4月18日
桃太郎电铁5	桃太郎电铁V(ハドソン・ザ・ベスト)	TAB	HUDSON	4月18日
实况足球胜利十一人2002	ワールドサッカーウイニングイレブン2002	SPG	KONAMI	4月25日
风之克罗诺亚～沙滩排球	クロノアビーチバレー最强チーム决定战!	ACT	NAMCO	4月25日
猫和老鼠(暂名)	トムとジェリー(反题)	ACT	SUCCESS	4月
PLAYSTATION 2				
装甲核心3	アーマード・コア3	ACT	FROMSOFT	4月4日
GP表演赛	スタントGP	RAC	MTO	4月11日
心跳回忆2MTV～在马戏团相逢	ときめきメモリアル2 MTVクリップサーカスで逢いましょう	ETC	KONAMI	4月18日
狂热职业棒球2002	热チュー!プロ野球2002	SPG	NAMCO	4月18日
混沌世纪～失去的友情	ジエネレーションオプカオスネクスト～失われし绊～	SLG	IDEA FACTORY	4月25日
混沌世纪～失去的友情(动画DVD同捆)	ジエネレーションオプカオスネクスト～失われし绊～(アニメ)	SLG	IDEA FACTORY	4月25日
卡莱里安:灰	ガレリアンズ;アッシュ	科幻ACT	ENTERBRAIN	4月25日
剑豪2	剑豪2	ACT	BANPRSTO	4月25日
实况足球胜利十一人6	ワールドサッカーウイニングイレブン6	SPG	KONAMI	4月25日
暗黑天使～吸血鬼之默示录	ダークエンジエル～バンパイアの默示录～	AVG	SOFTMAX	4月25日
我做我家	マイホームおつくろう!	SLG	胜利	4月25日
机甲武装G～第三次克鲁迪亚大战	机甲武装Gブレイカー第三次クラウディア大战	ACT	SUNRISE	下旬
夏日的沙漏	夏色の砂时计	AVG	PRINCESS	4月
绝体绝命都市	绝体绝命都市	AVG	IREM	4月
莉莉的工作室plus～炼金术士3	リリーのアトリエプラス～ザールブルグの炼金术士3～	RPG	GUST	4月
光～编织话语	SHINE(シャイン)～言叶を纺いで～	SLG	SUCCESS	4月
机甲兵团J－PHOENIX	机甲兵团J－フエニックスバーストタクティクス	STG	TAKARA	4月
蝙蝠侠外传～复仇的誓言	バットマン外传	ACT	UBISOFT	4月
KO拳王2002	ノックアウトキング2002	SPG	EASQUARE	4月
DREAMCAST				
同窗会2	同窗会2 again&refrain	SLG	NEC	4月4日
机动战士高达～连邦vs.吉翁&DX	机动战士ガンダム连邦vs.ジオン&DX	ACT	BANDAI	4月11日
世界系列棒球2002	World Series Baseball 2k2(DCダイレクト专售)	SPG	SEGA	4月18日
新世纪福音战士绫波育成计划	新世纪エヴアンゲリオン绫波育成计划	SLG	BROCCOLI	4月18日
我的快乐五月	My Merry May	不明	KID	下旬
NINTENDO GAMECUBE				
血腥咆哮X	ブラッディロアエクストリーム	FTG	HUDSON	4月25日
RUNE	ルーン	RPG	FROMSOFT	4月
XBOX				
F1赛车2002	F1 2002	RAC	EASQUARE	4月4日
终极格斗锦标赛	Ultimate Fighting Championship 2 TAP OUT	ACT	CAPCOM	4月18日
HALO	HALO	ACT	MICROSOFT	4月25日
神秘岛3	ミストⅢエグザイル(反题)	AVG	MEDIA QUEST	4月
SSX滑雪	SSXトリッキー	SPG	EASQUARE	4月
KO拳王2002	ノックアウトキング2002	SPG	EASQUARE	4月
GAMEBOY				
我的餐馆	わたしのレストラン		KID	4月12日
GAMEBOY ADVANCE				
麻将ADVANCE	御方アドバンス～免许皆传シリーズ	TAB	加贺TECH	4月12日
银河之星～露娜传奇	ルナ～レジエンド～	RPG	MEDIALINK	4月12日
叛逆小子	大好きテディ	不明	MTO	4月19日
海盗高尔夫	黑ひげのゴルフしようよ	SPG	TOMY	4月19日
绵羊之心	ひつじのキモチ	ACT	CAPCOM	4月19日
实况足球WE	ワールドサッカーウイ・イレ	SPG	KONAMI	4月25日
洛克人ZERO	ロックマンゼロ	ACT	CAPCOM	4月26日
职业棒球	ガチンコプロ野球	SPG	ナウプロダクション	4月26日
头文字D	头文字Dアナザーステージ	RAC	SAMMY	4月26日
鹦鹉学舌俱乐部	おしやべりインコ倶乐部	ETC	ALPHA EDIT	下旬
携带电兽2(速度篇)	携带电兽テレファング2・スピード	RPG	SMILESOFT	下旬
携带电兽2(力量篇)	携带电兽テレファング2・パワー	RPG	SMILESOFT	4月
仓鼠太郎3～爱之冒险	とっとこハム太郎3ラブラブ大冒险でちゅ	ETC	任天堂	4月
人生游戏ADVANCE	人生ゲームアドバンス	TAB	TAKARA	4月

注:以上发售表的统计时间为3月10日,表中游戏的发售日有变动的可能性。编译:黄金菜园/Shadow Phoenix

biohazard

《生化危机》在GAMECUBE进行着脱胎换骨的变化，更加逼真的画面令恐怖感更上一层楼！为了让没有GC的玩家也能领略本作的风采，“电新”第6期中将收录许多高画质的精彩片段，各位在期待“生化”的同时也请期待“电新”吧！

GC		
厂商：CAPCOM		发售日：2002.3.22
类型：AVG	价格：6800日元	同捆:记忆卡

颤栗的恶梦再次复苏——！

CAPCOM招牌系列《生化危机》将全部移植到任天堂的GAMECUBE，不过这并非单纯的移植，大幅提升后超美的画面，以及更加耐玩的系统都将令玩家大呼过瘾！在最新出版的“电新”（第6辑）中，收录有大量GC版“生化”中令人震撼的片段，为了让广大的读者能够先睹为快，下面就率先公开其中的部分图片！

打倒潜伏在黑暗中的异形怪物，从被诅咒的魔馆里逃脱！

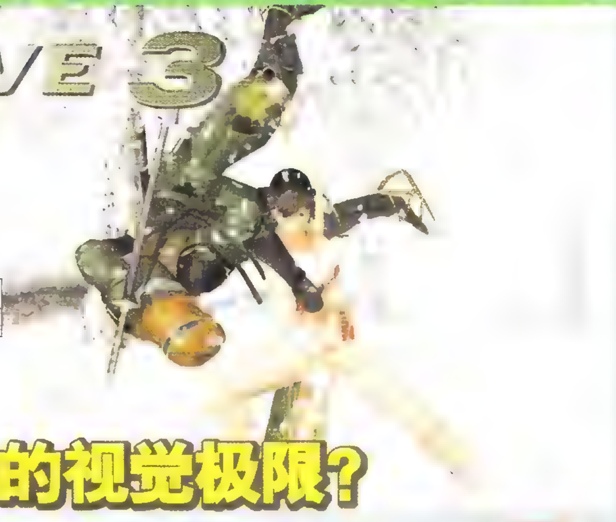
被这样的蜜蜂蛰到…

与这样的怪兽遭遇还能够生还吗？

赶快为他找到血清

巨大变异蜘蛛登场

DEAD OR ALIVE 3



在世界各地都刮起了对《DOA3》的绝赞之风！许多GAME杂志也都用其中的漂亮MM做封面女郎！在DOA如此大活跃的时候，让我们再次回顾一下女孩们性感的身材吧!!

厂商：TECMO	推出日：2002.2.22	
类型：3DFTG	价格：6800日元	监督：板恒伴信

NEW服装秀隆重上演 华丽的『DOA3』挑战你的视觉极限？

XBOX机能发威的重头大作《DOA3》终于在美日两地都发售了！在日本本土，尽管主机首发三天才有13万的销量，但本作销售就达7万份以上，看来日本大街小巷又要刮起一阵3D格斗风了。DOA系列每进行一次移植，都会为自己这些形象可爱到极点，或者身材火辣到极至的主角们增加新的衣服，这也成了系列新作倍受新老玩家共同关注的一大亮点。这次日版《DOA3》中有怎样的新服装出台呢？下面我们先通过图片来看看《DOA3》为我们准备了哪些新服装吧。

霞

霞的水手服校服再次亮相！看来该服装已经成了她的招牌了。战斗时飘散的樱花一派春意盎然的感觉。

瞳

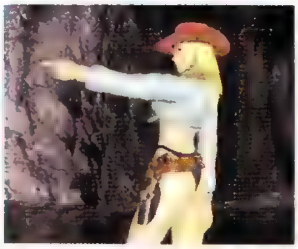
瞳也要登场3代。目前已经有两套服装得到确认了，可是夹克+迷你短裙哦！难道她平常也穿这个吗？

绫

霞如果是水手服，那绫就是颜色鲜明的运动衣了!冷艳的她对这样的装扮非常适合!

蒂娜

过激的服装，性感的身材，让你看得喷鼻血！顺便提一下，这套服装可是由玩家投票选出来的，出这个点子的人真伟大！



Xbox『DEAD OR ALIVE3』

"电新"中收录的内容是不可错过的！

尽管DOA3已经发售有一段时日了，但是狂热的DOA FANS仍然强烈要求"电新"继续制作DOA3最新影象。为了让广大读者都能一睹《DOA3》的风采，我们特地在第6辑"电新"中收录了高清晰的DOA3片头CG，希望大家看过之后都能满意！

↑ 高质量的影像令人咋舌！可以作为珍品永久珍藏！

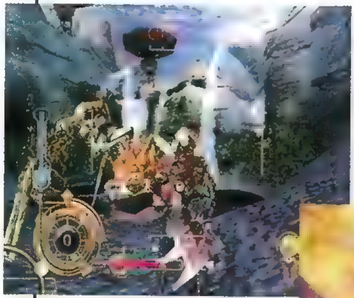
在游戏画面不断跃进的时代，《电玩新势力》将为你奉上最悦目、最动人、最新潮的GAME视听资料！是玩家就绝不能错过！以下就是在《电新》VOL.6中即将为大家播出的游戏影像。

武装女神

XB		
厂商：SEGA	发售日：2002.3.21	
类型：ACT+STG	价格：6800日元	其他：——

全方位3D动作射击游戏登场！

相信大家对于世嘉SMILEBIT小组都不会陌生，"创造球会"、"街头涂鸦"等热门系列全部出自他手。这次该社活用XBOX的强大机能，为大家带来了一款全方位的3D ACT射击游戏。视觉享受和操作感均堪称一流，是XBOX玩家的首选大作。



→ 1835年，受到哈雷慧星的影响，英国的文明急速发展。充满回忆的色调给人很新鲜的感觉。

游戏的舞台是100年前的英国

← 活用左右摇杆能够做出丰富多彩的动作。

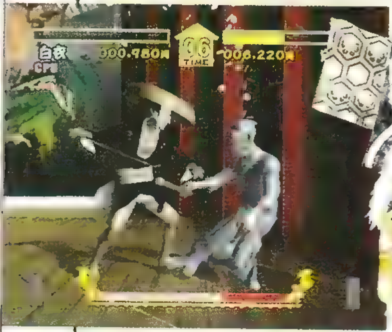
在神秘力量驱使之下 武装女神出发了！

斩 歌舞伎

XB		
厂商：元气	发售日：2002.2.28	
类型：FTG	价格：6800日元	其他：——

[illegible]!!

元气的格斗ACT《斩歌舞伎》登场！本作的角色极富个性，主人公不是空手道高手，也不是角斗士，而是一名歌舞伎。所以，玩家不仅要打倒对手，还要利用自己的演技迷倒观众!可选的模式同样丰富多彩。玩惯了传统大作的玩家应该试试本作，说不定会一见如故呢！



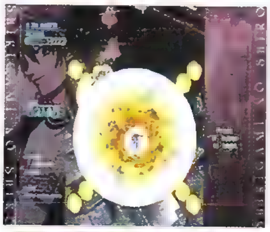
式神之城

XB		
厂商：マイピック	发售日：200.3.14	
类型：3DSTG	价格：6800日元	其他：——

强调故事性的射击游戏完全移植

在街机上博得人气的《式神之城》终于在BOX上登场。曾以《高机动幻想》扬名业界的アルアァ・システム小组负责开发，其质量之高可想而知。估计射击FANS又要掏腰包了。

全国百万人的Shooter都能接受！



↑ 子弹和敌人越接近感觉越刺激，得分也越高。这就是所谓的T.B.S系统。

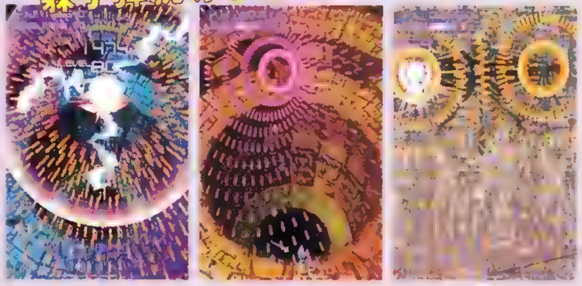
阳光波动

PS2	厂商：SUCCESS	发售日：2002年春
	类型：STG	价格：5800日元	其他：——

令人窒息的枪林弹雨的攻防战

为超硬派射击FANS制作的，在街机上博得好评的纵向射击游戏将完全移植PS2!本作的最大特征是在敌方子弹擦身而过时，可以大幅获得经验值。由于导入了升级系统，使射击游戏原本单纯的系统变得更为加满，更加耐玩，更加……原来躲避技术也是一门艺术哦！

一个劲儿地躲子弹就等于练级



LE MANS 24®HOURS

PS2	厂商：SEGA	发售日：2002.3.14
	类型：RAC	价格：6800日元	其他：——

再现世界上最苛刻的赛道!!

世界上最残酷的“勒芒男子24小时汽车大赛”登场了（真实的举办地位于法国北部勒芒市)。当地的气候、路面条件，甚至加油站全部融于游戏之中，并且24小时的疯狂驾驶也成为可能。勒芒好汉们知道该作发售的消息一定会喜极而泣的。赶快准备银两吧，错过如此的硬派游戏，铁杆玩家一定会欲哭无泪的！

↑活跃于1997-2000年的60辆名车全部亮相!作为隐藏要素的80年代名车也会亮相。赛道包括铃鹿在内共有12条之多。

高山滑雪3

PS2	厂商：NAMCO	发售日：2002.3.28
	类型：RAC	价格：5800日元	其他：——

滑雪运动游戏的真髓!!

在街机上获得好评的“高山滑雪”系列的最新作将在近期登场PS2。不仅画面精美，角色动作真实，可选择的模式也异常丰富多彩，喜爱这项运动的玩家千万不要错过哦。

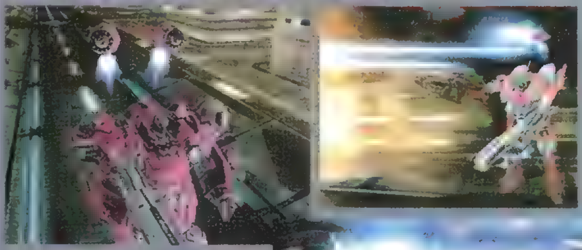
角色个性更加丰富的角色模式和雪道也花样翻新!!

装甲核心3

PS2	厂商：FROMSOFT	发售日：2002.4.4
	类型：SLG	价格：未定	其他：——

系列最新作！多人对战成为可能！

[illegible]



[illegible]

4月号

编辑点评

电软游戏四人鉴定团

下期焦点游戏

游戏：王国之心
机种：PS2
类型：RPG
发售日:2002.3.28

游戏：超级机器人大战·冲击
机种：PS2
类型：S·RPG
发售日：2002.3.28

游戏：铁拳4
机种：PS2
类型：FTG
发售日:2002.3.28

总分：36分	总分：26分
鬼武者2	格兰蒂亚 XTEME

机种：PS2
类型：AVG
媒体：DVD
厂商：CAPCOM

机种：PS2
类型：RPG
媒体：DVD
厂商：GAMEARTS/ENIX

风林

除了CAPCOM不会有第二个厂商可以推出这样出色的动作游戏了。只要細心玩过一代的朋友都可以发觉游戏的进化，画面、音乐、操作完美无缺。个人觉得松田优作更给人以日本武士的感觉，游戏的投入度更高。另外本作也有向电影大片靠拢的意图，包括CG、游戏中剧情的交代都给人一种大制作的气息。

用了不少时间打穿，但却没有留下丝毫值得回味的东西，这还是“格兰蒂亚”系列第一次给我带来这样的感受。完全是趟迷宫的游戏。故事围绕着四大精灵遗迹展开，起初觉得后面的故事应该是会很跌荡，可没想到剧情发展得越来越俗套，除了繁琐的长级来冲击一层一层的迷宫外，就实在找不到更多乐趣了。

天师

上手容易的作品，多的是，但能做出游戏味道的，就少得可怜了。虽然难度愈高，乐趣愈大，但鬼武者作为一款AVG，它有自己的特点，在情节抓人的前提下，游戏着力刻画了人物的性格；操作上，感觉非常爽快，成熟的系统保证了游戏连贯性，简直比那些庸俗的ACT还要圆满。画面值得一提，有莎木的探索乐趣。

天语很欣赏GRANDIA的战斗系统。玩格X也好、格2也好，其实大家不必像一代这么重视剧情，而应该把心思花到如何配置魔法蛋等战斗系统中去。2的情节也好、场景也好，感觉比1代逊色些，而这X版似乎连2都还不如——迷宫过多，视点不灵，情节生硬，但只要战斗进化了，就够了。GA技术力超强，X版画面不错。

Q

开头的MTV和片头CG精彩至极，capcom的技术实力令人赞叹。游戏操作简捷上手容易，突出了动作性。故事情节丰富曲折，人物个性生动鲜明，绝对超越前作。可是AVG类游戏的致命弱点就在于流程不长，重复性差，通常打穿一两遍，就不会再有兴致玩了。不知道capcom能否在之后的"钟楼3"中有所突破。

业界大腕儿ENIX代理的这款RPG在PS2上并没有大卖，原因很简单：玩家的口味越来越高了，而游戏的制作水准也确实不能令人满意。尤其不能容忍的是在地图上行走时的镜头与视角，很容易让人晕头转向，而且可视范围太小，缺乏全局感。另外战斗系统界面不够简捷明了，容易使人厌烦。

斋藤

画质细腻、操作爽快、CG效果极佳，彻底超越前作，且完成度极高的大作。如果有人告诉他是因为“鬼武者2”这一款游戏才决心购买PS2，那也没什么稀奇的！游戏不仅“外包装”抓人，情节的安排也是错落有序，虽然没什么太大的噱头，但是始终能够吊着玩家的胃口。PS2上有这样的大作，想不热卖也难。

“格兰蒂亚”没落了！尽管由GAMEARTS开发、RPG顶级大腕ENIX代理发行，“格X”依旧不能大卖。原因简单——有谁愿意把时间花在一款情节单调、视点缺乏全局感、毫无新意的RPG上呢？除了失望，我们只能希望GAMEARTS能够在下一作中为“格兰蒂亚”带来真正脱胎换骨的变化。

（紫红色）：36分以上，强烈推荐的游戏。（黄色）：32分以上，值得一试的游戏。（白色）：32分以下，素质一般的游戏。

总分：30分

不思议迷宫 风来的西林外传 女剑士明日香登场！

机种：DC
类型：A·RPG
媒体：GD
厂商：CHUNSOFT

虽是外传，但各方面素质却都不低，制作水准更是超过了以前的系列作品。游戏是以曾在“风来的西林”中登场的人气角色明日香为主角，游戏的玩法倒是没有太大的改变。本作最令人叫绝的无疑是干净至极的画面，非常清新。对于“风来人”来说就绝对不能错过了。

虽然一直对迷宫型游戏不太上手，但游戏画面之清新却是预想以外，一下子把人们带到16位机时代。3D化就一定适合于每个游戏吗？中村光一、CHUNSOFT大概是要利用DC来实现对游戏的理念。在迷宫中冒险的乐趣也许就因为得到一棵草，“不思议”的天语向FANS脱帽。

虽然主角换成了女剑士，但系统和迷宫还是一贯的“不思议”风格。本作二维的图像表现确实可圈可点，在3D泛滥的今天实在可贵。收集各种道具是本系列的最大乐趣，不过在剧情方面的设计一直是本系列的弱项，这也是它无法取得商业上的成功。

尽管系统没有大的提高，但是画面效果却令人眼前一亮，也许3D多边形的游戏看得太多的缘故，清新、别致的2D画面总能给人非常亲切的感觉。游戏中的主角是曾在“风来的西林”中登场的女剑士飞鸟，与西林相比，操作女性角色冒险似乎更有味道一些。

总分：29分

侍 -SAMURAI-

机种：PS2
类型：ACT
媒体：CD
厂商：SPIKE

天诛小组出手不凡啊！自创武士闯荡江湖，作一名副其实的浪人的感觉实在是很新鲜。游戏中玩家既可以行侠仗义，也可以趁人之危，自由度相当高。故事发展可以完全按照玩家的意图进行，结局也多达数种，玩一遍是绝对不够的。

“天诛”小组的最新力作，画面方面绝对不敢恭维。以SAMURAI为题材的游戏在日本有一定人气，但说实话这款游戏的操作感很一般，敌AI也成问题。一上来先唬一气——刀会断、收集刀、习得招式……除了POLYGON场景外与“鬼武者”挺像，再加上一个小场景一读盘，情绪全乱。

乍看很像“鬼武者”系列的3D动作冒险游戏，而片头歌曲和意境明显露出“天诛”的痕迹，整体画面表现还不错，多线分支也较有乐趣。惟一不满的就是人物的动作不太流畅，感觉有些僵硬。而且采用全Polygon的场景确实不够大，走不出几步就要读盘切换到下一场景。

尽管画面不够细致，动作没有想象中流畅，但是极高的自由度和角色亦正亦邪的行为仍旧令人拍手叫绝。游戏追求简单直接的爽快感，也可以说是“为所欲为”，以达到把玩家从日常工作、生活的苦闷中暂时解放出来的目的，对于很少接触游戏的人很适合。

总分：24分

双重之心

机种：PS2
类型：A·RPG
媒体：DVD
厂商：SCEI

SCEI代理小厂商游戏是出了名的，有时候会出现一些一鸣惊人的作品，但有时也实在是让人跌镜，作为A·RPG操作上的生硬使我怎么也无法给予其更多的好感。总体的感觉是一般，一般得有些过分，对于这样的作品，显然不应该把宝贵的游戏时间留给它。

传说中的ARPG。听说有些像塞尔达？天语没太往后打，操作方面还算连惯，就是感觉画面有点问题。也许是SCE对PS2的机能还没有吃透的缘故。游戏起来则较为体贴，菜单方面的设置较好，基本上遇到一些谜题都可以利用“提示”给解决，比较中庸。

看到游戏中的人物推拉巨石的动作以及游戏的界面系统，真是像极了N64的《赛尔达》。虽然硬件性能与N64不是一个档次，但游戏表现实在是平平。平淡无奇的场景，过于鲜艳的色彩以及粗糙的动作设计，使得这部作品注定不会成为大作。

画面艳丽，操作感平平，谜题设定更谈不上什么新意，是一款标准的中庸游戏。游戏的故事内容很老套，就是进入性格各异的人的梦境，与苦恼、哀伤等虚构的敌人战斗，消灭人们心中的心魔。由于游戏的提示非常充分，玩家应该不会为如何破除机关而挠头。

总分：35分

太空频道5·2

机种：PS2
类型：ACT·音乐
媒体：DVD
厂商：SEGA

由于最崇拜的“迈·杰”登场，因此在游戏未面市前就已经期待万分。拿到手后由衷的感觉——真难啊！玩到很多非常搞笑的场面时却一点都笑不出来。游戏中的音乐实在好听至极，水口氏的想法真令人敬佩。为了表示对制作者的敬意，已决定在3推出前，一定要打穿……

2代模式多，且可双打。新设大蓄攻击，团队舞姿进化，增加咏唱(爆强)——场景爆裂、乐器升华（天语两小时只打到第四关）、吐字硬派(日语RL不分)，较前作提高十倍。杰克逊局长在照片上有“I LOVE THIS GAME——TO SPACE CHANEL 5 TEAM”，天王与SEGA是莫逆。

与DC的前作相比，在PS2的画面上可以说没有丝毫的提高，但这并不重要。看着舞拉拉与同伴迈着那熟悉的舞步缓缓走来，听着那独具特色的标牌音乐，除了感动外还会在乎什么呢？游戏完全继承了前作的优点，难度依然不低，着实考验玩者的乐感质素。

流畅、韵律和时代感，这就是舞拉拉的最大魅力。尽管刚刚接触游戏的玩家也许会抱怨画面不够“靓”，但深入之后你就会了解到什么是真正的音乐游戏，为什么许多人对她乐此不疲。制作人水口哲也将音乐的旋律与游戏的操作结合的绝妙之极，其中的乐趣难以言表。

●本期着重向大家推荐CAPCOM的会心大作“鬼武者2”，即使没玩过前作的玩家也不应该错过。CAPCOM在动作、AVG上面的造诣的确非同一般，完全够得上超大作的水准，只是不知在PS2软件频出的现在，本作是否还有冲击百万销量的可能？让我们拭目以待！

总分：34分

马克斯·佩恩

机种：PS2
类型：ACT
媒体：DVD
厂商：ROCKSTAR

把本作称为电影想来并不为过，游戏中再现了许多非常熟悉的电影式剧情交代方法，这在以往的动作游戏中并不常见。不过也许是PC下嫁PS2的原因，操作上有些不爽，需要用R3来调整视点实在是过分的做法。游戏的火爆、血腥场面随处可见，可谓美国式暴力的典型。

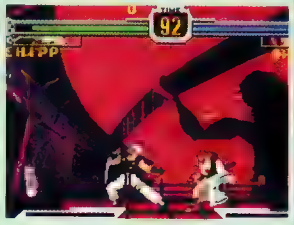
游戏有够硬，老美强。ROCKSTAR赚海了。游戏最先在PC出现，获极大好评，而PS2版的画面比PC版稍好些，读盘虽然在CONCOLE游戏中算是慢极的，但与PC比快太多了。感觉情节还好，操作不够连贯(需适应手柄操作)，有一定解谜性。推荐一玩。

个人电脑上的超级动作强片移植到PS2上，除了操作感有些不太适应外，其它方面都较令人满意，而且通过电视屏幕显现的图象在光影效果表现似乎更胜一筹。游戏整体设计非常硬派，故事情节虽不新颖但强调真实和凝重的气氛，芬兰制作小组五年的心血结晶。

PC顶级冒险游戏被移植到家用机上就变得平淡无奇了。不仅游戏操作蹩脚，而且读盘次数非常之多（经过了4次LOAD画面才进入游戏）。不过游戏交代剧情的方式比较有新意，而且自由度很高，喜欢美版风格和重视故事性的玩家不妨试试。

总分：18分

罪恶工具X



机种：GBA
类型：FTG
媒体：卡带
厂商：SAMMY

发售前还抱有“应该还不错”的想法，但玩完后却得出了“实在是打击”的结论。移植的效果仅在8位的水准而已，背景简单且发色大大不如原作，人物尺寸也制作得太小了，单从画面上看去，甚至不如前段时间推出的“KOF”。不过值得庆幸的是大部分招数得以再现。

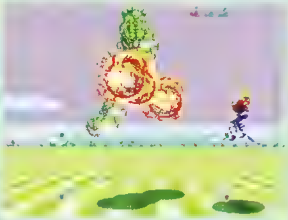
GBA实在是不适合制作这种华丽型街机游戏(街霸已经是GBA极限)。画面单调，发色晦暗，虽然没有把角色弄成大头，但也好不到哪去——因为人物相对于整个画面太小了，而原作却是NAOMI板以酷炫画面见长的武器格斗。言多无用，还不如GBA版的那个KOF好玩。

SAMMY终于将这款作品移植到任天堂的GBA上。然而，实在是令人失望。无论画面还是操作都感觉太差，完全没有了游戏的乐趣。先不说DC和PS2，甚至连WSC的“罪恶工具大头版”也比不上，包括画面。虽说GBA的格斗游戏出了不少，但都不太令人满意。

如果说这是一款GBC的游戏恐怕也会有人相信！“罪恶工具”以前在家用机上那种华丽绚烂的感觉在GBA上荡然无存。不仅背景画面灰暗，动作僵硬，人物比例也显然太小了，就算是喜欢在掌机上玩格斗游戏的玩家估计也难以接受，像这样缩水七、八成的游戏不玩也罢！

总分：26分

铃木裕GAMEWORK



机种：DC
类型：合集
媒体：GD
厂商：SEGA/AM2

游戏收集了铃木先生在1985年—1988年的5款著名街机游戏，对于中国玩家来说，想必对这些名作并不陌生。个人最喜欢的还是“冲破火网2”，尤其是当年用SS专用手柄来玩时的兴奋记忆犹新。虽现时看起来这些游戏太落伍了，但若作为收藏来讲还是值得拥有的。

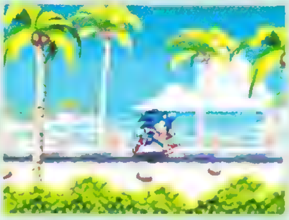
铃木裕早期街机作品集合。其实以前在SS上已经全都出过了，但拥有这张盘的意义已经超出游戏本身。就像在莎木的游戏厅中摆放的筐体也全都是YS的一样。其实这五个游戏，天语全打过街机，那是怀旧派的宝物，想必新生玩家也不会无缘无故的热衷于此吧!

收录了SEGA上世纪80年代中后期的五款街机经典作品。对于SEGA迷来说当然会感动不已，毕竟大家都不会忘记那些曾经的快乐。然而谁也不能否认的是，怀旧作品的使用价值小于收藏价值，没有多少人会陶醉其中不能自拔，那种图像在今天看来实在是不堪入目。

游戏发展到今天，回头看看以前的作品，也许会领悟到一些东西。以前的作品虽然在画面、音乐上都非常简单，但却能够使制作人致力于游戏性的探究。现在的游戏固然不全是“败絮其中”，但大多只是“金玉其外”罢了。流俗的玩家是难以理解其中的奥秘的。

总分：29分

SONIC A



机种：GBA
类型：ACT
媒体：卡带
厂商：SEGA/SONIC

SONICTEAM为GBA完全原创的2D“SONIC”游戏，人物造型贴近“SONIC大冒险2”，很“美”味。游戏完全继承了系列的一贯风格，但因为是在掌机上表现，魄力就略有不及当年的MD版，视觉冲击力有限。可选择的人物很多，但关卡却都是一样的，比较令人失望。

不怕您笑话，MD版三作加上“索尼克那寇斯”以及“弗利奇岛”，天语从未玩过，刺猬的速度感也就这么给错过了。这次的GBA版才让天语大开眼界——画面、操作、角色动作细腻度以及速度感，简直可以用“完美”来形容。冲劲十足的“掌中索尼克”销量达10万以上。

高速卷轴进行的索尼克充分验证了GBA的2D图像处理能力，操作方面依然简捷易上手，不需要练习也能轻松过关。与其称之为ACT，倒不如RAC（竞速）游戏更恰当。当然，仁者见仁，这也是索尼克的独特魅力。不过我还是更喜欢那种需要反复练习技巧才能过关的动作游戏，

同样是GBA游戏，“索尼克A”就是几近完美的作品。画面清楚，操作性良好，且上手简单，就算接在电视上玩恐怕也看不出什么大纰漏。世嘉对细节的把握同样可圈可点，所以长时间游戏也不会让人厌倦。在乘地铁的时候掏出来玩玩音速刺猬应该是不错的选择。

●最近美国方面ROCKSTAR公司代理并制作了几款动作游戏而风头出尽，销量直线上升。例如在美国获得最佳年度游戏大奖的“横行霸道3”，这些游戏都有着一个特点——暴力！虽然游戏制作得非常出色，但由于过多的暴力色彩也很难将其并入“全年龄推荐”的行列。玩家选购的时候需要特别注意。

以人为本 2

业界名人对谈

铃木裕的世界

（连载一）

是游戏迷就不要错过
世嘉迷就更不能错过

翻译：黄嵘
校对：GAME WORKS

被音乐包围的童年

1958年6月10日，铃木裕出生于岩手县东部的釜石市，那是个以港湾以及制铁产品而著称的小城镇，而他的父母那时都是小学里的音乐教师。在小学一年级的时候，铃木裕跟着他的父母一起搬到了位于岩手县三陆村的外祖母家。就在日本即将进入高度经济成长期的之时，生活在东北小镇里的铃木裕到底渡过了一个怎样的少年时代呢?

铃木裕：我总是一个人。

话是这么说，不过朋友倒是很多，我也不是那种经常受人欺负的小孩子。但是回头想想，其实自己当时一直都很孤独。

我是在岩手县的釜石市出生的，在我小学一年级的时候搬迁到了三陆村。因为从小是在东北长大，多少都会有点东北口音，而且当时也不懂得如何去掩饰，所以在那里经常被别人另眼看待。

我的父母都是音乐教师，而且他们俩个比较擅长文学，所以对文学以及音乐方面都非常了解，但对于理科呀数学什么的就比较疏远了。

可以说我的父母在我的成长历程中是属于比较放任我的那种。引起这种情况的一部分原因可能是因为他们俩个都是小学教师，我们家也算得上是个双职工家庭，所以他们没有什么机会把太多的时间放在我的身上，不过我觉得更重要的原因应该是他们本来就想给我留下自由的发展空间吧，所以在我的脑海中也未曾留下什么受到父母特别教育的记忆。

只是因为他们俩人都是音乐教师，所以很难免地经常都会在家里面听到很多的古典音乐。"这就是蝴蝶夫人啊，真是太棒了!""果然不愧是贝多芬的交响乐啊!"，这样的话我从小到大不知道听了多少回，俗话说物极必反，我反而因此对这些东西觉得有些厌恶起来。我想这也是很多人都曾有过的经历吧。

铃木裕是比较早熟的。特别因为他的父母都是音乐教师的缘故，他很早就开始对音乐有了认识。只是，铃木裕并没有按照他父母的意愿踏上古典音乐的征程。

1970年前后美国的乡村歌曲正大行其道，在英国则是著名的披头士乐队解散，而日本当时正是乡村民谣引领着时代的潮流，多数年轻人则是把吉田拓郎、井上阳水、泉谷 奉为神灵。

在这样的年代里，铃木裕又是在听着什么样的音乐呢?

铃木裕：在音乐这点上我可以说是有些与众不同的。当时正值乡村歌曲的全盛期，但我却只钟情于我的摇滚乐。

我开始听摇滚乐大概是从我小学高学年的时候开始的。那时听这种音乐的人好像还很少。我记得那时我最喜欢的乐队是DEEP PURPLE（注一）和BAD COMPANY（注二）。

当时就有许多的同学都这样问我："你连歌词都听不懂，那干吗还喜欢听那种音乐呢?"

当时有些和我一样喜欢音乐的朋友，比起摇滚好像还是更喜欢或者说是更热衷于去模仿吉田拓郎、井上阳水他们的演唱风格。但是如果有机会和我一起参加演奏的时候，他们又会叫我去拿起吉他来领奏。虽然我也不算是什么乐团的正式成员，不过也曾和一些朋友一起组团演奏过乡村歌曲。

我自己的第一个吉他是个尼龙弦的古典吉他。这是因为当时我父母都不同意我买电吉他，所以没办法才买的。不过我还是就这样弹着古典吉他的尼龙琴弦，还给它装上买来的麦克风，又不知从哪里拣来个录音机连上去当作扩音设备。"DEEP PURPLE里RITCHIE BLACKMORE（注三）的吉他可是有21个品的。 咦，怎么我的吉他到这里就没有品了?"，虽然那时总这么抱怨，不过我还是很用心地去弹。

那时我还常对自己说："要是有一天我也能弄到一把FENDER（注四）的STRATOCASTER（注五）就好了，它的音色绝对会好听很多，而且现在这个吉他也太难弹了点。"

我父母看到我这个样子还担心了好一阵子呢，可能是因为当时电吉他就好像是不良代名词的原因吧。

在我出生以后第一次用自己的钱买了一盒录音带，当然那时候还不是CD的时代，那既不是摇滚也不是乡村或是歌谣曲，是更轻松愉快的乐曲。

那是PAUL MAURIAT（注六）的[爱琴海的珍珠]

[注一]深紫，美国著名摇滚乐队，原名ROUNDABOUT，成立于1968年2月，4月更名为DEEP PURPLE。

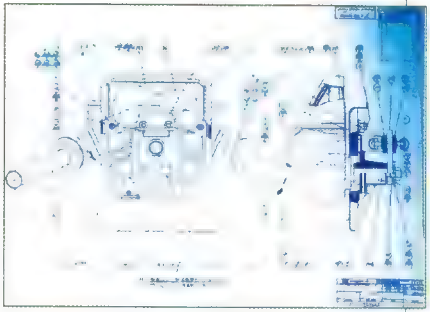
[注二]坏伙伴，英国著名摇滚乐队，成立于1973年，乐队发起人是PAUL ROGERS。

[注三]DEEP PURPLE乐队的发起人、主唱歌手之一。1975年4月离开DEEP PURPLE，建立新乐队RAINBOW。

[注四]芬达，世界两大吉他品牌之一，出品地美国。

[注五] FENDER品牌中比较低档的型号，在墨西哥制造，一般为酒吧歌手或者下层摇滚歌手所使用。70年代因乡村歌曲的流行在美国风行一时。

[注六]保罗莫里哀，法国著名轻音乐团。



↑这便是世界上第一台街机体感筐体《HANG ON》的蓝图。

裕个人简历

1958年

6月10日 出生于岩手县釜石市

1983年

4月1日 进入株式会社SEGA.ENTERPRISE（现SEGA株式会社）

7月1日 配属至研究开发部

1984年

11月1日 人事变动至第1研究开发部

1985年

7月 [HANG ON]发表

[街机/体感游戏/模拟摩托赛车]

这是世界上首个通过可左右倾斜的摩托式样机体来操控画面中赛车的体感游戏。这种方式从此成为了摩托游戏的标准。

11月 [SPACE HARRIER]发表

[街机/体感游戏/3D射击]

该游戏是通过高速的3D处理而表现出非常顺滑的3D立体效果的射击游戏，根据画面中角色的移动，机体会强烈地左右晃动。这个日本最早的32位色游戏以其高素质的CG画面给与当时街机界强大的冲击。

铃木裕多才多艺，他在绘画、音乐等方面均有一定造诣，同许多日本人一样，他也很喜爱中国文化。进入GAME业后，凭借着自己对艺术的理解和多年积累的文化底蕴，裕的游戏与众不同。

因版面所限，这次的内容有一部分放在"龙哥热线"中，请继续阅读。

大墙画廊 vol1.61

《山水》上海 徐国君

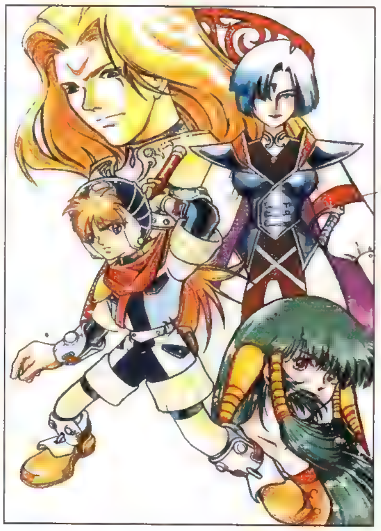
喜欢"真人快打"的朋友着实不多啊！自从SS以后，风林就没有再碰这系列的游戏了，尤其是在PS N64上推出了3D版后。随着最新作的发表，「真人快打」会不会再次成为追捧的热点呢？

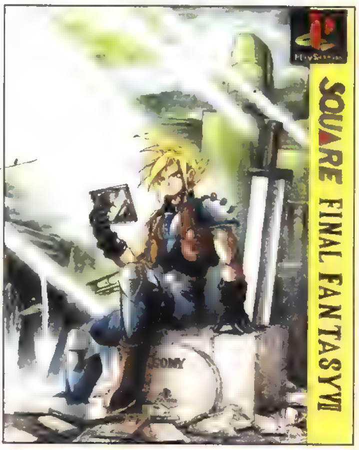
《KOF99火焰的渴望》河北 郭志扬

在99里面新登场的K'难道也拜师了吗？不过似乎错投了师门，草稚这个连学都上不好的家伙还收徒弟？大概也只有像矢吹这样的才会找上他吧？而且手上带火一直都是草稚家的不传之秘呢？

《格兰蒂亚2》朱卫强

曾经一度认为「格」有每一代达到的辉煌，但近期玩完了「X」后突然觉得「2」还是不错的。起码内容更为丰富一些吧？





《克劳德之幻想》广西 游戏之狼

从SP留下的珍藏中翻出来的作品，也许是因为对「FF7」的怀念吧？第一眼看上去脑海中就浮想联翩了。正是FF的成功造就了PS的辉煌，这幅作品也是对那个辉煌年代最好的回忆……

《最后的RB》广东 黄远志

不明白标题为「RB」为什么会有八神出现，难道暗示着八神会加盟饿狼系列？说起「RB」，感觉真的是饿狼系列最出色的作品，虽然画面趋于卡通化，不过其他方面却都是系列的顶峰了。

《宿命传说》苏州 寂光

前段时间刚刚看完了动画版，至今印象很深。原本帅气可爱的男主角在这里显得有些傻憨，气氛感觉不错。

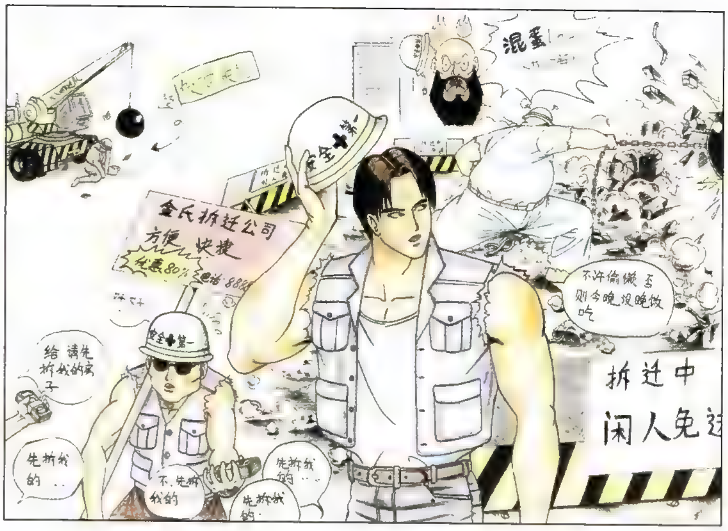
接手这个栏目，感觉就像当初接手“闯关族的家”一样，有些唐突，也有些无措。我知道我会挨骂，当然，这些骂声都是善意的，其中夹杂着对SP君的怀念以及对画廊的热爱。我会把这些当作一次新的挑战，继承画廊的一贯风格不是难事，但那永远是别人的风格，希望在《电软》八周年纪念之际能够给大家带来新的感觉，做好自己，也做给大家。画廊——绝不会衰！

借凤凰之力 扬画廊之美！！

——风林

《霸王丸》湖南 阿蒙

喝醉了的霸王丸面色通红，不知道是因为胜利的喜悦还是因为其他什么……传闻新作在好调开发中也不知道是不是真的，毕竟是刀剑格斗的鼻祖作品呢！不要失传啊！



《拆迁队的竞争对手》广西 雷永锋

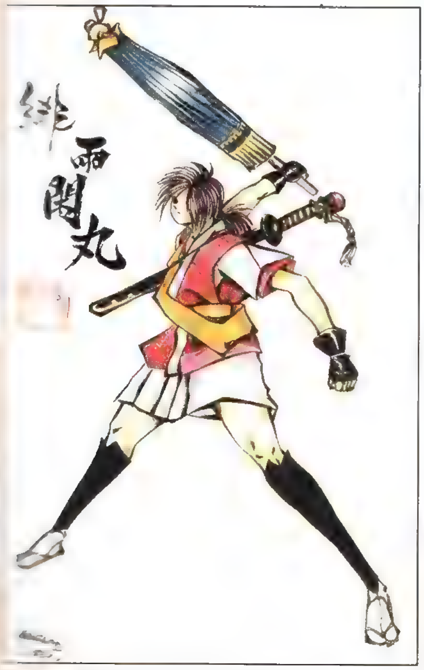
这师徒三人不好好修行，居然来抢包工队的活，终于知道陈可汉的链锤为什么那么强了，连楼房都可以拆倒，就不要说格斗对手了，发家至富的好方法啊~~

《KOF》广西 卢凯

画得可以啊！尤其是疯莉安娜这双大眼睛，而下边的八神似乎笑得有些诡异。后边的四位也一副淘气包的样子，要是出了什么「KOF KIDS」我一定捧场！

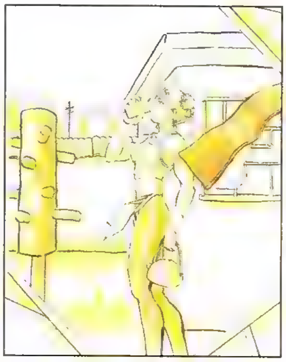
《KEN》あない

很强劲的风格啊！很喜欢SF3这种豪放、硬派的风格，混而不乱。同时还收到了你其他的作品，也都不错，有机会的话一定要拿出来与大家共享。不过，你为什么没留下地址呢？



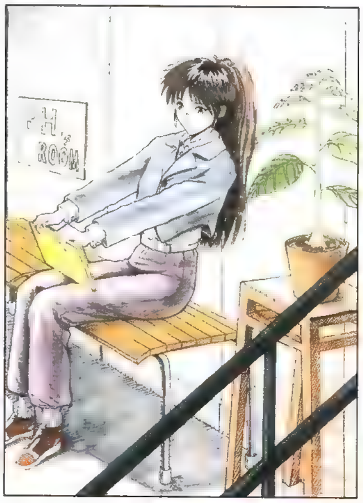
《绯雨闲丸》四川 包峰铭

人物的身体比例似乎有些变形，更有些女孩子的感觉啊！也难怪，谁让原作中这小帅哥就缺乏阳刚之气呢！



《春丽》大连 石峻

刊登这幅画稿是因为看到了右边的「风林火山」……哈哈，玩笑，不过真的不清楚为什么在春丽的院子里会看到这四个字呢？看看大姐的服饰应该还是ZERO时代，年轻真好啊！



《舞＆危机》四川 施程晋

作者本来是想画一幅有关「生化危机2」的内容，但不知怎么由克莱尔变成了舞！！？

GAME 研究所

技巧、心得等游戏的不传之秘将在这里被公开，闯关族必看!!

合金装备索利德2 ~自由之子~

迷人场面大集合 战地摄影大赛结果与小岛监督的评语发表！合金装备的FANS可以大饱眼福了。

PS2	厂商：KONAMI		发售日：2001.11.29
	类型：谍报ACT	价格：6800日元	监督：小岛秀夫

“能够收到这么多充满乐趣的照片真是令人感动，为大家的不懈努力和给予的热情支持而干杯！希望大家能够继续关注我的作品！大家的热情就是我工作的动力！”(MGS监督小岛秀夫)

战地摄影大赛结果揭晓 敬请各位玩家注目

整体水平很高，令人出乎意料的精致作品层出不穷，作为开发者的我感到十分高兴。唯一感以遗憾的是，“正统”的优秀照片似乎少了一些……也许是玩家的想象力太丰富了吧（笑）！最后，再次向参与本次活动的热心玩家致以由衷的感谢。下面就请各位跟随小岛秀夫一同进入合金装备的世界。

小岛监督的总评 在小岛眼中的比赛是怎样的呢？

这次在日本举办的战地摄影大赛得到了许多狂热玩家的支持，下面本刊将公开大赛选取的部分优秀作品，并配以生动的照片和小岛监督的精练评语!(右图为合金装备系列的总监督小岛秀夫)

部门1 战地摄影大奖

从严肃类到搞笑类，“战地摄影奖”将游戏中的决定性瞬间永久保留。首先将一等奖、优秀奖、各部门奖的11幅作品介绍给大家。

大奖 最优秀作品

DOSUKOI!!!!

来自小岛监督的声音

好的照片通常能够将不被注意的瞬间完整的记录下来，这幅作品正是如此！优秀奖当之无愧。

【编辑部评语】能够将敌军向上站立的瞬间拍下来是不可思议的，角色姿势与背景火焰结合的相当完美，天衣无缝。

优秀奖 准大奖作品

命

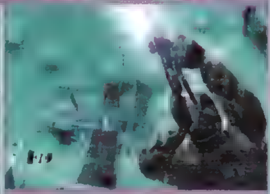
【小岛监督评】题目与拍摄时机均十分绝妙的上乘之作，与最新大奖作品“DOSUKOI”不相上下。士兵发现了色情杂志

准大奖作品

身体

【小岛监督评】虽然以天台为背景的照片很多，但是只有主题与画面都十分优秀的作品才能入选，这就是一幅拍摄难度极大的照片。

入选奖 THE SOLDIER



【小岛监督评】在众多[illegible]产生的照片中，这是较为[illegible]的一幅，气氛不错

最佳排档

【小岛监督评】与其它类似照片相比[illegible]

斯内克!!!

【小岛监督评】完成如此精[illegible]作品的作者一定花费了[illegible]

追捕斑鸠的敌兵

【小岛监督评】这是一幅构图[illegible]作品，但[illegible]

E3奖 E3

【小岛监督评】[illegible]正的E3(奖)，E3会场实[illegible]

按摩

【小岛监督评】题目非常有[illegible]

呀！嘿！

【小岛监督评】动作相同但拍摄方式不同[illegible]

RED TIME

【小岛监督评】题目并没有太深刻的内涵[illegible]欢故弄玄虚的泛泛之作

画面干净，通篇无CG。角色操纵感流畅，技巧运用自成一派，有些地方比较能“考”人，但BOSS经巧打后却毫地难度。穿插的几处“迷你游戏”思路不错。视点运用尚可，可“过场”时的电影感就不敢恭维了——说到情节，因本人未玩过前几作，还真没太开弄清。

部门2 连载写真大奖

像四格漫画一样，配有旁白的具有连续故事性作品的征集部门，下面将小岛监督选出一等奖和优秀奖中的3部作品介绍给大家！

大奖 最优秀作品

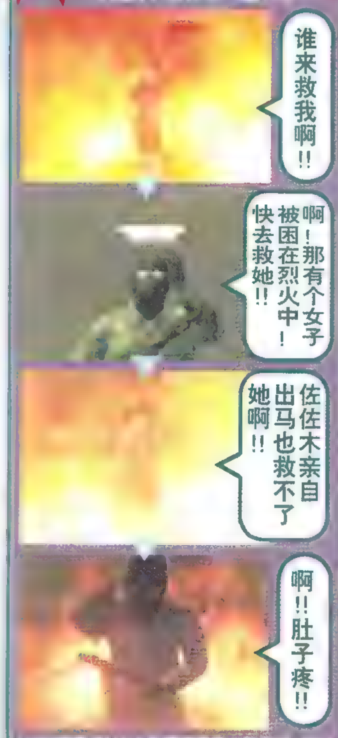
迈向成熟的第一步

小岛监督的声音

从某种意义上讲，这才是《MGS2》的精髓所在，说明这是一部经过深思熟虑的作品，值得反复推敲的作品。

佐佐木奖

加油啊！佐佐木



优秀奖

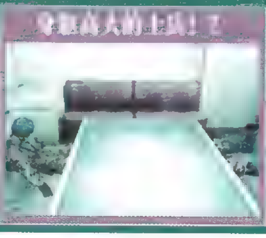
NO.1

稍逊一筹的作品发表！！

中的许多作品也有不凡的实力哦！

号外篇 编辑部与《MGS2》制作小组的作品简介

《MGS2》制作组和编辑部也参加了本次战场照片大赛！并且拍摄了本次大赛用的很多照片，现选取两张做简单介绍，大家的评价如何呢？如果觉得不满意，就把你的作品寄来。



（GBC版的指导者）村太可怕了！

注目！！风林对战地摄影的看法

读者来稿须知

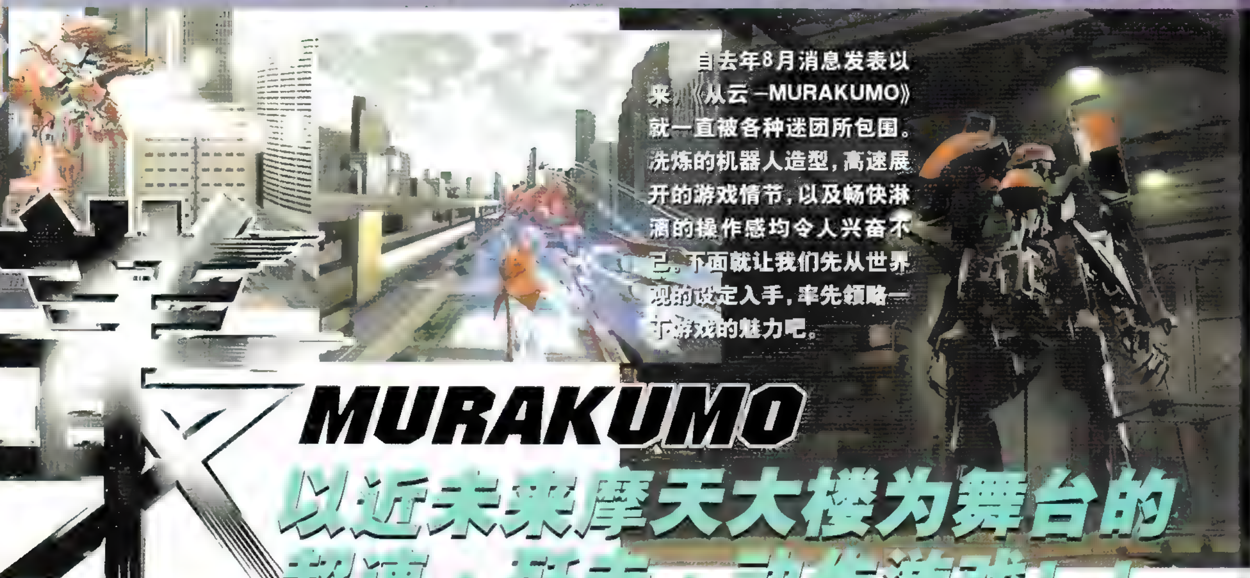
来信请在信封上注明“游戏四格”。

E-MAIL:vgame@punlic.bta.net.cn

E-MAIL:supergamefans@sohu.com

斋藤看MGS2！ ACT+AVG的最高峰！画面非常干净，主题音乐动人心弦，镜头切换流畅自然，完全是电影的大手笔，而且情节交代全部即时演算，并加入许多残像、雾化等艺术手法，极具震撼力。而且情节与谜题设定同样巧妙到位，通关的玩家一定会被其紧张刺激的场面与峰回路转的情节所感动。

A.D.20XX年 令逃亡猎物闻风丧胆



自去年8月消息发表以来，《丛云-MURAKUMO》就一直被各种迷团所包围。洗炼的机器人造型，高速展开的游戏情节，以及畅快淋漓的操作感均令人兴奋不已。下面就让我们先从世界观的设定入手，率先领略一下游戏的魅力吧。

丛云 MURAKUMO

以近未来摩天大楼为舞台的超速·歼击·动作游戏！！

XB	厂商：FROMSOFT		推出日：2002年夏
	类型：ACT	价格：未定	其他：——

《丛云-MURAKUMO》是一款带有竞速要素的硬派动作射击游戏。玩家将操纵飞行机体A.R.K.追踪并击落暴走的目标。游戏的舞台设定在20XX年由最尖端技术建造的理想都市欧利巴伯特，在由3D空间构筑的广阔的都市空间内，横冲直撞、风驰电掣的快感将令大家极度兴奋。与普通的竞速游戏不同，游戏中没有固定的路线，游戏者可以在360度的空间中任意遨游，追踪目标，爽快感令人流连忘返。

20XX年
理想型实验都市"欧利巴伯特"建立
人类终于实现了划时代的能源革命，经济空前繁荣

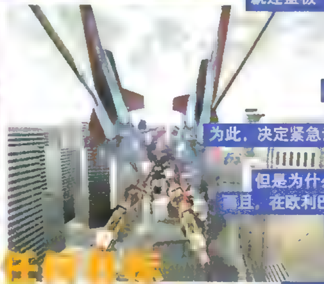
然而，急剧变化时常伴随着不和谐的音符的——

在世界各地
[illegible]尔公司开发的搭载自律型辅控机能人工操纵机器人「A.R.K」
所引起的原因不明的暴走事件急速增加
就连盛极一时的理想型实验都市欧利巴伯特也不能幸免

由于A.R.K拥有优越的特性和卓越的性能
因而迅速席卷了全球的市场
为了要对抗A.R.K的力量，平息这次暴走事件
政府终于决心要以毒攻毒
为此，决定紧急设立镇压暴走的特种部队「从云-MURAKUMO」

但是为什么具有高度信赖机能的A.R.K会发生暴走呢？
而且，在欧利巴伯特的暴走事件突然发生后短短几天内组建的
"从云特种部队"内部的情形又是怎样的呢？

那么
这次的神秘事件、还有这座神秘都市里是否隐藏着
一些我们想都无法想象的巨大秘密呢……



为了不影响高速移动的爽快感，游戏中即使A.R.K.和大楼等障碍物相撞也不会减速，因为电脑会立即自动完成轨道修正。

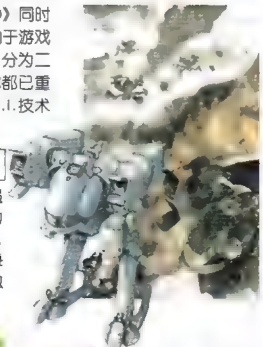
追踪任何目标 在天空中自由翱翔！

与建筑物的碰撞和敌机的攻击都会造成A.R.K.机体的损伤，装甲的损伤会越来越严重，直至彻底毁坏。因此，必须用武器破坏所有的障碍物，才能做到勇往直前！

Xbox FROMSOFTWARE TOPICS

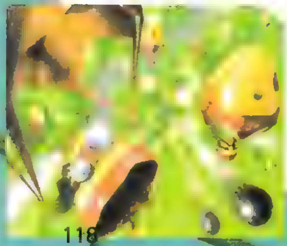
「GAIA BLADE」将一分为二！

与《丛云-MURAKUMO》同时发表的「GAIA BLADE」，由于游戏核心概念做了大幅变更而一分为二变的两部作品，它们的名称都已重新公布，两者都将是使用A.I.技术的SLG游戏。



GAIA BLADE

游戏继承原作名称，强调"战争临场感"。玩家作为指挥官必须随时发出指示，保证各个部队的安全。而每个部队则会根据指令，在独立的A.I.控制下自动作战。



Thousand Land

这是一部以"自我满足"为主题的即时战略RPG。游戏者可以建造自己的"庭院"，培养生活在那里的A.I.生物，并且和朋友"庭院"里的A.I.生物对战。

的丛云小队从天而降！

特种部队 「丛云」专用A.R.K.机体及其机械系统

镇压暴走特种部队“丛云”专用的A.R.K.拥有其他A.R.K所不具备的高级机能。首先是“Reflexes Sensor”，这是一种利用特殊粘液制成的隐形眼镜或风镜型纳米探测器，实时探测跟踪驾驶员的视线，并通过A.I.的预测对移动轨迹进行辅助修正的机能。此外，专用A.R.K.还搭载了镭射镁合金等离子发动机、GPS雷达等普通A.R.K.望尘莫及的高科技机能。

Pirot

杰拉尔德＝罗斯查尔德

爱称：杰瑞
代号：Cloud-One
搭乘A.R.K.：标准型机体

7年前战争中，杰瑞曾作为鲁格纳尔公司的试飞员在前线大显身手。战后，他得知公司开发A.R.K的真正目的，他辞去了飞行员职务，但最终还是成了A.R.K.防卫队重要成员，担负起了保护国家安全。

他的性格具有攻击性，虽然责任感很强，但是执行任务时喜欢追求刺激。

FRONT VIEW [正面]

A.R.K.特征在于仿人外形设计，这是为了保证感应探测器精确捕捉驾驶员动作。机体蕴藏的潜力远远超出普通人想象。

REAR VIEW [背面]

后援型A.R.K.装备了翼型推进器，宛如遨游长空的巨鸟。依靠超导UMP引擎的爆发推动力能够在太空自由飞行。

ARTIFICIAL
REFLEXIVE
KINETICOID
[ARK]

ARTIFICIAL REFLEXIVE KINETICOID＝通称A.R.K.，是一种搭载众多人体运动（例如视线的移动和肌肉的紧张）感应探测仪的飞空型人工操纵机器人。研制A.R.K.目的原本是辅助宇宙开发工程，由于装载了A.I.机能，因此能够预测驾驶者的思维，敏锐地捕捉人体的一举一动。

A.R.K.

由于自身已经是非常完善而且精密的仪器，因此不存在任何改造的概念。游戏者必须换乘合适的机体，才能完成各种任务。

A.R.K.兵器

军用双足型步行机器人的总称，用于极地强攻·防卫等军事目的，可从时速为0的状态实现瞬间加速，使对地导弹无法发挥作用。

A.R.K.战机

A.R.K.兵器的弱点，了高机动性的机器人。部将其作为主要战力备在军队之中，要求飞行具有超人的反应能力。

神秘的竞争对手
A.R.K.的身影也得到确认

A.R.K.的装备

机体共装备了两种系统的武器，根据不同的任务选择机体的时候，这也将是非常重要的要素。

这次我们已确认了机关枪系和导弹系武器，但武器系统现在还不明朗，不知是否存在弹药限制？

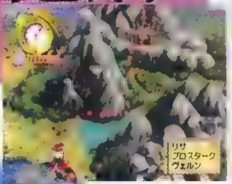
继承全系列精华的『炼金术士』

除了游戏剧情以及登场角色外，全面探究游戏的新要素！

因掌控时光流逝的药剂发生爆炸！主角迷失在200年后的世界中！！

“时空守护神”是一种在危急关头使用即可控制时间流逝的药，而这种药只有在尤迪特经营的药店中才可以买到。有一天可怕的事情发生了，尤迪特为了制作这种神奇的药剂而意外失手，致使药品发生了大爆炸！一瞬间尤迪特借助药剂的力量来到了200年后的世界。迷失于时间中的尤迪特为了设法回到从前的世界而展开了惊心动魄的大冒险……

继“玛莉”、“艾莉”、“莉莉”之后，终于迎来了系列第4作。本次就为大家奉上最新作的情报。本作的最大卖点就是在前作中也非常吸引人的大冒险，并且追加了迷宫，另外在街上可发生的事件也大量增加。总之，就是活动范围扩大了。故事的舞台也不再是伊尔布鲁克，而转为了格拉姆纳特。



↑故事发生在格拉姆纳特中的芬旦王国。

←在未知的土地上拉开新故事的帷幕……

→在迷宫中得到宝贵的道具，利用这些材料来调合出新的道具吧。

人物的形象设计由双羽纯担当！

柔和的笔法，再配上温馨的暖色调，完美的再现了游戏中人物。各角色的行动都被细细地描绘下来。

艾莉的工作室
格拉姆特的炼金术士

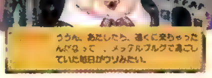
在新世界、新街道、新舞台上展开的“炼金术士”系列最新作终于登场！让我们看看有哪些充满个性的登场角色和崭新的系统吧！！

PS2	厂商：GUST	发售日：2002年5月	
	类型：SLG	价格：7800日元	人设：双羽纯

个性丰富的角色们使故事变得更加有趣！

本次为大家介绍本作主人公尤迪特以及另外两个非同寻常的人物。跨越了200年的尤迪特与他们相遇会后会发生什么事呢？游戏的精彩故事就此完全展开！

好奇心旺盛的姑娘



薇丝·洛特斯

妖精

●年龄：不明　●生日：不明
●不喜欢的事物：无所事事
●梦想：为人类在一起工作

认真工作的妖精

拉斯塔尔

热中于经营的高利贷青年

无双报道

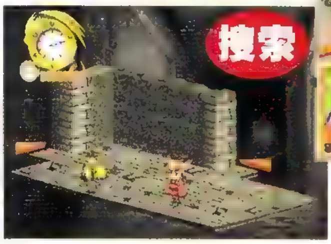
最新作即将登场PS2!

游戏的系统也大幅度提升!!

关于冒险的部分充实了许多，而最有魅力的“材料筹集”和“调合”等系统也都大幅度进化。让我们先来看看其中一部分吧。

材料收集 向迷宫进发吧!

迷宫的加入，大幅增加了收集道具的乐趣。操作角色在遗迹和洞窟中探索，寻找需要的道具。当然，与敌人相遇战斗也将随之发动。



↑ 敌人种类增加了，行动变得狡猾多变。超出想象的强大的BOSS也会登场哦！

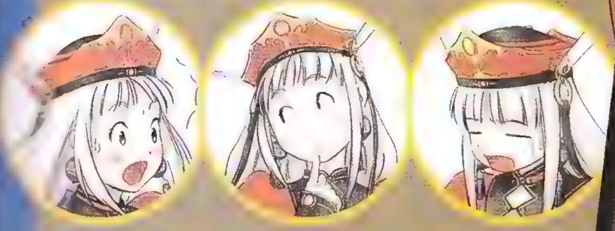
调 合 所有道具都可以调合哟!

在前作中，只有特定的道具才可以调合。但是在本作中，武器、装备、饰物、食物等所有道具都可成为调合材料。另外，调合的工房也是可以移动的，根据自己的喜好找个更好的环境来工作吧。

道具调合中!结果会是怎样的呢…?

↑ 在道具上进入属性效果也成为可能，比如说在调合材料里用了“炎之剑”，那么就能做出其他带有炎属性的道具来。

主人公 尤迪特·霍尔特娜



新机热报 **电脑战机** 系列最新作发行同期大特写!!

电脑战机将在这里迎接大变革!!

电脑战机VirtualOn FORCE

前作刚刚推出的时候，本作的开发计划就被提上了议事日程!!
《电脑战机》历史上的第四作登场了！操作的快感难以言表!因而备受瞩目!

TEMJIN

《电脑战机 VirtualOn》到底有何突破呢？其中最华丽的机体是什么呢？都分那种型号呢？本页左方色彩鲜艳的新型TEMJIN是最抢眼机体，下面编辑部就将所掌握的全部情况介绍给大家，喜欢电脑战机的朋友们万勿错过[illegible]系列最新作的好机会。

ARC	厂商：SEGA	推出日：2001年末
类型：对战ACT	基板：CUSTOM	监督：亙重郎

《电脑战机》的下一战 即将展开!!

《M.S.B.S Ver.7》6的《电脑战机》的概要!?

「M.S.B.S Ver.7」6的 POWER UP

增强版的新型 TEMJIN!!

这次虽然没有大规模的追加新要素，但是玩游戏时却能切实地感受到增强版的效果。

本作追加要素中最大的亮点就是出现了新型的 TEMJIN (テムジン)。如果仅仅是 TEMJIN 的改进则与旧型的区别不大，在增加版之后，由于可以从机体直接到新型 TEMJIN 的选择，所以新型 TEMJIN VO4 卡的制作成为可能，当然旧型的 TEMJIN VO4 卡也可以继续使用，从旧型到新型的转换是通过司令部授予机体形式来实现的。本文将在后半部分对新型的 TEMJIN 作出简要的介绍。其中包括三种 TEMJIN 的型号与特点，以便于玩家选择使用。根据每个人的喜好不同，作出不同的选择。

看完了下面的介绍，大家是否已经跃跃欲试了呢?

系列新作的选择画面向新型 TEMJIN 转换

在旧机型中，受其它机体的限制也很多，本刊这里将不做介绍。

初次游戏就可以搭乘转型的机体，旧机型的 VO4 卡制作将在增强版之前停止。

「M.S.B.S Ver.7」6的 POWER UP

增设了很多派生机体!!

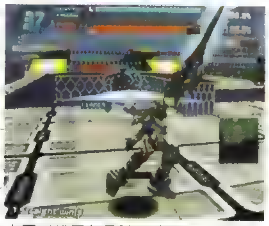
作为系列最强的一作，本游戏增设了很多新的派生机体，结果令与 CPU 对战时并不常见的机体(俗称三趾鸵鸟)也粉墨登场。当然，候选的机体也随之大幅增加，但是到目前为止，由于没有把握是否会配备所有机体，因此在增强版中的派生机体是否会增设还不清楚。有关新机体的情况请留意本刊的续报。

与 CPU 对战中出现的 box 系列机体，在对战中并不容易遇到!

「M.S.B.S Ver.7」6的 POWER UP

对战用舞台在不断增加!!

将停放 4 架直升机的停机场作为展开对战的舞台，这是增强版中对战舞台的最大改进。虽然是对战专用舞台，但在广告画面和正式发行前的试验版中也曾使用，所以即使在实战中出现也是意料之中的事，玩家应该可以从容对付。不过还是需要一定的技巧，如何有效的发挥机体的机动力，是成败的关键所在。



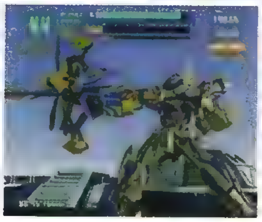
由于对战舞台是随机选取的，所以一般人很难发觉。

最新型 TEMJIN747 的系列机体一拳公开!!

新型 TEMJIN 的基础机型!

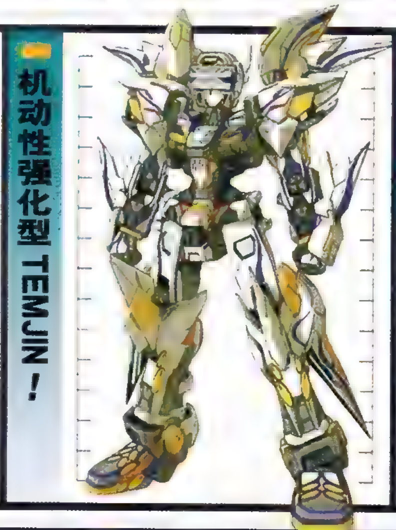
MBV-747-A TEMJIN 747A

TEMJIN747A



这是一款与最初机体具有相同作战方式的 TEMJIN 基本机体。从末尾的 A 判断，这是内搏和白刃战专用的硬派型。

机动性强化型 TEMJIN!



MBV-747-F TEMJIN 747F

TEMJIN747F

强化机动性的新型 TEMJIN，行动非常敏捷，移动快速。从末尾的 F 可以断定该机体一定具有飞行能力。

射击威力强化型 TEMJIN!

MBV-747-H TEMJIN 747H

TEMJIN747H

增强了火力和防御能力，具有重装备的 TEMJIN。从末尾的 H 判断该机体一定具有重武器和后方支援的作用。

微小的细节也不能放过

auto modellista

CAPCOM以“赛璐璐”技术推出的赛车游戏！虽然发售日还没有确定，但是玩家的期待度依然高涨！顺便说一句，本刊今年3月科普园地中有关于“赛璐璐”技术的剖析，有兴趣的玩家不妨找出来好好研究一下。

PS2	厂商：CAPCOM	发售日：2002年内
	类型：RAC　价格：未定	对应：网络与硬盘

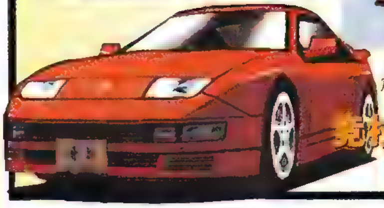
已经确定收录在内的名车包括是以下四种！

本次收录的4辆全都是跑车，虽然选择少了一些，但本作强调的并不是车量的丰富性。下面我们长话短说，大家睁大眼睛，跟随本刊一起对游戏中的画面来个大解析吧！

飞尔雷帝Z(Z32)

世界名车飞尔雷帝Z的最终形就是这款Z32，速度最快，但是现在已经停产，不知道新型号将在什么时候推出。

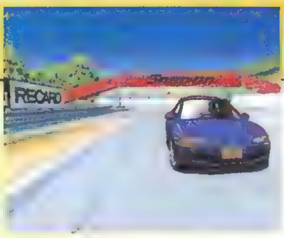
↑虽然车身重，但是速度超快，稳定性出类拔萃。高速赛道的王者。



竞技类跑车元祖的嫡系亲传弟子！

CIVIC SIR2

与CIVIC（思域）的名子向背，本作中它是在同排气量的车中为最顶级的车。相信驾驶它的感觉一定不错！

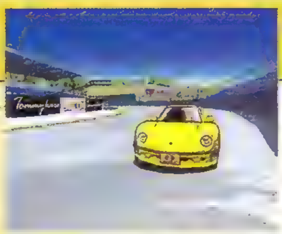


↑外型硬朗回转性能强大的马达是其拥有高战斗，说不定是初学者的首选。

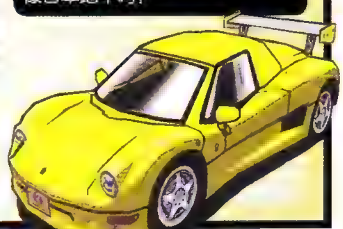
用F1的技术力做坚实的靠山！

ZZ-S

如果不是专业的车迷，恐怕不会知道，连宝时捷ZZ都决定收录在本作中了！但是，这样看起来很像日本跑车吗？



↑幸运指数不高的话可就无缘看到它哦！难道其中藏有什么秘密吗？

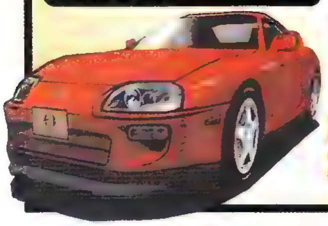


在游戏中实现超高速驾驶！

SUPRA

丰田引以为荣的FR跑车的决定版。发动机排气量3.0升，6档变速箱，动力强劲。开着它驶向制霸之路吧。

↑本车的重量较大是设计上的一个瑕疵，但换来的是直线速度超一流！



丰田名车直线霸王决定参战期待中！

这是要点　驾车时的游戏画面曝光！

让人等得心急如焚的画面终于公开了！不过仅看画面，您也许会觉得它与一般赛车游戏没什么本质的区别，不过大家千万要注意本作独特的设定——方向指示灯！在车辆进行转弯或紧急刹车的时候，车辆的指示灯都会作出相应的反应。另外，卡通风格的车辆和赛道共同营造的竞速风格，也是其它同类游戏不具备的！

注意方向指示灯！

↑视点公开了这两种。真希望还有车盖视角啊……

玩家注目　创新的要素在于方向指示灯

玩家在拐弯或急停的时候务必要提前使用方向指示灯。由于开发小组考虑到网络上的驾车新手多多，事故大概也少不了，所以制作者特意给各部车辆都追加设计安装了方向指示灯和紧急警告灯。另外说不定制作人还会利用这些指示灯在其他地方做文章呢！？想知道更多内幕，还请期待后续的新情报吧！

散发着钢铁气息的ACT杰作「合金弹头」最新版!!

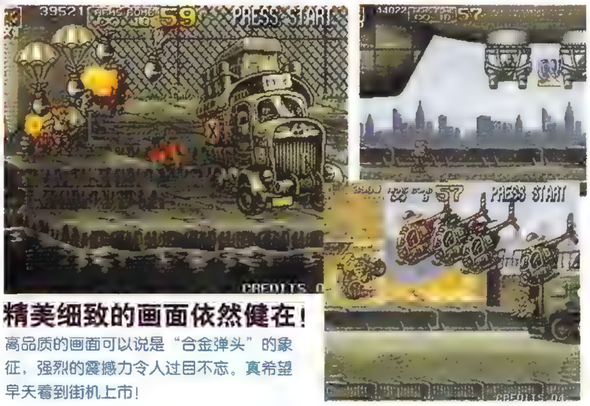
METAL SLUG 4

ARC	厂商：PLAYMORE	推出日：2002年3月
	类型：ACT	基板：MVS	其他：——

以华丽的画面和火爆的场面而著称的人气街机游戏“合金弹头”的最新作在玩家的期待中登场了。虽然这次制作厂商的名字变成了PLAYMORE，但是游戏的魅力依然健在：火热的战魂在这里延续。大家所关心的推出时间定为3月上旬，已经指日可待！

在继承王道传统的同时又增添了新的要素

“合金弹头”系列作品一向以角色滑稽夸张的动作和强烈的军事色彩为卖点，是动作射击类游戏中的典范杰作。此前虽然经历了相当长一段时间的沉寂，但是这个深受大家喜爱的游戏系列，还是顽强地生存了下来（当然是在MVS基板上制作的！）。本作已经是该系列第5部作品了，这次不仅原封不动的保持了前作中广受玩家支持、并且充满魅力的各种要素，而且还在系统和画面上又实现了进一步的强化。比如新增添的游戏角色特莱巴、娜蒂亚，以及将蓄力槽出现期间所得的分数作为奖金的新计分系统，还有种类不断增加的各种交通工具等等，充实的内容一定不会辜负玩家的期待。本系列的爱好者一定不要错过这个体验新鲜魅力的大好机会。



精美细致的画面依然健在！

高品质的画面可以说是“合金弹头”的象征，强烈的震撼力令人过目不忘。真希望早天看到街机上市！

故事梗概

STORY 消灭计算机病毒的威胁

200X年的一天，在互联网上突然有人宣称会有一种叫做“白色婴儿”的病毒诞生并开始活动。这种病毒是一个自称为“亚玛德乌斯”上帝的垂爱者“”的恐怖组织制造的，他们警告称要控制全世界主要的军事系统。此后，在紧急召开的国际反电子恐怖对策会议上，联合国决定在互联网和地面同时对该恐怖组织开战。PF队也奉命参加此次作战。

塔玛和艾莉负责保护电脑疫苗的研制小组成员，而玛尔克等人则直接出发去消灭恐怖组织。

[illegible]的工具 再度火热登场

“合金弹头”系列每次推出新作都不会忘记提供丰富多彩的交通工具，这次也不例外，这些千变万化的攻击方式让人目不暇接！此外，游戏为保险（超合金攻击）设置了专用的按键，不再需要几个键同时按下，而画面也不再是简单的[illegible]

火箭战车

子弹没有限制，对付小杂兵可以横冲直撞把他们压个粉碎。

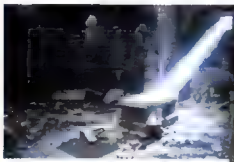
每关都准备了多种多样的交通工具，[illegible]

游戏新作情报

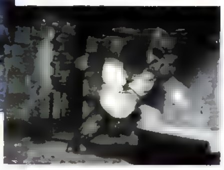
指环王

XB	厂商：EA		发售日：2002年末
	类型：AVG	价格：未定	其他：——

根据去年上映的大片《指环王》改编的同名游戏即将登场。该作由EA开发，准备跨PC、PS2、XBOX三平台推出，计划在今年末上市。游戏将沿袭电影中世纪剑与魔法的世界观，视觉效果令人耳目一新，并导入了相当的解谜成份。游戏版《指环王》由EA·SQUARE在2月19日初次公开，详细情报还不明朗，请大家敬候续报。



↑游戏的画面干净细腻，将家用机的性能完全发挥出来。



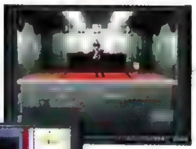
→人物外型完全遵循原作，充满了浓郁的美国味道。

真·女神转生2

PS	厂商：ATLUS		发售日：2002年2月
	类型：RPG	价格：4800日元	监督：冈田耕始

94年SFC的大人气软件《真·女神转生2》将于近日发售PS复刻版。PS版将对操作系统进行改良与强化。玩家要扮演少年恶魔使アレフ在秩序混沌的世界中展开冒险，游戏的核心依旧是俘获恶魔、合成恶魔。另外与软件同时推出的还有3种由金子一马绘制的角色卡片，包括主人公アレフ、ベス和ヒロコ，非常精美。

↑精美的卡片是女神迷的挚爱。

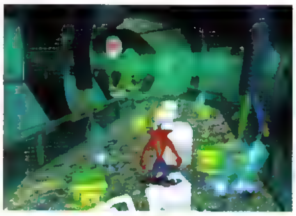


↑不仅是简单的复刻，游戏中加入了内容。

古惑狼·怒气冲天

XB	厂商：KONAMI		发售日：2002年
	类型：ACT	价格：未定	其他：——

没想到这个在全球人气绝顶的袋狼居然在XBOX上登场了。游戏的玩法并没有发生改变，基本上是对PS2版的移植。画面效果方面更为细腻，动作也更为流畅，如果能够接在高档电视上玩的话一定会发现质的变化。当然，本作的推出也标志着该系列将不只在PS系主机的舞台登场，随后推出的GBA版也无疑将成为焦点。



↑游戏的画面在PS2的基础上大幅度加强，完全体现出了XBOX的不同之处。

真人快打·死亡同盟

PS2	厂商：MIDWAY		发售日：2002年
	类型：FTG	价格：未定	其他：——

很久没有看到ZERO这些家伙的身影了，曾经在欧美成为代表格斗游戏的“MK”终于完成了3D的进化。如果玩过早些年发售的“MK4”的话，会发现本作的效果完全提升到了前所未有的程度。目前还不知道制作者是否会保留游戏历代的血腥场面、杀人技等等要素，不过可以肯定一场龙虎之争即将到来。

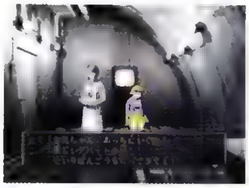
↑场景完全多边形，效果不亚于街机NAOMI2，光源夸张。

↑从人物盔甲的质感上可见素质之高。

真·女神转生online

XB	厂商：ATLUS		发售日：2002年2月
	类型：网络RPG	价格：4800未定	监督：冈田耕始

“女神”系列的首款在线游戏，世界的属性分为秩序、中立和混沌三种状态，而主人公也会随着事件的处理呈现为善良、中庸和邪恶三种人格。由于主人公居住的世界从核心开始崩坏，人们转入地下生活，原先安定的生活成为了人类的奢望——这是以90年代为模式在电脑中创造出的幻想空间。



↑人物对话仍旧是2D画风，这也是游戏的魅力之——交谈。

↑游戏画面完全进化为三维效果。

阳光马里奥

GC | 厂商：任天堂 | 发售日：2002年夏 | 类型：ACT | 价格：未定 | 监督：宫本茂

如果没有马里奥的登场，我想购买任天堂的家用机也就失去了一半的意义。继“马里奥64”在全世界狂卖千万的5年后，正统续作终于登场了。虽然目前还没有具体情报公开，不过随着5月E3展的开幕，本作的谜底也将揭晓。相信到时定会有大量激动人心的内容展现在世人面前，马里奥又何曾让人们失望过？

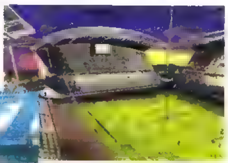
↑身背水枪的马里奥依旧可爱，本作无疑将是年内的最大看点。

FIFA 2002

GC | 厂商：EA | 发售日：2002年春 | 类型：SPG | 价格：未定 | 其他：——

EA的年度体育大作“FIFA 2002”终于搬上了GAMECUBE的平台，看来EA对GC的支持还是不遗余力的。游戏不仅收录了最新的球员资料，而且在画面方面借助GC的强大性能，将其他版本远远地甩在了后面。系统上也继续进化，日趋完善。借由这次世界杯之风，相信本作一定会取得非常出色的成绩。

↓人物动作变得更加逼真、流畅，达到了最高峰！



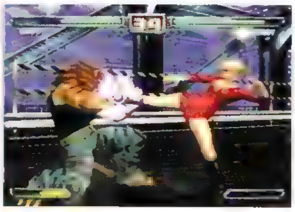
↑FIFA的画面进化到了不可思议的地步，即便是即将推出的WE6恐怕也难以匹敌。

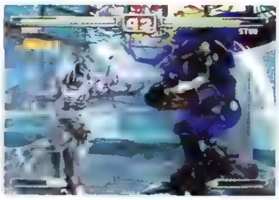
↑世界各大球场完全收录，让你体验最真实的临场感受。

血腥咆哮终极版

GC | 厂商：HADSON | 发售日：2002年春 | 类型：FTG | 价格：未定 | 其他：——

提起“血腥咆哮”，人们最先想起的一定是那些可人可兽的战士们，而这也正是本作的招牌——兽化系统。当气槽攒满后就可以引发体内的潜能，变化为动物并大幅提升战斗力，光是看看画面想来也会血脉沸腾。游戏中融合了多部著名游戏中的要素，打起来痛快淋漓。如果是一直有玩该系列的玩家就万勿错过了。





↑兽化战士们在鏖战，大段连续技必让你目不暇接。

马里奥网球GC（具体名称待定）

GC | 厂商：NINTENDO | 发售日：2002年年内 | 类型：SPG | 价格：未定 | 其他：——

在N64上成为畅销作品的“马里奥网球”再度出击！挟前作40余万的惊人销量，相信在GC上也一定会取得不俗的成绩。游戏中将云集任天堂旗下众多明星参加网球大战，操作虽然简单，但游戏乐趣十足，这也一直是任天堂所坚持的游戏路线。单从画面上看就已经令人感到震惊，相信随着开发完成度的进一步提高，我们将看到更多惊喜的内容。

↓注意网球的绒毛效果。

↑近似梦幻般的战斗在GC上实现。

↑希望能够在年内发售吧，前作的FANS们错过不能。

非洲拉力锦标赛

PS2 | 厂商：RAGE | 发售日：2002年春 | 类型：RAC | 价格：未定 | 其他：——

拉力游戏最近出了着实不少，比如刚刚发售的“WRC”。虽然推出的不少，但似乎有所成就的不多，大部分都难以跳出“SEGA拉力”和“V拉力”的圈子。本次要在PS2上发售的作品也将向最强拉力游戏的名号发起挑战。游戏画面十分逼真，赛道与不同环境都完全再现于游戏。看一看都会让拉力迷心动！

↑游戏的画面完全拟真，飞沙、扬尘等效果完全再现，赛道的风格多样。

→拥挤的赛道对车手发出了挑战，想要在本作中取得最佳成绩可不容易。

灵魂能力2

XB | 厂商：NAMCO | 发售日：2002年春 | 类型：FTG | 价格：未定 | 其他：——

已经在街机上推出的NAMCO年度格斗大作“灵魂能力2”结稿前又有新的家用版画面公开。本作的发售日预定5月，将以PS2版为先，随后陆续推出GC、XBOX，梦幻大作制霸全机种。

梦幻格斗登场！

↑人物造型紧跟前作，招式方面也有很多相似之处。

↑战斗画面华丽至极，NAMCO在三维格斗上的造诣尽显。

机 不可失

PART 4 >>

游戏古玩街

淘金者之圣地 发烧友的乐园

16位游戏机 NEOGEO卡带机

[illegible]	SNK
[illegible]	家用机
[illegible]	1991年
[illegible]	★★★★★

SNK公司推出的与MVS街机系统互换的家用游戏主机，该机采用了当时十分先进的双16BIT的处理系统，并且可以达到完全等同于街机的效果，在操作方面，别出心裁地把摇杆这一只能在街机厅才能感受到的东西，转移为这台主机所用，真是用心良苦啊！在当年可谓红极一时的SNK公司先后在该主机上推出了本社的看家作品《KOF》、《侍魂》和《合金弹头》系列，并达到了完全移植甚至是高于街机的效果。代表作品当属《KOF97》。虽然这台主机存在某些设计上的疏漏以及市场定位不明等多种弊端，但是SNK却首次提出了在家用机上用记忆卡交换数据的理念，这一点绝对领先于其他同级别的16位主机，在当时甚至有人能够讲出一套“NEOGEO是32位机”的道理。在机能方面确实达到了一个新的高度。但是由于SNK方面对

于市场的偏激认识，以及本社固有的游戏制作理念，加上软件方面的劣势（原创作品几乎为零，基本上以移植街机作品为主，更要命的是高昂的价位，一盒SNK卡带的标准价格是39800日元，直到今天也没有降），使这台主机黯然退出了历史舞台，全球出货数量至今不明。所以拥有这台主机的中国玩家更是凤毛麟角。本机2000年购于香港，两盘卡带也是古董级收藏品。

GT掌机

8位手掌机

[illegible]	NEC
[illegible]	便携游戏机
[illegible]	91/09/21
[illegible]	★★★★☆

NEC推出的最早的可同显256色的掌机，在当时用“表现惊人”来形容这个怪物绝对不为过，因为当时16位主机中发色为256色的只有SEGA的MD，虽然解析度不高和发色偏暗，但是仍然掩饰不住这台超级掌机的实力，美丽的画面表现在当时已不逊于MD。但是高昂的价格以及惊人的耗电量（六节电量充足的LR6碱性电池至多撑不过3小时），使许多收藏者无缘入手。本机收购于1999年，另外还收得这个版本的《SF2》一张，实属不易。

32位提升卡 MEGADRIVE 32X

[illegible]	SEGA
[illegible]	外设升级
[illegible]	1994年
[illegible]	★★★★☆

为了扩充MD的机能而特制的升级系统，采用了当时极为先进的准32位CPU，可以达到处理简单多边形的程度，有简单的特效生成，强化了的音源处理。游戏方面，SEGA推出了本社的名作《SONIC》等加强作品，最有趣的是这台名义上的主机其实只不过是SEGA的一个附属品，图片上的就是32X的芳容，它需要一台SEGA MD的支持才可以工作。类似于SEGA-CD和MD的关系，真不知道这三个部件全部组合起来会是什么样子（笑）。本主机收购于2000年，软件只有《SONIC》和几个不知名的作品。

8位光盘机 PCE-DUO II

[illegible]	NEC
[illegible]	家用机
[illegible]	90/12/01
[illegible]	★★★★☆

图片上见到的这台PCE是NEC在稍晚期推出的加强型机种，虽然仍然使用双8位元CPU。但是主机的发色数却与当时的最强主机MD相同，同为256。这台主机的价值在于可以同时使用两种媒体读取游戏的数据，即CD-ROM与HU卡，而且经过软件加工的PCE-II可以观看VCD格式的光盘，有着良好画面素质的该主机，在软件方面丝毫不逊色。当时在PCE上的优秀软件何止几十部，其中《天外魔境》、《桃太郎》、《STREET FIGHTER》等作品直到今天还是被许多超级玩家津津乐道地谈论。本主机收购于香港，机主还收藏了该主机的经典软件《桃太郎》、《STREET FIGHTER》等。

物主：Mr. DEKA
照片、文字：HANSIR

征稿启示 凡藏有与game有关的“古玩”的读者均可投稿，稿件应包括：详尽的文字说明(只供欣赏不欲出售的请注明为非卖品)，彩色特写照片，信封上请注明“古玩街”栏目，以及详细的联系地址。

一本见证游戏历史的杂志

2002年5月

周年纪念刊

GAME SOFTWARE

电子游戏软件

新标志 更宽阔 最厚道

ISSN 1006-5032

邮发代号：82-648 统一刊号：CN 11-3505/TP 定价：8.40元

创刊八周年纪念号!!众小编特别推荐电玩MTV大赏!

2002 5

电子游戏软件

GAME SOFTWARE

怒涛攻略8款名作

樱大战4

火炎纹章 ~封印之剑~

定价 8.4元

集结全世界最新TV GAME的权威综合游戏情报杂志全新亮相!!

无双报道

《电击大王》中连载的人气漫画登陆PS!

安须漫画大王

发售日确定！怪兽合成系统的精髓全部披露！

勇者斗恶龙 怪兽篇1.2

在线版FF大迫力的战斗画面曝光！

最终幻想XI

超逼真的空中角逐在PS2上演绎！

飞空之舞4

将心跳感觉献给所有恋爱中的少女！

心跳回忆·少女篇

射杀咆哮的史前巨兽！枪版"生化"最新作！

武装生存者3·恐龙危机

以世界名胜为舞台的超级高尔夫！

街头高尔夫

恐怖的万圣节城登场！

王国之心

光明之魂

迷宫生存秘诀大公开!!

零 -ZERO-

捉鬼除邪必修手册，完整攻略参上!!

东京魔人学园·外法帖

接续上期内容，"阴之卷"第六话与第七话流程详解!!

樱大战GB2

流程/对话/心得一网打尽!!

狂野历险3

西部冒险之旅的完全解析!!

花战士

故事流程连载最终回!!

特别策划

角色游戏的魅力

本刊权威统计！软硬件销售情况揭示见目！

2001全美游戏排行榜

Dreamcast
サクラ大戦
サクラ大戦2
サクラ大戦3
最终决战

都……
サクラ大戦4
Sakura Wars
～恋せよ乙女～
TM

编辑手札

有点野心，十足赤金

■无类

《电软》转眼已经八年了，无论是人情还是应俗，免不了心中有一番感慨。古时候有“山中一日，世上千年”的说法。比之千年，八年不过是千分之八。对于山中“烂柯”的樵夫而言，则八年只相当于11.52分钟，还不到上一趟厕所(有厕上看书的臭癖)或抽一支烟的工夫。

不过，做为尘世中的凡夫俗子，就没有那么洒脱了。说到八年，第一个联想就是抗战八年。另一个是前几天才看到的，中国足球改革至今年也是整整八年。说长不长，说短不短。中国足球到现在还神经兮兮的，怪力乱神之事不断，水清河晏之期无望。真是“革命尚未成功，同志仍需努力”。

这话对《电软》也说得着。

重回八年前《电软》创刊号的两个愿望做结束语：

“第一个有点野心，就是《电子游戏软件》要做大陆电子游戏杂志的龙头老大。

“第二个十足赤金，就是要把《电子游戏软件》办成‘闯关族的家’。佛前一柱香，愿梦想成真。”

“有点野心，十足赤金，”真是神来之笔的绝对儿，好！

风林

●正如前几期风林的预言一样，AM2果然加盟GC并推出了重量级的软件，实在可喜可贺。加上前段时间SQUARE的加盟，这次的GC第三方软件开发阵营无疑远远超过了N64时代。目前比较关心的是迟迟不做出表态的ENIX，现在只记得其留下的一句话：GC用软件正在检讨中……

●虽然是第五期，但距离E3的开幕还有一周时间，此时的风林心情只有用焦急来形容了。

●趁八周年之际杂志又改版了，开本变大了，内容更多了，编辑们的工作量也……

→铃木先生怀抱GC笑得多开心啊！

●VF4目前进入“僵持”阶段，由于最近对GC游戏投入过深，VF4的修行几乎进入停滞状态，惟有每天下班与小天天对上一小时，但似乎也没有什么大提高……

宇部

GC《生化》的销量虽然不如预测的好，不过超高的制作水准使从未深入玩过该系列的宇部欲罢不能。然而本月占据我大量时间却是PS2的《王国之心》，个人感觉这才是史氏自超任时代结束以来最好的作品。虽然限于PS2的机能,画面还未达到特别圆满,但是其游戏整体的把握却相当到位。有迪斯尼著名角色加盟的这款简单有趣轻松活泼的动作RPG,应该能让所有玩家尽兴。不知会不会移植给GC呢?

忙里偷闲重温了一把《东京巴士》（PS2版），当我驾驶着公交车穿梭在黄昏中僻静的郊区路段上，听着舒缓悠扬的BGM，思绪早已飞到了N年前旅日的温馨时光里，四周弥漫着小镇所特有的清澈气息……

天师

日本铃鹿市刘苒读者于天语混然不觉之际寄来“GGB攻略本”（泣）！天语感动已极，含泪通读数遍——有道是大恩不言谢，广大读者对杂志的关爱我们谨记在心，本人并当场用HM3打爆HELL GREECE以明志——天语呼吁，中国GUNGRIFFON FANS（真）一定要用国产13式完成之！今后电软将把GGB全部秘密(血泪)以及作战技巧公开，并独家赠送日版金手指密码连AR2使用方法！天语自愿再作垫脚石，先行提供13式心得少许，还望全国猛者跟进——“我不下地狱谁下地狱？”——尤其的，当本部全员在天语的电脑上观看了由日本某“彩京真人（恐是全银河系唯一）”一人不死一保不放打通“STRIKERS1999（1945Ⅲ）”全二周目之珍贵rm影像而群情激昂时，本人却早已完成自我检讨N遍，决意重拾手柄……

PERFECT

酷毙的刀锋战士Ⅱ招贴

●“铁拳4”的销量爆出冷门，曾经的百万大作，卖来卖去才卖出了19万份（首周销量），除了“VF4”热卖和整个日本市场疲软对其影响外，系列自身的变化不够大也是4代滞销的原因之一，游戏不能给玩家带来足够的新鲜感就很难畅销了。期待今后的NAMCO给业界带来惊喜！

●最近看了伪DVD版的“指环王”首部曲，感觉画面效果相当振奋，难怪它能在一个过度饱和的市场取得成功。此外，融恐怖、动作、惊险于一身的“刀锋战士2”和根据游戏改编的“生化危机”也很值得一看，在此向诸位推荐。

●GBA的“光明之魂”和“封印之剑”都是完成度很高的游戏，口碑也很好，值得好好研究，本期杂志登了这两款游戏的攻略，大家别错过！

●击倒上泉信纲后，“太阁立志传4”浪人路线的攻略告一段落……

●初中时代的挚友远赴德国求学了，祝他好运！

电子游戏软件 CONTENTS 目录

2002年第5期（总第94期）

本期封面主题—樱大战4

特别策划 2001年美国风行游戏销量数据悉数奉上 权威统计
2001年全美游戏排行榜 32

攻略人行道 绚烂樱花尽情绽放 DC绝作攻略最强
樱大战4恋爱吧少女 46

攻略人行道 火炎纹章封印之剑 最强战略游戏登场 攻略第一时间奉上 70

攻略人行道 光明之魂 四人连线乐无穷 急速攻略玩精通 54

特别策划 角色游戏的魅力 高达为什么吸引人的秘密全部揭露 35

格斗天书 VF4课题研究 至高格斗研究带你深入门道 44

GAME INDEX

PLAYSTATION

安须漫画大王——4
勇者斗恶龙怪兽篇1・2——16
东京魔人学园外法帖——87

PLAYSTATION 2

最终幻想XI——8
心跳回忆少女版——10
武装生存者3——12
飞空之舞4——14
侍——30
三国志Ⅷ——31
武装雄师激战篇——43
狂野历险3——74
零——77
街头高尔夫——118
王国之心——120

GAMEBOY ADVANCE

瓦里奥A——29
光明之魂——54
火炎纹章封印之剑——70
龙战士——84
口袋妖怪A——122
信长异闻——123

DREAMCAST

夹层世界——6
樱大战4——28、46

GAMEBOYCOLOUR

樱大战GB2——80

本刊文章未经允许，不得以任何方式进行转载或抄袭，违者必究。
本刊作者文责自负，对于侵犯他人版权或其他权利的文字、图片稿件，本刊概不承担任何连带责任。

编辑手札——2
目录——3
无双报道：安须漫画大王——4
无双报道：夹层世界——6
无双报道：最终幻想XI——8
无双报道：心跳回忆少女版——10
无双报道：武装生存者3——12
无双报道：飞空之舞4——14
无双报道：勇者斗恶龙怪兽篇1・2——16
游戏新闻眼——18
中国电玩榜——25
游戏研究所：樱大战4——28
游戏研究所：瓦里奥A——29
游戏研究所：侍——30
游戏研究所：三国志Ⅷ——31
科普园地：PS2选购指南——38
科普园地：在线翻译——39
科普园地：最强GBA烧录器——40
科普园地：行家分析光头——41
格斗天书：街霸3RD——42
格斗天书：武装雄师激战篇——43
闯关族的家——64
攻略人行道：狂野历险3——74
攻略人行道：零——77
攻略人行道：樱大战GB2——80
攻略人行道：龙战士——84
攻略人行道：东京魔人学院外法帖——87
秘技天地——94
龙哥热线——96
游戏点评——99
游戏点评：难以拼合的魔方——102
游戏点评：叹一声，赞一声——103
2002年5月游戏发售表——104
电新直击——105
电新直击：电玩MTV大赏——108
编辑点评——110
大墙画廊——112
业界名人访谈录vol.3
铃木裕的世界2——113
游戏研究所：机战BEST 10——114
无双报道：夏日彩虹——116
无双报道：街头高尔夫——118
无双报道：王国之心——120
无双报道：口袋妖怪A——122
无双报道：信长异闻——123
游戏新作情报——124
GC基板互换评测——126
游戏古玩街——128

月刊/每月 14日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长、主编：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
执行主编：杨柯来
地址：北京6129信箱
邮编：100061
邮购部电话：（010）64472177
编辑部电话：（010）64472187
E-MAIL：vgame@public.bta.net.cn
印刷：北京新华印刷厂
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：8.40元

无双报道

安须漫画大王

AZUMANGA-DAIOH

……嗨

日本花式麻将登场

好，请大家安静——《电击大王》上深受好评的连载作品《安须漫画大王》摇身一变，将以日本花式麻将的形式登场PS了……花式麻将在日本拥有极高的人气，几乎每个日本人小时候都玩过，如此大名鼎鼎的桌面游戏很值得关注哦！

PS	厂商：BANDAI		发售日：2002年4月
	类型：TAB	价格：4800日元	其他：——

AZUMANGA-DAIOH AZUMANGA

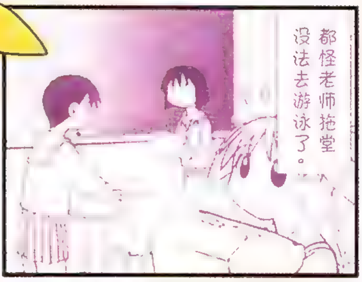
改编游戏啦！

谈起日本花式麻将，其实是一种非常雅致的类似于麻将的桌面游戏，但是自从在《安须漫画大王》上走红之后，日本花式麻将就已经不再是小儿科的游戏了！本刊这次介绍了游戏中的12名角色，为大家提供一些与游戏相关的情报。一定不要错过哦！！

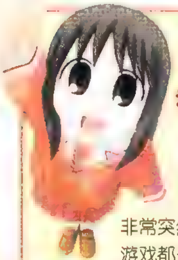
安须漫画 快来捧场 大王

AZUMANGA-DAIOH

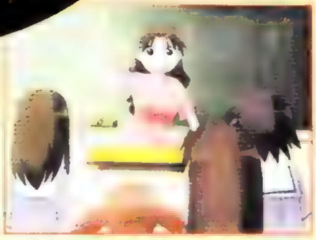
↑在机器猫和人气偶像纷纷登上花式麻将牌面的时代，《安须漫画》自然也当仁不让。



日本花式麻将与麻将截然不同，是非常有趣的桌上游戏！



游戏一开始就突然冒出了举办“日本花式麻将大赛”的情节，给人感觉非常突然也非常有趣。基本上整个游戏都是围绕这项大赛进行的。据说游戏者只要在学校或是大街上向对手挑战，连赢5场就能够得到BANDAI公司的奖金……（可信度值得推敲）。下面向诸位玩家介绍一下游戏中的要点。注意看哦！！



大头造型的角色非常可爱

你可以在桌上移动由多边形描绘的大头娃娃，虽然规则是非常简单，但是玩起来的感觉却蛮有意思的（笑）。

←智子有时候也会推倒桌面上的牌。

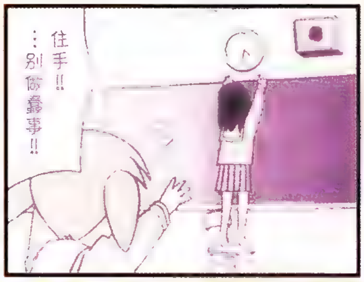
令人流泪的怀旧相册模式

游戏提供了情节模式、自由对战、相册浏览三种游戏方式。在游戏者完成情节的过程中，作为奖励相册中的图片也将不断增加。这正是玩家所要收集的要素。

充满个性的“大牌组合”

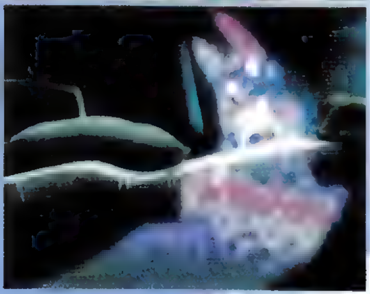
日本花式麻将的基本规则就是凑齐同一种牌，形成各种组合“攻击”对手。这个游戏里还有类似“智子＋大阪＋神乐＝大笨蛋”之类的古怪牌名。很有趣吧！

↑那么「神乐＋佳绪伦」会是一副怎样牌呢？期待呀。



AZUMANGA-DAIOH AZUMANGA-DAIOH AZUMANGA-DAIOH

纷繁复杂的情节交织



「泉美篇」中充满危险 IZUMI'S STORY DIGEST 和困惑的日常生活

泉美是一个平凡的女孩，过着平凡的生活。然而有一天她在市役所工作时发现了一份奇怪的文件。对泉美来说，这不过是一件小事，可是自从那天起，她身边就不断发生奇异的连续杀人事件。为了自己的安全，她雇用主人公担任自己的保镖。泉美篇的情节与故事的核心有非常重要的联系，无人街也会在这一篇中出现。主人公能够从危险中保护泉美的生命安全吗？

丸藤泉美

一想到危险人物悄悄逼近，我就不寒而栗

自从发现奇怪的文件，泉美周围便不断发生难以置信的事情。泉美被黑暗都市中蠢动的怪物所困扰。

勇于推翻AVG游戏的常识、令人期待的NEC IC公司的最新作终于露出了全貌。这次，请大家一边欣赏拥有剧场版动画品质的游戏画面，一边领略作品的魅力。

夹层世界

厂商：NEC		发售日：2002年内
类型：AVG	价格：6800日元	对应：VGA

在梦幻般的现实中，少女的眼眸里讲述着一个真实的故事。

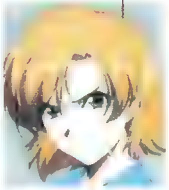
在一个庞大的计划中

相对于以往的AVG游戏，“夹层世界”为大家带来了完全不同的制作理念。游戏中运用动画与影像描绘出了一个个独立的章节，而且画面的视觉效果极具表现力，在谜一般的世界中进行游戏总给人一种非常朦胧的感觉。在无人知晓的表里世界中探索，三个世界中的事件彼此呼应，将一个个谜团揭开的成就感是其他游戏所无法比拟的。

玉城麻衣子

Maiko's Story Digest

麻衣子从不在学校浪费时间，她每天都充分享受着快乐的私人时光。主人公和麻衣子是青梅竹马的朋友，虽然麻衣子整天只知道玩儿，而且总是给人添麻烦，但他从没有因此生过气，因为他觉得自由奔放正是麻衣子的可爱之处。在麻衣子的章节中，绫和泉美也将登场。不过，游戏者的行动会影响剧情的发展，说不定主人公将无法接触到真实的答案。



「这不怪我，谁知道他会搞突袭，有什么办法！」

麻衣子篇中气氛非常轻松，甚至让人感觉和其它两篇有着质的差别。这一篇中基本的情节是3个好朋友和主人公在学校中的故事，你也可以体验和麻衣子谈情说爱的乐趣……

无双报道

黑暗的深渊中出现魔龙，它名字是

不知道这里是某处的山顶，还是某个古代遗迹的内部，从冒险者踏入这个神秘禁区的那一刻起，便将体验未曾经历过的恐怖。幻影魔龙……它那锐利的牙齿可以撕裂一切。毫无疑问，它就是威胁冒险者生命的死神。

幻影魔龙的眼中释放出炫目的妖光，它凝视着冒险者，似乎在保护着什么。

网络版FF直前报道第六回

这次我们将继续介绍“武器技”以及其它未曝光的情报。不过遗憾的是，我们的特别企划“巴纳·迪尔水晶合成说明”将暂告休息，取而代之的是各种大家关心的武器特技与陆行鸟等要素，希望大家喜欢。

PS2	厂商：SQUARE		发售日：2002.5.16
	类型：网络RPG	价格：7800日元	对应：硬盘

FINAL FANTASY® XI ONLINE

最终幻想XI

巴纳·迪尔大陆的生死存亡

炎属性和风属性的龙炎波令冒险者陷入苦战，魔龙巨大而坚韧的身体具有强大的破坏力，而且刀剑对它的伤害力也微乎其微。从这张照片看来，想活着从幻影魔龙的魔爪下逃生的可能性近乎于零。

紧急速报1

FF 11 β测试也将在4月28日24时正式结束，β测试者所能够享有的特权也终于曝光了，[illegible]的测试者将获得测试版中部分资料的继承权，其中包括PLAY ONLINE的通用ID、电子邮件地址及其密码，此外，游戏者的头衔、人物资料和好友名单也将被完全保留。

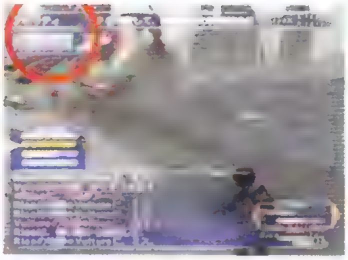
提高武器类技能的级别才能掌握

经过调试之后，FF11成品版中的“武器技”将得到强化。β版的游戏者一定都记得，本作中新加入的系统，这是武器专用的经验值。如果要使用武器技，就必须满足两个条件——具备武器类技能和TP值(含义见下文)。下面我们就为诸位介绍一下它们的具体含义和发动条件。“武器技”是战斗中相当重要的成分，角色一定要注意“武器技”的使用条件，及时发动，对敌人造成巨大的伤害。

条件1 将TP槽蓄满 达到100%为发动条件

TP是指在战斗中遭受攻击或攻击敌人时数值不断增加的能量槽，最高上限为300%，不过只要TP超过100%就可以发动武器技。因此一定要关注TP槽。

武器技



只有肉搏战中的武器（剑、斧头等）才能学会武器技，弓箭等飞行道具是无法修得的。

条件2 将武器的技能提高到一定水平之上

β版中提高武器技能的同时，武器的攻击力和命中率均会随之上升。在完成版中，这也是掌握武器技的重要条件。武器技能可以通过增加攻击次数升级，达到规定的级别后就能学会相应的武器技。这便是武器特技的习得过程。

使用武器特技时要注意的问题是

FINAL FANTASY XI

战斗中不论积攒了多少TP值，所有武器技只能使用一次，而且在使用之后，TP值将减少为零。能量槽的数值和武器技的威力（攻击力上升等）密切相关。

即使不使用武器技，战斗中积累的TP值也会在“无所事事”中不断减少（战斗状态同样如此），所以选择适当时机使用武器技是至关重要的，总之不要吝惜。

以类别划分的技能种类

空手→格斗技能上升
匕首系→短剑技能上升
剑系→单手剑技能上升
斧系→手斧技能上升
棍棒系→双手棍技能上升
……etc.

种基本武器特技的简要说明

单手剑技能

连环剑

对单个目标连续发动两次攻击，TP值越高，给予敌人的伤害越大。如果双手都装备单手剑可以4连击吗?

短剑技能

毒刃

与β版中的毒系黑魔法作用相同，可以令敌人陷入异常状态。TP值越高，中毒时间越长。非常恶毒的招式。

单手斧特技

斧劈千钧

与“连环剑”一样，能够连续两次攻击敌人。TP值的作用也完全相同，能量槽蓄满后可以产生惊人的威力。

双手棍特技

神圣之杖

TP越多伤害越大的光属性攻击，能够给予暗属性敌人巨大打击。也许会成为手无缚鸡之力的魔道士的杀手锏!?

POINT

看看这空荡荡的特技栏……

难道还有其他的武器技可以掌握吗!?

CHOCOBO

陆行鸟的飒爽英姿再现!!

作为系列不变的主角，陆行鸟一直是广大FF迷关注的焦点。在网络版中，陆行鸟依旧是玩家穿梭于游戏世界的重要交通工具。本刊将搜集一些陆行鸟的图片，让大家一睹其风采。

不习惯网络FF的朋友，看到我们大概就会放心了，你一定在想“原来这还是FF呀！”怎么样，我猜对了吗?

紧急速报2

[illegible]等信息都将被清除。此外，游戏者可以自由选择冒险的世界（服务器），这样一来，大家就可以和β测试中结识的朋友再次一同踏上冒险旅途了。这也是SQUARE赠送给游戏测试者的礼物。

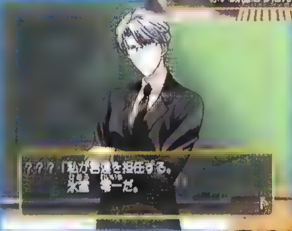
無双报道

为女性玩家量身定做的心

他亲切地伸出援助之手，令你不得不怦然心动，这就是命中注定的白马王子吗？

将心跳感觉奉献给所有恋爱中的女孩。在以往的“心跳回忆”中，主人公的高中生活通常是这样的：为了和女孩们建立亲密的关系，疯狂锻炼自身素质，向意中人发起炮火般猛烈而热情的攻击。现在，为女性玩家量身定做的版本即将登场。游戏仍以校园为舞台，女性主人公将和众多英俊的男孩一同参加各种活动，穿梭于频繁的约会中，渡过宛如梦幻的三年时光。在崭新的“心跳”中，玩家将体验少女漫画中女主角的感受，相信本作不会辜负女性玩家的期望。

Point 1 崭新的校园生活



通过三年的高中生活
缔结灿烂的爱之盟约

ときめきメモリアル Girl's Side

心跳回忆 少女版

PS2	厂商：KONAMI	发售日：2002.6.20
	类型：SLG	价格：6800日元
	其他：——	

本作中保留了“心跳”系列简洁明了的操作系统。哪怕在微小的细节上，玩家也能发现其他恋爱游戏所无法超越的差距。

采用「EVS2」系统

「EVS2」(Emotional Voice System2)是一种先进的语音技术。通过该技术，在游戏中登场的角色都能够用语音正确地称呼游戏者的名字。随着关系的不断亲密，对方称呼主人公的方式也将渐渐从全名变为昵称或者外号，而且发音相当的自然。感觉非常亲切。

可以选择自己的房间

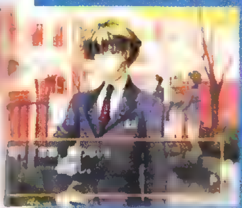
在游戏中，安排日程时的房间画面是出现最频繁的场景。这次从游戏一开始就可以选择房间式样，而不再是简单的切换图案。游戏的自由度得到了进一步提升。

丰富多彩的约会地点

主人公生活的天翔市是一个相当大的城市，约会地点的种类和场景丰富多彩。同一个地点不同季节也会举办不同的活动，真让人有点不知所措呢！

跳回忆」诞生!!

Point 2 放学后的事件



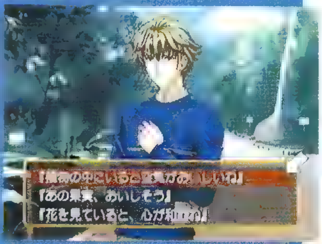
选择询问对方的问题!

在咖啡馆向对方提问，了解他的爱好和性格。对方的反应也非常有趣。

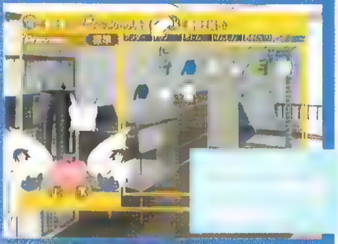
Reiichi Himuro

Kazuma Suzu

Point 3 充实的假日约会



STEP 1

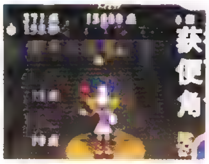


STEP 2

正统《心跳回忆》系列的最新作将在近期发售

●PS2●KONAMI●4月18日发售预定
●3800日元●ACT+VIDEO

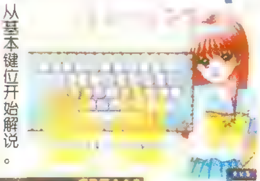
深受FANS支持的“心跳回忆2”的动作游戏+动画集即将发售。在游戏中，玩家将操纵马戏团少女瑾完成穿火圈、杂耍、走钢丝等动作。游戏通关后的得分可用来欣赏人气角色的动画片断。



收录的三个游戏的规则非常简单，但却让人爱不释手。

●Windows&Macintosh●KONAMI
●4月25日发售
●4900日元●恋爱SLG打字软件

以“心跳”1代为主题的电脑打字软件即将登场。让我们努力做到正确而迅速地打入屏幕上显示的文字，赢得女孩的芳心吧。游戏中的配音全部重新录制，值得大家期待。玩家的打字技术越熟练，女孩的心跳度就越高。



从基本键位开始解说。

在心上人的鼓励下，享受练习的乐趣。

武装生存者3 恐龙危机

DINO CRISIS®

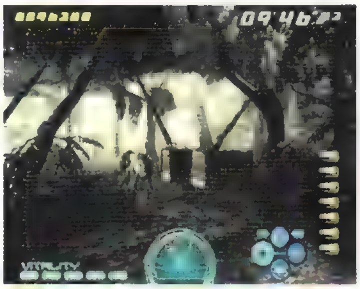
PS2	厂商：CAPCOM	发售日：2002年6月
	类型：STG　价格：未定	其他：——

为了生存 与恐龙 一决生死

喜欢光枪射击的玩家，特别是各位“武装生存者”系列的支持者！这次我们得到了该系列的最新情报！我们将以游戏画面为中心，为大家介绍关于本作的详细资料。正如此前公布的那样，3代会以“恐龙危机”为副标题，将丧尸变换成更加凶暴、更加敏捷的恐龙。玩家将与各种凶猛的恐龙展开激烈的撕杀。游戏中的舞台包括草原、沙漠、天空，变化多端。根据不同情况，必须采取不同方式与恐龙周旋。在游戏中除了保持绝对冷静外，巧妙的利用各种武器和地形也是必须掌握的。下面，我们就把镜头对准这些战场！

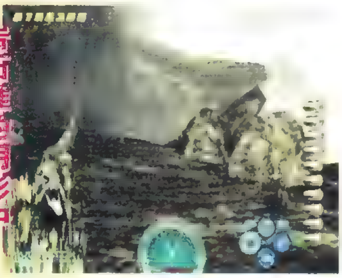
战斗在能见度很低的草原！

草原地带生长着茂密的树木，这里潜伏着许多狂暴的恐龙，它们随时都有可能向你袭来。从整体上看，阴暗的场景比较多，所以游戏者在行动时一定加倍小心，以避免被恐龙发现。此外，草丛中的能见度也非常恶劣。



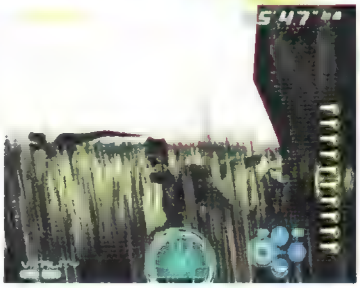
←丛林中繁茂的树木遮蔽了阳光，虽然游戏者的视野会因此受到限制，但是恐龙仍将凭借本能向人类发动疯狂攻击！所以决不能有一丝一毫的放松警惕。

岩石堆的阴影中！



↑乱石林立的岩石堆中很可能潜伏着体型较小的恐龙，它们的攻击方式野蛮而危险！

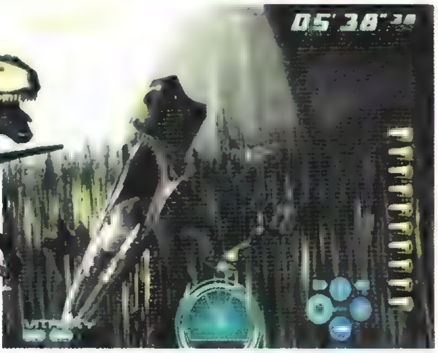
草原是恐龙的狩猎场所



→在一人多高的草丛中出现了猛禽龙！看样子还不止一两只，不知道它们有没有发现你？总之不能掉以轻心，保持最高戒备状态是生存的要决。

迅猛龙

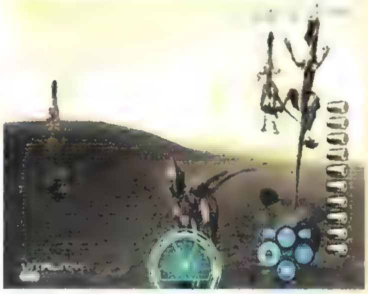
顾名思义，一定是动作敏捷的种群，它的武器是锋利的牙齿和镰刀一般的利爪，是很难缠的家伙。



←突然间，猛禽龙张开血盆大口向玩家扑来，一旦被它的牙齿和利爪沾上，恐怕你的身体就会被撕得支离破碎。赶快向它们疯狂扫射吧。

布满炽热沙粒的戈壁

即使是在无法察觉到生命气息的沙漠地带，恐龙们也会毫不留情地向你袭来。吸引我们注意的是画面上铁塔模样的现代建筑物，也许在成为沙漠废墟之前，这里曾经居住过人类。游戏的背景究竟是个怎样的故事呢？看来只有等到游戏发售后才能找到答案了。



↑窃蛋龙突然从沙中跳了出来，迅速发动疯狂的攻击!因此即便看不见恐龙的身影也不能掉以轻心。

神秘设施

→铁塔附近还有油桶，难道这里以前是一座油田吗？

←除岩石和仙人掌的阴影之外，窃蛋龙的藏身所还有许多。握紧枪慢慢前进的同时一定要睁大眼睛，被肉食恐龙靠近的后果不堪设想。

强调平衡感的空中鏖杀！

翼龙正在空中等待着玩家。虽然现在还不清楚玩家是如何飞上天的，但是与地面战不同，空战中的平衡感是至关重要的。此外，翼龙经常会展开集团攻击，如果你乱开枪浪费子弹的话，最终只能赔上自己的性命。瞄准了在开枪吧。

↑一群饥饿的翼龙在玩家周围盘旋（挑衅），寻找合适的机会发动令人窒息的集体攻击。这时玩家一定要保持绝对冷静，瞄准后逐个干掉它们。

翼龙

恐龙时代的天空霸王，它们将利用长达6米的巨翼对游戏者展开血腥的集体攻击。

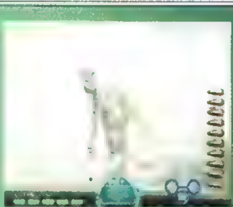
↑前方出现了翼龙的身影！而且数量非常多。看来躲是来不及了，准备投入空中的战斗吧！

↓击中了！当它展开巨大翅膀的时候就是最佳的进攻时机！开枪射击吧！

锁定目标 扣动扳机！！

系统特报 灵活运用各种武器与防具！

游戏中用于[illegible]一种，玩家[illegible]使用，这[illegible]所在。例如，[illegible]狙击步枪的[illegible]型恐龙则[illegible]力武器，[illegible]的优劣，一[illegible]战中灵[illegible]



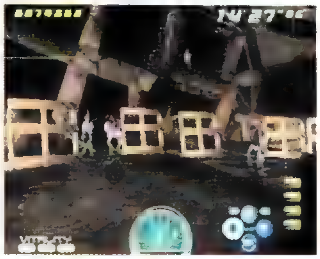
化为废墟的城市中也有恐龙肆虐！

街道上看不见一个人影，看来这里已经成了恐龙肆虐的舞台。恐龙们把废弃的大楼和工厂占为己有，肆无忌惮地四处游荡，寻找食物。在这里，游戏者将驾驶吉普车与恐龙作战。以生命为赌注，一场恐怖的捉迷藏游戏即将在荒芜的城市里上演。冷静地应对这一切危险吧。

行动敏捷的猎人伺机而动

↑猛禽龙对吉普车紧追不舍，它的速度绝不亚于现代文明的利器，我们还是在它发动袭击之前先下手吧。要克服车辆的摇摆击中目标啊！

↓在倒塌的建筑物背后出现了大批的恐龙！障碍物使我们的攻击难以命中敌人。



注意前方！

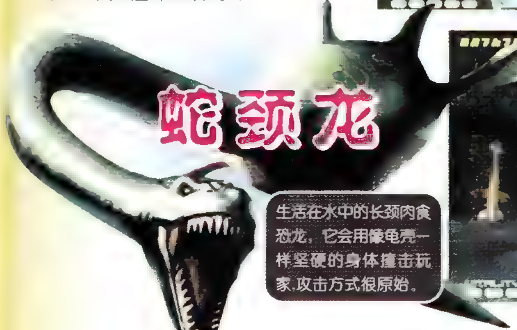
↑几只猛禽龙突然从路边蹿出来，挡在了吉普车的行进路线！

潜伏在水中的巨兽登场

在急流中移动的游戏者也没有喘息的时间，因为蛇颈龙等在水中栖息的恐龙也为数不少。而且和空中时一样，脚底没有稳定的支撑点，战斗将非常困难。虽然这里的障碍物比较少，视野也很开阔，但是如果失足掉下了悬崖，那就性命难保了。

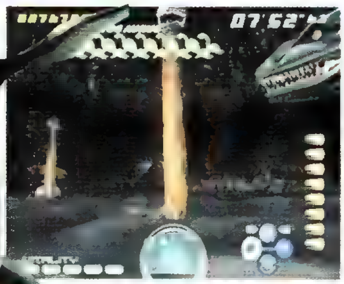
水中杀手！

↑玩家稍一靠近，潜伏在水中的库诺龙就张开血盆大口向我们袭来！玩家还来得及躲闪吗？



蛇颈龙

生活在水中的长颈肉食恐龙，它会用像龟壳一样坚硬的身体撞击玩家，攻击方式很原始。



↑蛇颈龙集团登场了，它们从水中伸出脑袋向游戏者发出威吓。

玩家请注目

游戏内容初次公开 其他要素令人期待！

通过这次展示的画面，我们已经明确，无论在草原、沙漠，或是乘坐各种交通工具的时候，都会展开令人兴奋的战斗。但是，游戏的故事背景以及画面上的各种武器槽等要素现在还不明朗。真想早点知道武器的种类还有在空中和水中移动的方法，我简直等不及下一次的报道了！

当然，要是能够玩上游戏就最好了。CAPCOM，拜托快一点完成制作吧！恐怕这也是全世界CAPCOM迷的愿望吧！

请诸位读者留意本作相关续报！

我们选择「飞空之舞」

DC模拟飞行代表作《飞空之舞》系列的最新作即将登场PS2。决心挑战PS2最高峰的《飞空之舞4》将在今夏推出！请关注AM2的实力。

精美而细致的画面依然健在!!

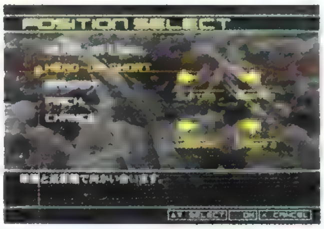
PS2	厂商：SEGA-AM2		发售日：今夏
	类型：SLG	价格：未定	其他：——

玩家心目中最强最劲的飞行模拟游戏 终于在PS2上登场

飞空之舞4

aerodancing 4 new generation

再现机体资料、充分体现实战中千变万化的机动性。“飞空之舞”系列是为DC扬名立腕立下汗马功劳的名作。此次发表的最新作4代虽然更换了平台，但是依然保留了该系列的战略性，并对各个要素进行了强化，是一款究极的飞行游戏。



崭新系统「紧急出动」将

本作增添了新要素“紧急出动”系统。当玩家选择训练课程或其它模式时，会随机响起敌机入侵的警报，此时玩家必须紧急出击，与可疑的飞机周旋。现实军队中的紧张感在本游戏中得以逼真展现。

翱翔于蓝天之上的理由是——

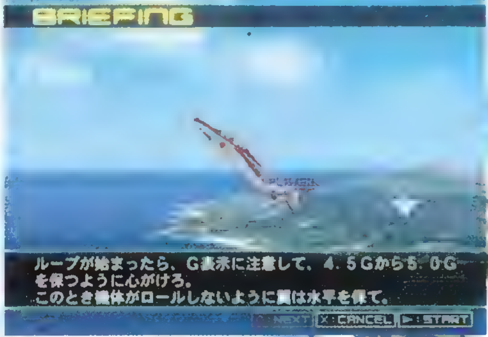
回旋翼军用武装直升机初次登场

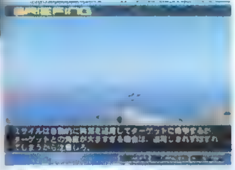
在众多FANS的强烈要求下，武装直升机将在本作中首次登场。与固定机翼的飞机相比，直升机的操作方法和机动性都截然不同。这次制作组公布了AH-64阿帕奇武装直升机的资料，至于是否存在其他机种、有没有利用直升机执行的任务目前还不得而知。

AH-64D
阿帕奇武装直升机

初学者基础训练课程多达40种以上

许多初学者都会抱怨“飞行模拟游戏太难玩了”，不过本作为了帮助初学者快速上手，体验游戏的乐趣，设定了充实的训练教程。在“训练”模式中，你可以从起飞、降落的基本功开始学习，直到掌握发动导弹攻击和回避敌人进攻的高级技术。训练项目达40多种，只有在每项课程获得60分以上的情况下，才能进入下一个项目的学习。即使你对飞行游戏一窍不通，也一定能通过训练成为高手——这就是“飞空之舞”。





沿袭风格 操纵众多机体成为可能

世界各国的飞机都会在本系列中登场。当然，游戏将以真实的机体资料为基础，忠实地再现它们的机械结构和战斗力。此外，在4代中还将增加一些机体，包括前作中大家熟悉的机型，或是从本作开始全新登场的机型。这次，我们就先介绍其中的一部分机体吧。

苏式战斗机 Su-27

F-15DJ
鹰式战斗机

T-3 初等练习机

充分演绎现实中军队的紧张感

当游戏者通过一定级别的训练课程后，就会获得“待机飞行员”的称号。此后在各个模式游戏时，电脑都有可能突然发出紧急出动的警报。玩家只要选择出击的指令，就可以驾驶格纳库的机体参加战斗。当你发现可疑的飞机后，必须设法调查对方的真实身份，例如拍下照片或是鸣枪示警。一旦可疑机体采取敌对行动，便会发生战斗。如果玩家能够成功完成任务，还有可能获得某种特典……说不定隐藏关和隐藏机体就在后面。

逼近可疑目标的空中雄鹰
正确处理各种事态

游戏将对应专用摇杆 这点无庸置疑

“飞空之舞4”将全面对应PS2专用摇杆，令玩家更加充分地享受模拟飞行的快感。FANS们要准备攒钱买摇杆了。

「PS2专用模拟飞行摇杆2」

「Flight Force」

无双报道

让大家翘首期盼的发售日终于确定为5月3日!!

ドラゴンクエストモンスターズ1·2

勇者斗恶龙怪兽篇1·2

PS版《勇者斗恶龙怪兽篇》的发售日期终于确定了！请大家牢牢掌握这次介绍的新技巧和游戏基本系统，准备迎接游戏发售吧。届时将有超过300个种族的怪兽在等待着你!!

勇者幸运星与牧场伙伴交织而成的大冒险

PS	厂商：ENIX		发售日：2002.5.30
	类型：RPG	价格：6800日元	其他：——

PS版DQM中追加的全新系统“熟能生巧”!!

本作中，如何使用怪兽的特技是至关重要的。如果不断使用同一种攻击性特技，该特技的威力就会不断增强。在通常情况下，即使是对这种特技拥有较高防御力的怪兽，也一样会受到巨大伤害——这便是本作的“熟能生巧”系统。那么到底要练习哪一种特技呢？会不会出现初期的特技强于后期特技的现象呢？这些疑问就等到游戏发售后解开吧。总之，如何修炼特技是本作的关键所在。

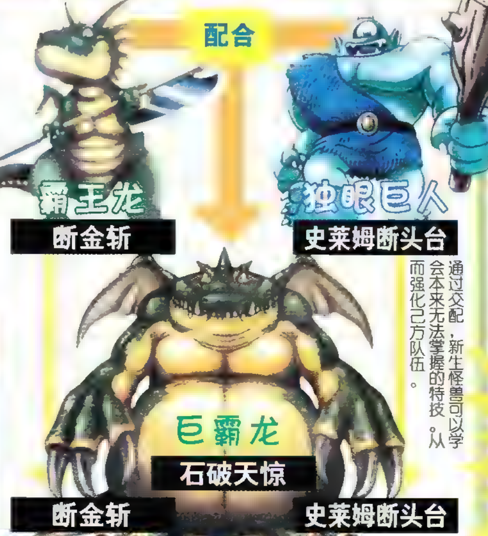
↑诀窍在于连续使用同一种攻击特技。在使用特技的过程中，怪兽的集中力会逐渐提高，威力也随之增强。当然，咒语的咏唱方法也会随之变化，你能分辨出吗?

对付防御力超强大的怪兽也同样奏效!!

↑欧利哈根通常对于火属性魔法具有较高的防御耐性，但是，如果魔法的熟练度达到一定程度，就可以给予其极大的伤害。此方法也适用于对战。是高手们的必备技巧。

交配与特技的关系

怪兽固有的特技可以遗传给交配后诞生的新怪兽。也就是说，如果让拥有多种特技的怪兽相互交配，那么就会诞生出拥有更多特技的新型怪兽。不过怪兽能够掌握的特技是有数量限制的，因此需保留哪种特技就要看玩家自己的判断了。由于怪兽数量有限，拿不准主意的玩家最好先存储，再进行怪兽合体。



通过交配，新生怪兽可以学会本来无法掌握的特技。从而强化己方队伍。

交配系统追加后的11大怪兽种族全曝光!!

在游戏中出现的300多种怪兽可以分成11大系统，例如史莱姆系、龙系等。每种系统都拥有自己的特长，因此，如何搭配队伍将对战局产生极大的影响。下面我们将简要介绍11类怪兽的特点与合成心得。即便是玩过GB版的朋友也有必要认真阅读。

新增加的交配系统多达200多种!!

怪兽的交配方式达2000种以上。而且，在PS版中新增加了200多种交配方式，任何人都可以随心所欲地培养出各种各样的怪兽。由于和玩家此前掌握的知识有一些出入，所以有必要在此对新的交配方式做一下介绍!!下面举例说明了人造史莱姆、石巨人、传说神龙诞生的方法。

如果用史莱姆与机器杀手交配便会生出机械外观的史莱姆。

原本只有用泥人偶相互交配才会诞生的石巨人，现在也可以通过食人箱小丑和卡塔比罗的交配获得。

虽然需要+8这一条件，但是只要让两只巨龙进行交配，就可以培养出传说中的神龙，依旧令人兴奋。

交配和系统之间的关系

如果在不同系统的怪兽之间进行交配，新生的怪兽将继承其中一种怪兽的血统，这被称基本血统。比如说，以史莱姆系的怪兽作为基本血统，令其与龙系怪兽交配，那么新生怪兽也会是史莱姆系。反之则会诞生龙系怪兽。此外，如果希望保留原有的种族，只要让同一系统的怪兽进行交配即可。不过有时也有例外，同一系统的怪兽交配时偶而也会诞生其它种族的怪兽。

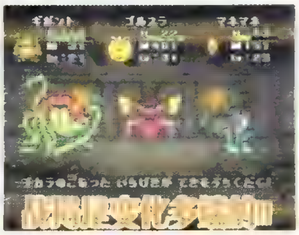
←通过反复的交配可以制造出继承父母血统并拥有更加强大力量的怪兽伙伴，这就是本作的最大乐趣!!

巧妙地控制怪兽的性格,令自己在战斗中处于不败之地!!

每种怪兽都有自己的个性，战斗中它们采取的行动也会因其性格不同而发生变化。游戏中，通过交配可以继承父母的个性。举例来说，如果父母的性格是"自负"或"莽撞"，那么诞生的新怪兽肯定是"目中无人"型的。不同个性也许会产生出人意料的特殊效果。这就留给玩家在游戏中自己探索吧!!

↑根据玩家选择的指令，怪兽的性格有时也会发生变化。一定要灵活运用!!

↓如果性格是"勇往直前"，那么它在战斗中往往会给予敌人强大攻击!!



↑"性格内向"的怪兽有时会躲到同伴背后，以回避敌人的攻击。

新闻统计时间
3月20日～4月16日

卷首特辑 综合分析

索尼PS2一枝独秀,任天堂GC厚积薄发,微软XBOX举步为艰……

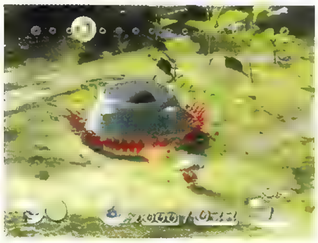
鏖战中的三大主机的盘点与前瞻

本刊综合消息　风风雨雨的2001财年随着2002年3月的结束而离开。主机竞争暂时告一段落。现在距5月份的E3展还有一个月，趁着新一轮大战前的喘息时间，我们不妨盘点一下去年的战果，并对明年的结果做一个前瞻。

索尼稳扎稳打 微任相互倾轧

根据本刊独立调查所得出的数据，去年一年内全世界总共发售各类电视游戏主力机种2540万1422台，相关营业额高达55亿美元以上。其中索尼PS2卖出了1411万5084台，GAMECUBE卖出了249万569台，XBOX卖出了285万8169台。掌机方面，GBA则创下了593万3000台的销量。

如果抛开PS与便携式主机的情况不论，家用电视主机方面，PS2去年全年总销售量比NGC与XBOX合计高出了差不多2.6倍。从全世界的平均销售量来看，PS2每个月的销售量在117万台以上，而比其晚发售的NGC、XBOX的平均月销量分别为35万台和57万台左右。



考虑到NGC与XBOX的这个销售量在很大程度上是占了去年年底美国市场圣诞商战的便宜，而PS2在当时也并没有发售大量软件与之正面交锋，加上PS2在今年财政年度结束之后已经达成全世界出货2600万台的目标，我们可以因此得出结论：PS2的发展稳固并仍难以动摇，去年发售的XBOX与NGC虽然掀起了一些波澜，但离撼动索尼目前的统治地位还相差甚远。

从表面上看上去，NGC与XBOX的硬件发售量差不多，但这其中有几点颇值得注意：

首先是售价，NGC硬件售价比XBOX低100美元，也就是说，任天堂从GC硬件上获得的收入要比微软从XBOX上少近3亿美元；

其次是成本，由于少了硬盘、网卡等配件，加上使用较少的RAM和工艺上的差别，每台NGC的硬件成本据推测要比微软少将近40-60美元；

第三是滞销情况，微软在2001年财政年度中总共出货300万台XBOX主机，其中超过95%已被市场消化；而任天堂则出货400万台主机，市场消化率仅为62%；

根据以上三点来看，在新主机的竞争战中，微软的硬件收益要好于任天堂。

软件方面，NGC与XBOX各有一份软件超过100万的销量：其中的《任天堂全明星大乱斗》达到了126万份，而XBOX的《HALO》则刚过百万；双方也各有一份软件超过了40万：其中的PIKIMIN达到了42万，而DOA3达到了47万。

软件总销量应该基本持平。

如果单从软硬件的销量看，微软在与任天堂之间的竞争中稍占得上风。但是，微妙的市场布局影响着双方今后的发展。

微软的主要市场集中在美国，超过70%的主机与软件是在美国市场上卖出的，而其在欧洲与日本市场中的尝试均以失败告终。其中2月22日首发的日版XBOX到3月底财政年度结束仅售出17万台，尚未消化首批25万台的出货量；而欧洲市场的数据还未能最后整理出，但已传来因销售不佳、德国考虑率先降价129欧元出售XBOX的消息；

NGC在美国虽然没有抢过XBOX的风头，但是其总体状况较XBOX稳定：NGC在美国市场的平均周发售量与XBOX相比为1：2.42，而其与XBOX日本市场的周发售比例则为6：1。总的来说两边都能有差不多的收入，都为将

记者对近期日本市场销售情况的看法

4月1日到7日的主机销售，XBOX的成绩令人瞠目结舌：2179台。这个数字甚至比将近淘汰的主机PSone和DC都要低！自从2月22日日版XBOX发售以来，销售的颓势和产品质量的风波一直在困扰着微软游戏事业在日本的进展，近期许多作品跳票PS2（多为跨平台作品）更令人充满了对这台性能超强主机的担忧。反观NGC，虽然暂时仍然无法摇撼PS2的主流地位，但随着“VFquest”的宣布，原创及试验性的作品越来越多的出现在这台最小巧的主机上，似乎令人看到了将来日本主机市场的争霸战对手将如何构成。反观XBOX，如果失败，无疑将是玩家的损失，其机能足以使一切游戏在外表上达到最完美的表现。游戏主机的历史似乎永远在重复着这一规律，当时机能最强的主机几乎都未能在以后占据主流。微软如何扭转颓势一定会在近期表现出来，美版成功的基础加上任何对手都无法匹敌的资金优势应该会给这台笨重的魔盒带来一丝机会。

↑当这两部主机摆在日本人的面前，选择起来似乎并不困难……

来的发展打下了较好的基础，加上欧版巨大的潜力，我们有理由相信NGC会画出一道比较平稳的上升曲线；

另外，XBOX的市场定位把PS2作为主要竞争对手，处于PS2直接挑战者的位置，市场干扰与风险较大。而NGC仍以低龄玩家为主要销售群，没有直接的竞争对手，市场潜力大、风险小，对将来发展非常有利。

以上这几点，再加上GC的开发难度与机能都与XBOX相差无几，我们可以看到GC的发展能力要远远大于XBOX。

主机竞争是一场长跑，领先的未必能够成为最后的胜利者。如果只是按照目前的情况发展下去的话，再过半年左右，NGC就将获得领先。

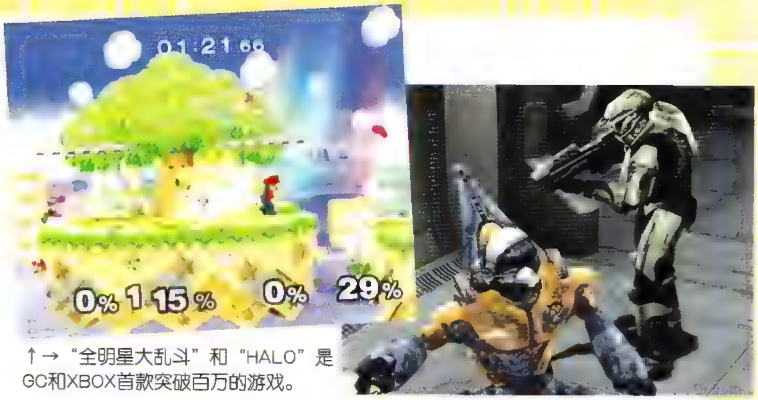
经济方面，任天堂仍然出人意料地在赚钱。虽然2001年度的实际销售收入因GBA的降价而未达到预期指标，但在盈利方面却神奇地比预计增加了38%。任天堂的主要得益来自于日元的贬值：公司的收入绝大多数是美元，但注册地却在日本，以日元反映的财务业绩自然有所提高。

但微软就没有这么幸运了，在日本、欧洲市场上的失利首先便反映在了股价上：目前微软的股价为54.87美元，跌幅达到4.1%；同时失利也带动了合作伙伴Flextronics的股价走低6.5%，而市场分析师更预测XBOX无法完成到6月底全球出货450~600万台的目标。日本业界则认为XBOX的光驱刮盘事件犹如雪上加霜，从更大程度上宣告了XBOX在日本的“死亡”，而在日本销售业绩的不佳反过来又动摇了优秀软件商加盟的决心。不过据悉微软已调动了380亿美元的现金，虽然不一定全部会运用在游戏事业中，但显然比尔盖茨不会眼睁睁地看着事态如此发展下去，而会准备比较大的动作。

主机大战变数在于网络游戏

而如果微软想让XBOX在短时间内有比较快的局势改变，就会把精力集中到网络游戏上。这是因为任天堂由于早年的网络计划失利一直对该技术有所成见，因此XBOX可以较轻易地以此获得对NGC的领先优势。而索尼也开始将注意力集中到了网络化方面，如果微软能够在这个战场上获胜，也将有可能从内部颠覆PS2帝国。

与PS2相比，硬件方面XBOX有着得天独厚的优势：内建的宽带系统不但可以使玩家非常方便地直接进行网络连接，而且还配合了未来网络发展的需求，加上微软在IT业的经验与优势，使其具备了相当雄厚的基础与竞争实力；而PS2目前在欧美只计划推出56K的窄带、宽带计划则在网络游戏不甚发达的日本实行，同时用户要想上网必须另外花钱去购买附件，另外索尼在网络方面的经验也远远不如微软，其起步较XBOX为差。

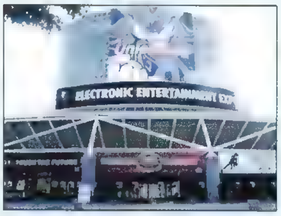


↑→“全明星大乱斗”和“HALO”是GC和XBOX首款突破百万的游戏。

然而是事物无绝对，微软决不会轻易获得在网络游戏竞争中的胜利。首先，北美目前的宽带普及率只有15%，而且发展非常缓慢。只对应宽带的XBOX如何在这个比例下获得应有的份额还很值得商榷；其次，索尼麾下拥有较多知名的软件商与作品，比较容易诱导普通游戏玩家转入网络游戏阵营，从而增加自己的竞争力量（比如SQAURE的《FFX I》、989的《EVER QUEST》都将很快推出PS2版）。这两个问题将会是让微软最为头疼的阻碍，此外，以区区不到200万的普及量同超过2600万的PS2搏杀网络市场，即便对于微软来说，也是一场困难重重的赌局。不过无论如何，这场竞争必将提前把全世界的玩家与ISP运营商拖入网络游戏的时代中。在经历了相当长时间的网络泡沫之后，春天终于快要到了。

E3展再演三雄争霸

毫无疑问，今年E3展将是这三家公司倾尽全力出演争霸战的会场。但按照长久以来的惯例，会场中的成绩往往与实际情况相左：比如说世嘉涉足硬件的时候，每年都是会展的宠儿，但也每年都输得干干净净，但结果在美国只做到老三。这其中的原因有很多，其中E3是“业内展”这点尤其值得注意：E3似乎更注重展示技术力，与会的也大多是业内人士，并不代表消费市场的主流。今年决战的胜败究竟如何，关键还在于做好平时的功夫，短短的三天更多的只是浮华。



←去年E3展的展馆入口。

第一线FF开发者紧急采访!! 逼近《最终幻想XI》的真相!!

作为FF系列的第一款网络游戏，PS2网络计划始动的重要一环，各种《FFXI》相关的消息一直受到业界和玩家的高度关注。日前，日刊记者就《FFXI》的售价等敏感问题采访了《FFXI》的两位主创人员田中弘道和石井浩一。

发售当天一定有许多玩家蜂拥而至，那么Playonline服务器的数量会有多少呢？

田中：我们已经确保了一定数量的服务器，首发当天玩家绝对可以顺利登录。但是服务器是否可靠，必须实际运行之后才知道，我们也不希望游戏发售当天出现服务器瘫痪的情况。通过这次的β测试，我们的服务器得到了相当大的改良。

同时在线人数的目标是多少？

田中：我无法告诉你具体数据，不过在正式服务开始后，我们至少能够满足十万人同时在线。作为一个网络游戏，如果包括PC玩家的话，其规模将会是空前的。但是对于家用机而言，网络游戏还是新生事物，销量能否达到预期，确实很难预测。

请问为何要将软件价格定为7800日元，在线使用费每月1280日元？

田中：最初我们把价格定为与《FFX》一样的8800日元，但是考虑到在线使用费用，最终还是敲定在了7800日元。虽然比PC网络游戏的价格高了一些，但是对于PS2游戏来说，这个价格应该是大家可以接受的。如果我们在适当的地方做一些让步，减少开发费用，也许可以降低一些成本，不过这部作品是FF系列的最新作，我们希望投入最大的人力和物力，所以也必须付出相应的开发费用。

原来如此。

田中：关于游戏的在线使用费，我们参考了一些PC游戏，制定的价格比它们还要低一些。也许有些玩家还会觉得比较高，但是《FFXI》使用的是大规模的网服务器，维持服务的成本也很高，所以说我们的定价其实已经在最低限度了。

PC版FF XI的开发进度如何？

田中：PC版与PS2版是同时开发的，现在PS2版的制作已经基本结束，待游戏发售后，我们便会投入PC版的测试工作。

SCOOP

世嘉魅力长存,SEGAJAM2东京开局！

本刊日本专讯　世嘉2002年度独立游戏展“Game Jam2”于3月30日至31日在东京海滨幕张展览中心开幕。虽然仍然春寒料峭，但展览会依旧吸引了大批玩家到场。

从今年开始东京游戏展由传统的一年双展（春秋两季）改为一年单展（夏），但GAMEJAM的出现填补了由此产生的空档，加上世嘉今年务实的行动使得更多大作有机会出展，参观者非常踊跃。早在开展前便已有超过千人排队等候，而两天内更有近25000名玩家入场，在日本业界极度不景气的今天，这对于一个由单个公司举办的独立游戏展会来说已经是非常难能可贵的了。

展览会中除了展示一些已经发售或者即将发售的游戏软件之外，世嘉还宣布了一系列的跨平台作品，其中比较引人注目的有AM2即将在NGC上推出的、以VR战士世界观和角色为背景的RPG+冒险游戏：Virtua Fighter Quest，虽然据铃木裕称该游戏面向5岁左右的幼儿消费层，但AM2和VF的鼎鼎大名毫无疑问会吸引更多高年龄层的玩家。关于任天堂与世嘉这两家老牌公司合作的消息层出不穷，在此之前稍早的时间，任天堂还曾宣布旗下著名的幻想赛车游戏F-ZERO的新版本将交由SEGA负责开发。这也是世嘉第一次开发任天堂的原产专属游戏。

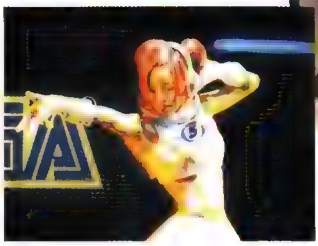
此外，AM2也闪电般公布了移植自街机的《沙滩排球》NGC版，更令人吃惊的是该游戏居然已经是品质极高的试玩版！可见世嘉的多平台制霸计划早已在秘密进行中。

除NGC之外，XBOX版的疯狂出租车3、GBA版的育成足球等世嘉名作续集也纷纷登场。在PS2方面，与藤岛康介合作的GUNGRAVE、街机移植的CEL-SHADING赛车游戏头文字D和著名的法拉利355想必同样会给玩家带来强烈的冲击。

↑一度销声匿迹的汤川专务（右）和世嘉三四郎（左）到此助兴！

←世嘉展会会场内人头攒动，与每况愈下的东京电玩展相比由厂商举办的个展倒是越办越火了！

海滨幕张展馆成了世嘉迷的圣地!!



→由真人演绎的性感舞拉拉将展会气氛推至高潮。

↑为樱配音的横山智佐小姐也到场助兴！与此同时，由广井王子领衔的策划公司RED也宣布与世嘉展开更为密切的合作。

SEGA JAM 2的重要消息汇总

- SEGA AM2正式宣布加盟任天堂，两款GC软件曝光!!
- 香山哲透露最新街机基板“NAOMI3”的相关情报!!
- 宣布与任天堂合作开发著名幻想赛车游戏《F-ZERO》!!
- GC版PSO更名为《PSO 前传1&2》，加入大量原创要素!!
- SEGA与RED公司展开更密切的合作，PS2新作《GUNGRAVE》发布，该作预计7月发售!!

世嘉在展会上公开的15款最新游戏

GUNGRAVE	PLAYSTATION2	SEGA+RED
法拉利355 Challenge	PLAYSTATION2	SEGA-AM2
头文字D Arcade Stage	PLAYSTATION2	SEGA Rosso
Virtua Fighter Quest	GAMECUBE	SEGA-AM2
海滩排球	GAMECUBE	SEGA-AM2
梦幻之星网络版 Episode 1&2	GAMECUBE	Sonic Team
疯狂出租车	GAMECUBE	Hitmaker
名称不明	XBOX	SEGA+RED
疯狂出租车3：High Roller	XBOX	Hitmaker
Mini欢乐摇铃鼓	PLAYSTATION	不明
Greatest Nine Advance	GB ADVANCE	Smilebit
育成足球J联盟Advance	GB ADVANCE	Smilebit
育成足球2002	PC	Smilebit
The Planet Gun Smoke Trigun	不明	Smilebit
魔群血风录	不明	不明

↑从上表中可以看出今后SEGA在硬件上的开发重心还是在PS2与GC上，而随着E3展的临近，相信还有更多平台的游戏公布。

TALKING

“微软绝不会放弃日本市场！”XBOX事业部负责人接受专访

本刊综合消息　微软XBOX事业部负责人Robbie Bach最近在接受路透社的专访时表示，魔盒在日本首发的失利并不意味着微软对日本市场的放弃，相反的，他们将继续推出更优质的软件来重新唤起日本玩家对XBOX的信心。

根据日本官方发布的数据显示，2月22日发售的XBOX到今年3月底，一共在日本售出了大约19万台。这个数字不但无法与PS2当初创下的三天出货98万台的天文纪录相比，更是未达XBOX自己在美国首发成绩的一半。不过Robbie Bach依旧认为眼前的困难只是暂时的，日本XBOX仍然复兴有望。

Robbie Bach表示，除了硬件能力以外，XBOX的其它优势依旧存在：比如软件商因为游戏开发成本较低，即便软件销量没有达到其它主机的数量，依旧可以获得相当的利润；此外随着微软在欧美市场上的成功，日本厂商也有望逐渐改变对XBOX的成见。（目前美版游戏方面，微软自己开发的《HALO》已经售出了100万套，而《PROJECT GOTHAM》和《死或生3》的销量也分别达到了50万套和40万套）。

据悉微软已开始精心准备在今年E3上的努力演出，XBOX的网络计划和相关大作将对其在游戏业下一步的走向起到关键作用。

ACCESSORY

北美PS2主机持续热卖 记忆卡全面脱销厂商连夜赶制

本刊美国专讯　由于PS2主机在北美持续大卖，使得PS2记忆卡等周边也全面脱销。根据美国市调机构IDC Group公布的数据，有87.5%的北美PS2玩家在购买主机的同时购买PS2记忆卡，不过自今年四月开始，北美地区PS2记忆卡开始严重缺货，无论店头还是网络商店全部都很难找到PS2记忆卡，令许多消费者怨声载道。

目前，索尼一面继续追加PS2记忆卡产量，一面授权北美游戏周边制造商连夜赶制，以尽快满足广大玩家的需求。

另，去年PS2在北美一共售出了617万台，目前每周的平均销量在5、6万台左右，这个数字相当于GC和XBOX周间销量的总和，可见PS2已经将其他对手远远地抛在了身后。

←蓝色半透明的PS2记忆卡。

SOFTWARE

PS2软件高峰销量分析 铁拳4意外失利沦为配角

本刊综合消息　虽然有GC与XBOX的双重夹击，但软件已经进入成熟期的PS2仍旧势不可挡，从去年年底一直到今年3月，接连不断的软件狂潮使PS2硬件销量一直稳坐排行榜首，并且与其他硬件之间的销售差距越来越大。

在今年初的PS2软件阵容中，有多款重量级软件登场，分别是“异度传说”、“VF4”、“狂野历险3”、“鬼武者2”、“王国之心”、“铁拳4”、“机战IMPACT”等，其中率先推出的“异度传说”与“VF4”都取得了50万的好成绩，而在3月初发售的“鬼武者2”更是在发售两周即达百万出货，销势之猛令人咋舌。在众多大作中，销售成绩最惨的就是3月28日推出的“铁拳4”，这部曾经为PS立下汗马功劳的作品因为受到同一天发售的“王国之心”和“机战IMPACT”的影响，头三天的销量还不及出货量的50%，一周后也仅有20多万本，成绩之差令人始料不及。与之相比，“王国之心”的60万与“机战IMPACT”的50万可以说出色的多。至此，曾经成为PS系列标志级游戏的铁拳系列，彻底沦为配角。而今后的软件之战，无疑还将有更多的软件成为牺牲品。

←这回NAMCO傻眼了。

TALKING

NAOMI3游戏家用机无法移植！ 世嘉香山哲透露街机重振计划

本刊日本专讯　最近，SEGA执行官香山哲在接受日本著名游戏杂志《FAMI通》采访时，就公司未来在街机方面的策略作出了简要说明，要点如下：

1.SEGA将分别为PS2互换基板“System-246”、GC互换基板“TriForce”和XBOX的互换基板开发游戏，并本着移植度100%、完成度120%的目标展开工作；

2.针对街机网络，SEGA正在规划“NAOMI网络构想”，从而实现街机与家用主机甚至PC的连接；

3.新基板“NAOMI3”将开创先行家用主机根本无法移植的极高的硬件标准，SEGA也会为其开发一些需要特殊设备才能进行的体感游戏。这些都是为了让玩家恢复在游戏厅娱乐的消费习惯，而不仅仅是在家里玩家用机而已。

→倡导软件改组的香山哲。

SCOOP

掌机市场一家独大，波澜不惊 任天堂整体获利继续大幅成长

本刊日本专讯　尽管GAMECUBE上市以来卖得稀松平常，但是任天堂在本财年（2001年3月至2002年3月）的获利依旧比前年增加了1100亿日元，涨幅达到14%，获利情况连续两年创下了历史新高。

由于日元贬值，任天堂在财年前期的销售额有70%都来自欧美。而价位偏高的掌机GBA仍然是任天堂赚钱的法宝。据统计，到2001年末，GBA在日本卖出了405万台，在美国卖出了440万台，截止今年3月全球销量已经达到了1100万台。另一方面，在有了GBA的前提下，去年GBC在日本仍有70多万的销量，这个数字几乎等于DC、PSone和WSC销量的总和。任天堂抱着手掌机这块金砖，想不大赚也难。

SCOOP

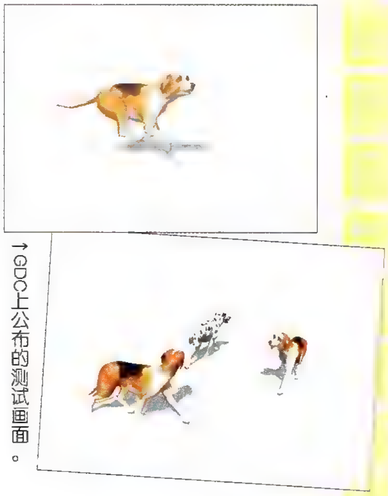
运算速度将超越摩尔定律！ 索尼未来游戏机技术的前瞻

本刊综合消息　SCE最高技术本部长，PS与PS2的设计者冈本伸一，日前接受邀请前往美国加州圣荷西市“游戏开发者会议GDC”发表演说。尽管在会议介绍上并未提到PS3，但业界普遍认为既然是SCE的技术研发部门，必然牵扯到PS3上将采用的最新技术。

冈本伸一说在开发PS2的时候，曾经广泛征集游戏软件公司的意见。问他们要做出自己心目中的游戏，需要未来机种具有何种处理能力。结果一个著名游戏软件制作人给出了一万八千倍的天文数字（需要在PS的CG处理能力上提高18000倍才能让他满意）。这要求显然不现实，但体现了游戏开发人员对CG能力的无限向往和渴望。结果最终PS2的CG能力是PS的300倍。而新的PS3（PS2后续逐级的暂定名称），通过全新的半导体技术，效能可能达到PS2的1000倍以上，这样PS3的半导体技术实际上已经超越所谓每18个月处理器主频运算速度才能倍数成长的“摩尔定律”。

目前，美国IBM与日本索尼、东芝等三家公司，日前发表联合声明，将共同开发最先端半导体技术，将半导体制程推进到0.05μm（50纳米），今后四年将投资数亿美元研发该技术。预计2005年推出的处理器“Cell”也是该计划其中一环。

冈本伸一最后透露了个口风，说新技术将在2003-2004年公诸于世。这是否就是PS3抛头露面之时呢?



→GDC上公布的测试画面。

SCOOP

华尔街财经专家质疑魔盒产量 微软作回应，保持出货不受影响

本刊综合消息　尽管XBOX在北美取得了不错的成绩，但在日本和欧洲却举步为艰，前景不容乐观。华尔街财经分析师更认为，微软根本无法在今年6月全球出货450～600万台XBOX的目标，届时XBOX最多能实现435万台的出货量。

不过微软表示，负责XBOX组装生产的Flextronics公司正全力生产XBOX主机，而微软也给Flextronics追加了一笔10亿美金的订单。同时，微软对日本与欧洲市场也会更积极谨慎的拓展，相信在5月的E3展上XBOX的实力会得到充分展示，会有更多的玩家喜欢XBOX。

德国XBOX开始降价

XBOX近来晦气不断，先是在日本销售严重受阻，现在欧洲方面又再度出现低迷的销售势头。欧洲XBOX的定价为299英镑（约合479欧元），价格之高使得不少玩家持币待购甚至放弃，这一定价上的严重错误使得许多大型游戏店不得不利用下调价格的方式来促进销势。如德国的Media Markt就是这次价格下调的发起者，为了能将店中囤积的XBOX出手，其不得以将相当于479欧元的XBOX降到350欧元销售，下降幅度之大前所未有（相当于原价的三分之一），并且还附送其他优惠产品。

↑欧洲XB的价格令人实在吃不消！游戏机再好玩也要玩家买得起！

作为家用终端的XB

SCOOP

任天堂GAMECUBE再获强援 销售势头有望在年中好转

本刊综合消息　至今距GC发售已有半年之久，虽然GC无论是硬件上还是软件上都没能在日本本土引发热潮，但随着越来越多的大牌软件商的加盟，GC的形势已经日趋好转。

目前任天堂发言人表示，在2002年内将把GC的产量提升到1400万部，而预计销量也将达到1200万部以上。任天堂报出的这个数字虽然看上去有些令人怀疑，但如果结合近期GC在硬件与软件方面的表现来看的话，完成任务并非没有可能。随着2002年任天堂多部超重量级软件的推出以及SQUARE与AM2的加盟，GC在软件方面如虎添翼。根据日本与美国任天堂方面公布的软件发售表来看，本年度GC的软件阵容可谓相当充实，第三方多部脍炙人口的大作也将在GC上落地生根，对于GC的拥护与投资者来说无疑倍添信心。

在2001-2002年的财政结算前，GC在全球的出货量已经达到了当初任天堂预想的400万台，而且随着5月欧洲市场的正式登陆，GC的前途逐渐展露光明，2002年的GC市场无论如何也是不能小视的。

EVENT

NIKE状告《NBA2K2》侵权 世嘉公司掏钱摆平事端

本刊讯　今年2月，著名体育用品厂商NIKE为SEGA的游戏"NBA2K2"使用乔丹的肖像权一事，一纸诉状将其告上法院。如今事态有了新的发展。

NIKE的律师表示，SEGA"NBA2K2"不但使用了乔丹的肖像权，而且"NBA2K2"游戏广告还使用了NIKE 1996年的电视广告画面，SEGA有抄袭创意的嫌疑，所以控告SEGA。SEGA对此事一直讳莫如深，而日前终于打破沉默表示愿意同NIKE和解，将拿掉"NBA2K2"电视广告，并以NIKE的名义捐赠50000美金给NIKE总公司所在地——孟斐斯市儿童福利基金会等慈善单位，弥补NIKE的权益损失。

新闻短波

★美国CAPCOM正式宣布，美版"生化危机"将于4月底推出。美版除了语言的改变和难度的提高外，原日版中附送的"记忆卡59"将不会在美版中出现，这也许是美国玩家的最大遗憾。

★"口袋妖怪"这块大蛋糕一直是许多厂商争相抢食的对象，最近迪斯尼旗下著名的Miramax影视公司与任天堂正式签署了权利协议，取得了最新一部"口袋妖怪"电影在美国的放映权。随着电影与GBA版"口袋妖怪"的推出，一股口袋飓风即将刮起。

★日前据美国华尔街的报道，我国台湾许多著名的硬件生产厂商接到了大批的PS2、XBOX的订单，目的是为了大幅下调主机的价格以应付未来市场激烈的价格竞争。

而就在此时，美国任天堂销售部负责人也发表了针对其他主机的谈话：GC也将有降价的可能。该负责人表示，由于PS2将有可能在E3上正式宣布降价，无疑将对GC原有的价格优势构成威胁。而目前已经陷入苦战的XBOX也必然会在价格上大做文章，因此任天堂已经做好了充足的准备，面对即将到来的价格之战。而目前GC的产量提高后成本已经有所降低，这无疑将是GC价格下调的最大资本。

★原定于3月初发售的KONAMI招牌RPG《幻想水浒传3》将延期到7月11日推出，售价6800日元。目前该系列在日本的累计销量已经达到了180万套。

★面对XBOX在日本举步艰难的状况，许多原本雄心勃勃为XBOX开发软件的公司纷纷倒戈，转而将在XBOX上发售的软件移植至其他主机。这其中还包括XBOX软件阵容的心腹KONAMI。日前，KONAMI正式宣布将XBOX的"寂静岭2·最期之诗"移植到PS2上。该作预定7月4日发售，价格仅4800日元。

★日本权威电玩杂志《FAMI通》公布了最新统计数据，PS2从年初到3月10日的短短70天里一共卖出了101万部主机，市场占有率高达55%，成为了当之无愧的硬件销售冠军。

★令全世界玩家翘首期待的动作游戏金字塔"阳光马里奥"终于确定在7月19日率先在日本推出，售价6800日元。而美国方面则是稍后的8月26日推出。值得一说的是，美版的发售日正是马里奥诞生21周年纪念日。

马里奥又回来啦！

↑6年之后，意大利最著名的水管工将在本届E3展上大放光彩。

周年断想8 我们的游戏业 我们的独木舟

前几天出差，随手拣了本国内的杂志带上。目的是打算在飞机上消磨掉些时间，也减少些自己对飞行的恐惧，治一治911以后落下的毛病。本来只打算随便翻翻，因为这是一本关于CG的专业杂志，只是靠着花花绿绿的印刷才吸引了我这个对CG基础和原理一窍不通的LIGHT USER。不过一篇讲述一个年轻人与40分钟动画的故事却让我掩卷三思。

据说故事是完全真实的：一个21岁的男孩，就读于东北某大学电脑美术系一年级，不顾老师与同学的反对，决定一个人尝试去制作一部40分钟的三维动画。出发点很简单，只是因为被现在铺天盖地的漂亮CG动画所吸引。

一个人，一台PC。

整整40分钟的动画。

看罢之后感觉有点苦涩。不知那一版的编辑是否想感叹或者推广这个孩子的勇气与毅力？但我却很难涌起钦佩的感情——就好像亲眼看到堂吉轲德与风车决斗的场景，心里更多的是无奈与悲哀。

一个人。

为什么总是一个人？为什么还是一个人？

40分钟动画，需要一个怎样的文学剧本？需要一个多长的分镜头剧本？又需要多少角色、多少表情、多少对白、多少模型？

一个人？一台普通的PC？

如果说这是热情，我觉得这热情不可鼓励，因为它过于不切实际；如果说这是勇敢，我觉得这勇敢无法赞同，因为它缺乏理智。

对于熟悉国内制作组的人们来说，类似的情况绝不鲜见。几个充满热情的小伙子凭着几个帖子的交换便结成战斗小组，梁山好汉般的歃血为盟，接着便开始大张旗鼓、热血沸腾地着手空前绝后的国产大作。仿佛一夜后SQUARE便将倒台、NAMCO就会完蛋，而中国的游戏则马上屹立于世界游戏之林。

然而事实总是非常残酷的：旷世大作始终难见踪影，梁山好汉们则一般总是在三个月之后便无声无息地销声匿迹。我们的产业就总是这样在最底层、最基本的恶性循环中风雨飘渺，苦苦挣扎着，在痛苦的边缘悄悄地死去。我们抱怨过很多东西：抱怨没有来自政府的支持力，抱怨盗版实在过于猖獗，抱怨玩家不够理解同情，甚至抱怨过很多无法成为借口的东西。

绝对无法否认的是，这些抱怨都很有道理。但是我们在抱怨的同时是否曾经想过，如果这一切外部的环境都不可能轻易地被改变，那么我们自己能不能做些改变？

山不会自己走过来，那么为什么不自己走过去呢？

我们急于要改变的，就是那种原始而落后的工作方式。

游戏发展到今天，已经成为一个大合作、大分工的劳动。少量的投资，个人的奋斗，或许可以制作出一两个很精美的试验作品，可是一味地陶醉于此，只会离产业化、商业化越来越远。

人需要远大的抱负，但如果仅仅依靠几个人的努力，把事业纯粹地理想化、美好化，抱负也就成了包袱，直到最终把自己压垮，压得没有了一点信心。

好汉般聚义起来的小组，大多就是因此而很快分崩离析。

与其少数几个人单打独斗、苦苦支撑，不如大家联手合作，反而能有更好的结果。

独木不成舟。今天的社会已经证明了这一点，并且还将继续证明下去。

商业化的另一个角度意味着由市场决定产品，而我们中的许多人，最不愿去做、去想的就是听从市场的安排和调度。

我们本土的制作组并非没有潜力或者能力，而是他们总是很难去适应市场对他们产品所要求的频繁改动和修订。这些开发组的一个通病，是仅仅止步于某项功能的实现，却完全不考虑用户使用时的感觉与心理。有些东西其实只要做一点点简单的“抛光”，便能达到令人满意的水准，但却常常被“功能已经实现”这句冠冕堂皇的“真理”轻轻推了出去。

在《电子游戏软件》八周年纪念的时候想到这些，心里是一些说不出的感觉。

这8年来，游戏主机脱胎换骨，游戏软件改朝换代。世界在游戏中飞速发展，游戏把这个世界变得焕然一新。

那么这8年来，我们的本土游戏业，除了更漂亮的包装、更诱人的宣传、更熟练的骗术，还有什么本质的改变呢？

乌鸦叫了，飞了，走了。

但愿这校头不再依旧，但愿它不再是独木舟。

特约撰稿人：王骏生

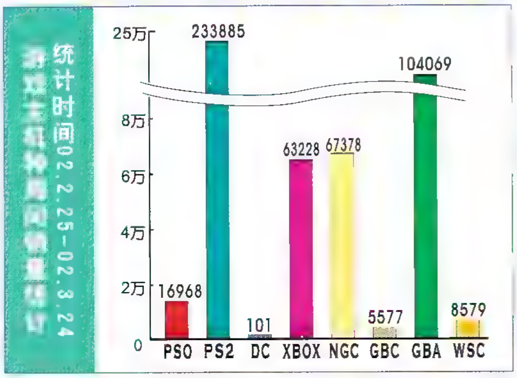
编后：

八年前的5月，我们创刊了中国第一本专业综合情报游戏杂志，要“为游戏业指路，为电玩迷正名”。七年前的5月，《电软》连续发表了引起争议的评论文章“乌鸦、乌鸦、叫”和“丧钟为谁而鸣？！”。这被某些有识之士看成是“救国无望论”，“悲观主义者”。

七年过去了，我们没看到中国游戏业的春天。八年过去了，我们没看到中国游戏业的希望。这丝毫不能证明我们是伟大的预言者，相反我们深深的惭愧：

因为我们都是中国人，都是游戏人。

当月日本游戏市场软硬件销售情况



2002. 2. 25-3. 3	2002. 3. 11-3. 17
1.PS2:占市场份额74.6%	1.PS2:占市场份额57.7%
2.PS:占市场份额9%	2.GC:占市场份额12.5%
3.XB:占市场份额6.3%	3.GBA:占市场份额9.6%
4.GC:占市场份额6.2%	4.XB:占市场份额6%
5.GBA:占市场份额3.1%	5.WS:占市场份额4.8%

2002. 3. 4-3. 10	2002. 3. 18-3. 24
1.PS2:占市场份额71%	1.PS:占市场份额26.9%
2.GBA:占市场份额11%	2.PS2:占市场份额23.2%
3.XB:占市场份额7.7%	3.DC:占市场份额19.6%
4.GC:占市场份额6.5%	4.GC:占市场份额15.7%
5.PS:占市场份额3.8%	5.GBA:占市场份额12.1%

从2月的主机销售情况来看，首发后的XBOX并没能像微软预想的热销，相反，在PS2的强力软件压制下，市场份额仅有6%左右。而GC与GBA则因为有稳定的软件支持，市场占有率非常平稳，没有太大的变化。

基本上2、3月的软硬件市场被PS2完全占据，尤其是在“异度传说”、“鬼武者2”等几部大作的推动下，使得PS2的防线更加稳固，坚不可摧。本月的日本仍是PS2的天下。

电软电新二次携手 你选我送劲爆光盘

竖起耳朵：

一、请尽情欣赏《电玩新势力》第7期（4月29日全国发售）B盘《电玩MTV大赏》的精彩画面和极具震撼力的优美音乐，从其中编辑推荐的20首经典MTV里选出你最喜爱的乐曲，打勾后填在名信片上寄回（最多选10个）。

二、除此之外，在本期名信片上填上你最想聆听的游戏音乐或歌曲名称（最多6首）

三、本刊将根据读者的需求，最大限度的满足读者的愿望。于第6期杂志免费赠送由《电玩新势力》提供的游戏音乐CD，让你一次听个够，心满意足乐翻天。

中国电玩榜

2002年第5期(统计时间2002年3月1日~31日)

本期重点:
1、3月软件发卖狂潮,谁是赢家本期见分晓!!
2、统计截止共收到有效选票3500张,谢谢大家支持!!

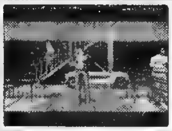
家用游戏当月排行榜·TOP 30

1 前:1

最终幻想 8 (计票:1219)

机种:PS　类型:RPG
厂商:SQUARE　其他:系列销量最大

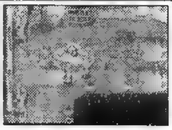
2 前:2



莎木 Ⅱ (计票:1057)

机种:DC　类型:FREE
厂商:SEGA/AM2　其他:XB版10.1发卖

3 前:4



黄金太阳 (计票:990)

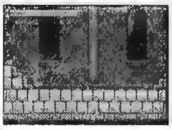
机种:GBA　类型:RPG
厂商:NINTENDO　其他:掌机的RPG范本

4 前:3

最终幻想 10 (计票:913)

机种:PS2　类型:RPG
厂商:SQUARE　其他:日本240万本

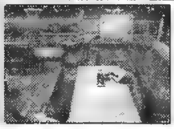
5 前:5



恶魔城~月之轮回 (计票:856)

机种:GBA　类型:ACT
厂商:KONAMI　其他:最新作发售在即

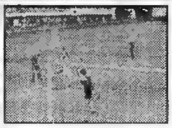
6 前:7



合金装备 索利德 2 (计票:790)

机种:PS2　类型:ACT
厂商:KONAMI　其他:XB版年内发售

7 前:6



实况胜利十一人2000 (计票:563)

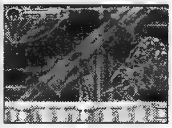
机种:PS　类型:SPG
厂商:KONAMI　其他:PS新作4月出

8 前:8

生化危机3~最终逃脱 (计票:556)

机种:PS　类型:AVG
厂商:CAPCOM　其他:GC版年末预定

9 前:9



恶魔城~月下夜想曲 (计票:526)

机种:PS　类型:ACT
厂商:KONAMI　其他:堪称系列顶峰

10 前:11

最终幻想 9 (计票:400)

机种:PS　类型:RPG
厂商:SQUARE　其他:日本销量260万

序	昔	游戏名称	计票
11	14	樱大战3~巴黎的燃情岁月 (DC、SEGA、AVG)	307
12	13	合金装备·索利德 (PS、KONAMI、AVG)	299
13	10	莎木一章·横须贺 (DC、SEGA、FREE)	268
14	16	口袋妖怪 金银 (GB、NINTENDO、RPG)	261
15	12	格兰蒂亚2 (DC、GAME ARTS、RPG)	258
16	18	真三国无双2 (PS2、KOEI、ACT)	248
17	17	寄生前夜2 (PS、SQUARE、AVG)	218
18	15	生化危机 代号:维罗尼卡 (DC、CAPCOM、AVG)	197
19	29	永恒传说 (PS、NAMCO、RPG)	167
20	26	勇者斗恶龙7 (PS、ENIX、RPG)	158
21	19	最终幻想7 (PS、SQUARE、RPG)	139
22	21	恐龙危机2 (PS、CAPCOM、AVG)	135
23	20	生化危机2 (PS、CAPCOM、AVG)	131
24	新	洛克人X6 (PS、CAPCOM、ACT)	113
25	22	北欧战神传 (PS、ENIX、RPG)	112
26	27	射雕英雄传 (PS、SCEI、RPG)	111
27	24	尤多娜英雄战记 (PS、ENTER BRAIN、SLG)	100
28	新	魔法假期 (GBA、NINTENDO、RPG)	96
29	新	ICO (PS2、SCEI、ACT)	93
30	再	合金弹头 (PS、SNK、STG)	90

动作打榜:SCE重量动作"ICO"

惊人!本期最令风林高兴的就是"ICO"出现在前30名的行列中,实在是难得啊~本作可谓是2001年最佳的动作游戏,画面之出色、音乐之优美目前也是无出其右,该游戏带来的清新感觉实在是值得大家尝试一下。

另外,本期还有其他几个新面孔出现,期待着它们能够有更多出色表现。

填写选票的注意事项: A.不要在选票中填写未发售的游戏,否则选票无效;B.依据本刊译名填写游戏名称,热门游戏名称可直接参考本刊"排行榜";C.一定要在选票上按规格填写清楚真实姓名、地址和邮编。

日本家用机新作期待排行榜

序	昔	游戏名称	计票	序	昔	游戏名称	计票
1	1	**最终幻想 XI** 机种:PS2 厂商:SQUARE 类型:网络 RPG 发售日:2002 年 5 月 16 日	2465	6	新	**绝体绝命都市** 机种:PS2 厂商:IREM 类型:AVG 发售日:2002 年 4 月预定	1118
2	7	**王国之心** 机种:PS2 厂商:SQUARE 类型:RPG 发售日:2002 年 3 月 28 日	1968	7	再	**阳光马里奥** 机种:GC 厂商:NINTENDO 类型:ACT 发售日:2002 年 7 月 19 日	1049
3	6	**超级机器人大战 IMPACT** 机种:PS2 厂商:BANPRESTO 类型:S · RPG 发售日:2002 年 3 月 28 日	1807	8	10	**塞尔达传说 GC** 机种:GC 厂商:NINTENDO 类型:A · RPG 发售日:2002 年发售预定	949
4	8	**星海传说 3～时光尽头** 机种:PS2 厂商:ENIX 类型:RPG 发售日:未定	1267	9	再	**生化危机 0** 机种:GC 厂商:CAPCOM 类型:AVG 发售日:2002 年发售预定	709
5	5	**铁拳 4** 机种:PS2 厂商:NAMCO 类型:FTG 发售日:2002 年 3 月 28 日	1137	10	新	**装甲核心 3** 机种:PS2 厂商:FROMSOFT 类型:STG 发售日:2002 年 4 月 4 日	668

生化危机 0

阳光马里奥

“最终幻想 11”仍旧雄霸期待榜第一的位子，实在让人不免对 SQUARE 的预计销量 15 万是否过于保守产生怀疑。毕竟沾上“FF”二字的游戏目前销量还没有太低的（WS 版也算过得去），希望在 5 月 16 日也可以看到往常排队的人龙。

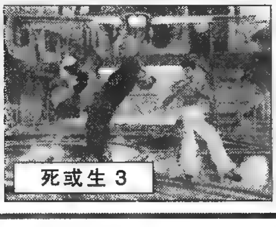
将于 4 月初推出的“绝体绝命都市”本期期待排行第 6，不免让人刮目相看。本作的剧本是完全的灾难题材，看来是吸引玩家的关键所在。乐观估计销量将会超出预计。

随着 GC 版“生化”的发售，预计 8 月发售的“生化 0”再度回升至前 10 位。从翻新的一代表现来看，“0”绝对是一款令人振奋的作品。

日本家用机软件月间销售排行榜

序	游戏名称	销量	序	游戏名称	销量
1	**鬼武者 2** 机种:PS2 厂商:CAPCOM 类型:AVG 发售日:2002 年 3 月 7 日	669323 总:同上	6	**死或生 3** 机种:XBOX 厂商:TEMCO 类型:FTG 发售日:2002 年 2 月 22 日	106113 总:同上
2	**异度传说 前传 I:力量的意志** 机种:PS2 厂商:NAMCO 类型:RPG 发售日:2002 年 2 月 28 日	358512 总:同上	7	**亿万长者** 机种:PS2 厂商:ENIX 类型:SLG 发售日:2002 年 2 月 28 日	86691 总:同上
3	**J 联盟 创造球会 2002** 机种:PS2 厂商:SEGA 类型:SLG 发售日:2002 年 3 月 7 日	216416 总:同上	8	**动物番长** 机种:GC 厂商:NINTENDO 类型:ACT 发售日:2002 年 2 月 21 日	79320 总:同上
4	**三国志战记** 机种:PS2 厂商:KOEI 类型:SLG 发售日:2002 年 2 月 14 日	133213 总:同上	9	**VR 战士 4** 机种:PS2 厂商:SEGA 类型:FTG 发售日:2002 年 1 月 31 日	70293 总:496675
5	**侍～SAMURAI～** 机种:PS2 厂商:SPIKE 类型:ACT 发售日:2002 年 2 月 7 日	128018 总:同上	10	**动物之森＋** 机种:GC 厂商:NINTENDO 类型:ETC 发售日:2001 年 12 月 14 日	49938 总:388176

鬼武者 2


死或生 3

CAPCOM 到底是 CAPCOM 啊！虽然常常背上恶炒冷饭的“骂名”，但游戏销量爆出即使得众人哗然一片，看来“鬼武者”系列已经成为继“生化”后 CAPCOM 又一款招牌百万大作了。首周就取得 60 万以上的成绩，看来即便是许多同行也不免要大流口水了。

在“鬼武者 2”前一周发售的“异度传说”也同样取得了非常好的销售成绩，本月排名第二。虽然远比不上前作，但改换东家后仍旧能够有这样的表现，绝对值得 NAMCO 欣慰了。

另外，SEGA 的“球会”系列新作也借助 PS2 硬件的普及量而获得了成功。

日本家用机游戏当月排行榜	
游戏名称（机种、厂商、类型、发售日）	得票
最终幻想X (PS2、SQUARE、RPG)	1193
樱大战3~巴黎的燃情岁月 (DC、SEGA、SLG)	599
动物之森+ (GC、NINTENDO、ETC)	513
合金装备2~自由之子 (PS2、KONAMI、ACT)	458
异度传说 前传I (PS2、NAMCO、RPG)	440
真三国无双2 (PS2、KOEI、ACT)	307
勇者斗恶龙7 (PS、ENIX、RPG)	253
VR战士4 (PS2、SEGA、FTG)	244
最终幻想7 (PS、SQUARE、RPG)	236
奥伽战争外传 (PS、QUEST、SLG)	229

日本家用机游戏2001年下半年综合累计	
游戏名称（机种、厂商、类型、发售日）	得票
最终幻想X (PS2、SQUARE、RPG)	18131
合金装备2~自由之子 (PS2、KONAMI、ACT)	8579
樱大战3~巴黎的燃情岁月 (DC、SEGA、SLG)	7655
动物之森+ (GC、NINTENDO、ETC)	5270
勇者斗恶龙4 (PS、ENIX、RPG)	4973
任天堂全明星大乱斗DX (GC、NINTENDO、ACT)	4682
勇者斗恶龙7~伊甸的战士们 (PS、ENIX、RPG)	4364
真三国无双2 (PS2、KOEI、ACT)	3642
街 (SS、CHUNSOFT、AVG)	3498
最终幻想7 (PS、SQUARE、RPG)	3382

马克斯·佩恩

横行霸道3

星球大战

日本街机游戏最新排行榜	
游戏名称（基板、厂商、类型）	得票
德比赛马俱乐部2 (NAOMI、SEGA、SLG)	22594
VR战士4 (NAOMI2、SEGA、FTG)	15051
机动战士高达~联邦对吉翁 (NAOMI、CAPCOM、ACT)	13718
太鼓的达人2 (SYSTEM12、NAMCO、音乐)	10198
铁拳4 (SYSTEM246、NAMCO、FTG)	10194
午夜湾岸 (SYSTEM246、NAMCO、RAC)	6927
RACE ON! (SYSTEM22、NAMCO、RAC)	4927
VR射手3 (NAOMI2、SEGA、SPG)	4909
力量扣杀2 (NAOMI、SEGA、SPG)	4568
格斗之王2001 (MVS、EOLITH、FTG)	4407

欧美（英国）家用机游戏最新排行榜
游戏名称（机种、厂商、类型）
GT赛车3 (PS2、SCE、RAC)
最终幻想10 (PS2、SQUARE、RPG)
美式橄榄2002 (PS2、EA、SPG)
马克斯·佩恩 (PS2、ROCKSTAR、ACT)
NBA 2K2 (PS2、SEGA、SPG)
光环 (XBOX、MS、STG)
WRECKLESS THE YAKUZA MISSIONS (XBOX、ACTIVISION、ACT)
SONIC A (GBA、SEGA、ACT)
马克斯·佩恩 (XBOX、ROCKSTAR、ACT)
合金装备2~自由之子 (PS2、KONAMI、ACT)

玩家评游戏

●机战A爆机三次还是缺钱花！

——江苏　宋岩

●FF7要是有中文版的话，在中国就算是正版也会卖出400万套。

——湖北　方潘龙

●"瓦里奥3"实在是经典，我玩它连PS2都借人啦！

——湖北　胡志鹏

●我堂哥刚大学毕业，他从不玩电子游戏，却知莎木、木裕，可见此二树之珍贵矣。

——广西　冯科

●当重新把"风之克罗诺亚"打穿一遍，我又找到了那种久违的清新，感谢NAMCO！

——河南　董琪琪

●"北欧战神传"中充满了无尽的悲哀和对命运的无奈。

——北京　张雅洁

●"东京魔人学院外法帖"的战斗画面太过老套了。

——北京　杨阳

●维罗尼卡中的阿莱西亚的歌声正如她本人一样美丽动人。

——安徽　萌萌

●DQM2中真的有一百万只怪兽吗？何时是个头啊？

——江苏　许自强

●心脏病病人的克星——生化3。

——郑州　谭恒

●玩生化就像兴奋剂吃多了，见丧尸就杀。

——石家庄　魏宁宁

●玩"樱大战3"：如果是我，就留在巴黎不回来啦！

——黑龙江　温贵男

●为什么DOA系列的女主角都一个表情？

——山东　乔辉

●GBA的"黄金太阳"就像PS上的"FF8"。

——武汉　杨溢

●为了将莎木继续下去，我不得不买XBOX，所以我恨比尔。

——山东　褚铁军

以上排行榜中和"日本家用机月间销售排行榜"部分参考自日本"周刊ファミ通"杂志2002年3月15日~2002年4月5日4期。其中"家用机游戏新作期待排行榜"及"日本家用机游戏当月排行榜"统计依据为"周刊ファミ通"杂志的2002年4月5日。

本期参与"中国电玩榜"的 50名幸运读者名单

中奖者由电脑随机抽出，凡参加"中国电玩榜"，均可能得到每月不同的纪念奖品，更有可能获得年度的大奖。

陕西汉中	成飞	河南开封	张旺	吉林	丁强	广东台山	颜华龙	江苏常熟	曹梦洲
吉林通化	张磊	河南焦作	刘海亮	江苏泰州	程盛	浙江岱山	廖子鹤	江苏无锡	孙奇
天津河北	张斌	广西钟山	陈才良	广东潮州	蔡烁	山东济宁	刘文斐	湖南株洲	罗智胜
海南海口	林才	黑龙江宝清	杨翊	江苏吴江	顾春强	江苏苏州	陈勇	四川荣县	廖洁
河北邯郸	王晓宇	新疆乌鲁木齐	鞠伟	江西德安	陈超	广西桂林	刘培进	辽宁葫芦岛	王琪
吉林长春	刘欣	江苏连云港	王余祥	山东济宁	褚铁军	上海浦东	刘世捷	广西岑溪	刘永
河北保定	卢乐	天津东丽	张春哲	湖南株洲	欧阳旭	上海杨浦	乐嘉宾	广西桂林	吴龙
四川成都	张勋	辽宁锦州	王润泽	广西百色	黄小虎	广西南丹	李青洲	广西岑溪	罗淇文
山东淄博	盛凯	江西南昌	章伟	北京海淀	马超	福建平和	叶鹏	辽宁大连	刘伟
山东莱芜	陈龙	河北石家庄	陆明	广东台山	李劲俊	重庆永川	冯海洋	福建东山	汤益坚

DREAMCAST

樱大战 4 ~恋爱吧！少女~

三笠强袭部队的全部称号(含最强称号)以及纪念写真、隐藏道具的获得方法揭晓！！

DC	厂商：SEGA	发售日：2002.3.21	
	类型：SLG+AVG	价格：6800 日元	其他：——

隐藏要素一直是樱 FANS 津津乐道的话题。虽然本作"帝剧漫长一日"的隐藏要素是历代中比较少的，形式也相对单一，但是很有嚼头，值得深入研究。尤其是最终决战队员的组合、役排列的"巧立名目"，很能体现广井王子浸润在里面的心血。而"绝对正义"的条件则出乎意料地简单，但能力效果却是历代最强的！ 文/K1 责编/PERFECT

三笠强袭部队称号与能力全揭秘！！

"樱大战 4"第三幕最终决战前，帝国华击团与巴黎华击团将合二为一成立大神华击团，并需要在全 13 名队员中选择五名组成三笠强袭部队，根据队员的组合不同，此部队总共会有 19 种不同的组名称号，其最后的全员能力修正值也会因此有所差别。以下是全 19 组的组成条件。除这 19 种组合称号外，还有隐藏的第 20 种称号——"绝对正义"，该称号的出现方法非常特殊，我们将在文章的最后部分对其进行专门介绍。

序	组　名	修正能力	组成条件与组成说明
1	帝都组	攻+2、防+2、行+0	全员为帝国华击团花组队员组成；
2	巴里组	攻+2、防+0、行+1	全员为巴黎华击团花组队员组成；
3	樱组	攻+1、防+1、行+1	必须有樱与艾丽卡，且其中一人为大神恋人(？)，樱大战系列女主角；
4	绮罗星组	攻+4、防+0、行+0	必须有雷和织，且其中一人为大神恋人(？)，原星组队员；
5	グルメ(美食家)组	攻+0、防+2、行+1	神、爱、红、艾、可，第三幕下町分歧剧情相关队员；
6	道组	攻+2、防+1、行+0	必须有樱、堇、格、花，第三幕花道分歧剧情相关队员；
7	おしやれ(时髦)组	攻+1、防+2、行+0	必须有玛、织、雷、洛，第三幕浅草寺分歧剧情相关队员；
8	大人组	攻+3、防+1、行+0	必须有玛、神、洛，且不得有爱、雷、可，大神华击团中的成年队员；
9	ミニ(未成年)组	攻+0、防+1、行+1	必须有爱、雷、可，且不得有玛、神、洛，大神华击团中的未成年队员；
10	战组	攻+4、防+1、行+0	必须有樱、神、格、洛、雷五人中的四人，大神华击团前方突击型队员；
11	守组	攻+0、防+3、行+1	必须有玛、红、织、艾、花五人中的四人，大神华击团后方支援型队员；
12	红组	攻+3、防+2、行+1	樱、神、织、艾、可，大神华击团中暖色光武组；
13	苍组	攻+2、防+3、行+1	堇、红、雷、格、洛，大神华击团中冷色光武组；
14	ギャグ(搞笑)组	攻+2、防+0、行+1	必须有红、艾、可且不得有玛、雷、花，大神华击团中的开心果；
15	ライバル(劲敌)组	攻+3、防+2、行+0	必须有堇和神、堇和格、玛和洛、雷和洛中的两组以上，大神华击团中对立的队员；
16	金银组	攻+1、防+2、行+1	玛、爱、雷、格、洛，大神华击团中头发颜色均为金银二色的队员；
17	贵族组	攻+2、防+1、行+1	堇、爱、织、格、花，大神华击团中的贵族小姐与千金小姐；
18	东洋组	攻+2、防+2、行+1	樱、堇、神、红、可、花六人中的五人，大神华击团中的东方人；
19	花组 7	攻+1、防+1、行+0	不符合上述任何特殊组条件时。

全照片入手方法

★ **记念写真 1(纪念照片 1)**：打败黑之巢会后的帝击全员纪念合影，游戏开始即持有。

★ **记念写真 2(纪念照片 2)**：打败黑鬼会后的帝国华击团全员纪念合影，游戏开始即持有。

★ **记念写真 3(纪念照片 3)**：维护巴黎和平的巴黎华击团全员纪念合影，游戏开始即持有。

★ **大久保长安の亡灵のブロマイド(长安的幽灵照片)**：黑夜下踊舞的长安曾是诅咒银座的怨灵，但现在他已是帝都的守护神。第三幕自由移动时间 PART3 中在枫的房间入手。

★ **花组みんなのブロマイド(花组队员的照片)**：共 13 张，可于第一幕自由移动 PART1 与第三幕自由移动 PART3 去卖店购入。

★ **三人娘と大神のブロマイド(帝剧三人娘与大神的合影)**：大扫除时开玩笑拍下的照片。最终幕自由移动时间时在事物所得到。

两种隐藏道具入手方法

★ **狼の饴细工**：第三幕分歧剧情下町路线中出现的 LIPS 中选择"自分のを买ってくる"。

★ **大神のサイフ**：方法 1. 第三幕分歧剧情浅草寺路线洛贝利亚的 LIPS 中选择"タメだ！自分で买うんだ"(降低好感度)；方法 2. 最终幕自由移动时间，在游戏室的 LIPS 中选择"退屈なのもいいじゃないか"。

←在此如果拒绝洛贝利亚的要求就会得到『大神のサイフ』。

大神华击团最终隐藏称号 ——绝对正义——

除上述的 19 组不同称号外，如果满足下列条件，任何组合都可获得这一究极称号(全员能力修正值：攻+9、防+9、行+1)。

条件 A：以大神 END 爆机一次(最终幕的夜晚屋顶上回答米田"平和のことしか考えられません")；条件 B：华击团全员"やる气十分！"。

←「绝对正义」=「绝对无敌」？

【注】上表中人名缩写的对应角色如下：樱为真宫寺樱、堇为神崎堇、玛为玛丽亚、爱为爱莉丝、红为李红兰、神为桐岛神奈、织为织姬、雷为雷尼、艾为艾莉卡、格为格露希努、可为可可、洛为洛贝利亚、花为花火。请读者参考缩写对照阅读上表。

GAMEBOYADVANCE

瓦里奥 A ~耀奇的宝物~

挑战更高难度是 ACT 狂人的必经之路!!
"困难模式"下全部碎片的入手方法揭秘!!

GBA	厂商:NINTENDO		发售日:2001.8.21	
	类型:ACT	价格:5800 日元	其他:——	

去年 12 月本刊介绍了"瓦 A"的普通(ふつう)难度攻略,今天我们将为大家奉上难度模式的碎片收集计划!在游戏中选择困难(むじかしい)模式,游戏流程会发生巨大变化,不仅敌人的数量激增,时间限制缩短,过关必需的碎片位置也将全部发生变化,对玩家的技巧和耐心都提出了更高的要求,极具挑战性。 文/暗黑の贵公子 责编/PERFECT

由于第 0 关和最终关的宝箱位置没有变化,故此在这里没有提及。

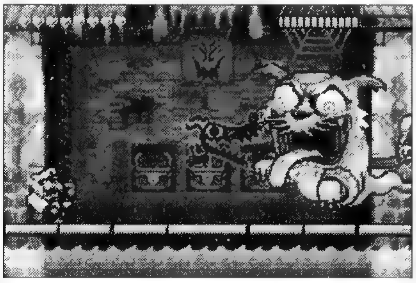
碎片收集计划 第 1 关.植物世界(绿色)

1-1:7 很简单很好找;

1-2:①第二个场景中变成气球飘到高处然后大坐打碎石块;②下水后在场景的左上方;③变成气球向上飘;④变成气球向上飘。

1-3:①下水后不久按 A 键顶开颜色较浅的岩石;②变成弹簧顶开颜色较浅的岩石;③在过了有很多大嘴鱼的水区后跳上岸,用冲刺撞开左边的墙;④在有许多水泡的场景故意被水泡包住进而通过水流。

1-4:①变胖坐碎蓝色石块,下落后再坐碎右边的红色石块;②在倒计时处冲刺撞碎左边的石块,然后故意中魔法箭变成气球向上飞。到达顶层后用冲刺的方法跳上左方高台;③倒计时后进入的第一个门中,跳到左侧后撞开墙,用里面的小石子打碎挡路的石块;④倒计时返回途中取得。



→第一关 BOSS 登场!

碎片收集计划 第 2 关.机械世界(红色)

2-1:①在第一个机械汽锤处变成纸片然后往回走;②在有很多传送带和耍枪敌人的场景撞开左上方的墙;③取得②之后有火人的场景用冲刺撞开右下的墙。④倒计时后沿滚轮前进找到。

2-2:①第二个场景里变胖后下落,在进门前撞左边的墙;②变成弹簧弹到左上方的门内;③垃圾场斜上方冲出通道到达的门里,先把敌人向上抛打碎石块,然后变胖把上面的敌人震下来,最后利用敌人把自己变成弹簧弹到上层;④倒计时快返回旋涡时中魔法箭变成气球飘到最顶层。

2-3:①在有较为复杂的楼层迷宫第三层,用下蹲的方法进入缺口;②上个场景过后可以看到,变成雪球打开障碍然后要爬上梯子用打滚进入左边的窄道;③变成雪球打碎障碍;④变成雪球打碎障碍。

2-4:①可以直接看到,需要用跳撞撞开宝箱右边的墙;②在背景有许多桔子、香蕉、菠萝的场景从左方高处跳到左边的缺口;③在背景有猩猩、蛇、骷髅等的场景里撞开底层中央的墙;④在背景有猩猩、山峰的场景撞左边的墙壁。

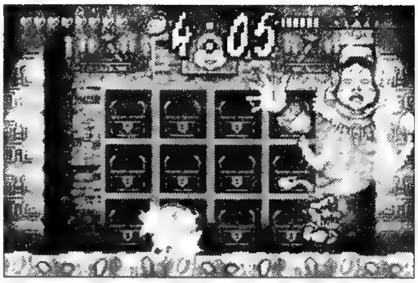
碎片收集计划 第 3 关.玩具世界(黄色)

3-1:①第二个用三角积木开门的房间;②用冲刺冲开一连串的障碍得到;③快到达倒计时前破坏中间一层的石块进入空中的门;④倒计时取得钥匙鸟后从管道下来,利用左方的红球垫坑,再用矮跳进入左边的窄道,然后把高处的石块撞下来垫脚。

3-2:①在第一个轮盘处变成着火状态跳到左方打碎火标记的石块;②在第三个轮盘处,顶出小敌人,举起它们砸开窄道;③第四个轮盘处变胖坐碎蓝色的石块;④第五个轮盘处变成纸片后向右方行进(普通难度时放光碟的位置)。

3-3:①顶碎石块,找到被挡住的门;②快到倒计时地点之前利用飞天猪画出的飞行怪物借力跳上右方高台(难度较高,要有一定的耐心);③倒计时后的某场景用大坐把敌人震上来,然后变胖坐碎石块,下落后向左走;④本关一开始时把起点附近的石块都打碎,倒计时后返回到起点附近的高处时在斜坡上打滚(普通难度时放光碟的位置)。

3-4:①第三个房间先到达终点;②在水中顶碎石块;③倒计时返回时打滚找到;④快回到旋涡时跳到下层向左走,拣起石子打开通道。



←苟延残喘的最终 BOSS!

碎片收集计划 第 4 关.夜晚世界(蓝色)

4-1:①在第一个有蝙蝠的房间,到顶层变成蝙蝠飞到左方,用大坐打碎地板进入隐藏门,房间内左边的墙内可取得小石子用来打石块;②顶感叹号后在二层的斜坡上打滚;③快到倒计时房间前在两个红栏杆处跳下水中;④在从高处跳下后的场景里,利用唯一的斜坡打滚(普通难度时放光碟的位置)。

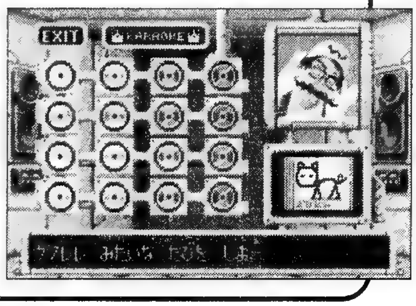
4-2:①在某个房间变成僵尸落到下层;②用飞毯进入空中的门,然后在飞毯上加速冲刺撞碎蓝色石块;③在进入倒计时房间前的夜景场景里用冲刺撞开右方的缺口;④倒计时后乘飞毯在空中按排列成箭头形状的钻石指示用大坐破坏水中的石块。

4-3:①某场景用冲刺跳过大片的熔岩;②倒计时后的第二扇门内向右走;③随后的场景里用雪球向左滚打开通道;④倒计时返回途中仔细即可找到。

4-4:①在 102 房间变成蝙蝠;②位于 303 房间,但需要在 403 房间变成僵尸落回 303;③从 202 房间到 402 房间途中变成蝙蝠;④从 301 门到楼房外变成僵尸落到底层。

妙趣横生的卡拉 OK 模式隆重登场!!

没有想到吧,用 GBA 居然能唱卡拉 OK!在任何难度下所有关卡的最好成绩均达到 10000 分以上(有金王冠标志),光碟房间里就会追加卡拉 OK 模式,可以演唱游戏中的那首《Sunny Side up》,很好听的哦。取得高分的关键除了尽量多吃金币,少费血,进入隐秘的奖励版外,打敌人的方式也是很有讲究的。比如对付那种耍枪的小怪物,可以先用"大坐"震地面令它会变颜色,而后在其呈红色时消灭可以得到 100 大元的金币。如此等等玩友们可细心琢磨。



如果困难模式已经爆机,也没必要太得意,因为游戏中还隐藏着一个超难的模式(げきむず),出现条件是困难模式以"16 光碟 + 12 宝箱"完美通关,ENDING 之后开始一个新记录就可以选择了。在"超难模式"里的敌人比"困难模式"难缠,设定更变态,对 ACT 狂人绝对是极大的挑战!

PLAYSTATION2

三国志Ⅷ ~宝物心得揭秘~

本文将在下文披露 81 种宝物的获得方法，以及与宝物相关的秘密！完美攻略者必读！！

PS2	厂商:KOEI	发售日:2002.1.24	
	类型:历史 SLG	价格:9800 日元	其他:——

游戏中的道具是提高武将忠诚度、增强武将能力的重宝。道具的登场可以追溯到《三国志 2》。随着三国志续作的推出，道具的种类也随之不断增加。8 代中道具的总数量已经达到了 81 种之多。收集各种道具不仅可以提高武将的能力值，也为玩家带来了更多的乐趣。下面，我们将为大家列出所有宝物的资料。 文/绝体绝命 责编/PERFECT

获得属于其他武将的道具的方法！！

如果想得到其他武将所拥有的道具，仅仅在战场上俘虏对方是不够的。玩家一定要设法登用该武将并没收其的道具，或者将其斩首才能如愿以偿。不过，这样做的直接后果就是恶名远扬。所以，如果你决心集齐全部道具的话，不妨专门指定一位“极恶武将”做你的替罪羊！

←右侧图片是从 PC 中文版中截取的吕布的方天画戟与赤兔马。作为三国历史上最剽悍的武将，人们常用“马中赤兔、人中吕布”一词来赞颂吕布的神勇。

道具秘籍 1
不一样的方天画戟

在众多道具中，武器“方天画戟”是比较特殊的一个。虽然游戏中同名的武器不只一件，但是威力却截然不同。只有勇猛过人的吕布所持有的方天画戟，才能够给予使用者“猛者”的特技。此外，通常的方天画戟的武力只能加 2，但是吕布专用的方天画戟却能增加 8 点武力值！

道具秘籍 2
原创智勇双全的武将

如果玩家收集齐所有道具，那么从游戏初期就可以创建能力值极高的武将。而在普通情况下，登录武将时是无法创造出在各个方面都出类拔萃的全能角色的。但是集齐所有的道具后，就可以创造出智勇双全的名将。有关宝物的出现方法请读者仔细阅读下表。

81 种秘宝的获得方法完璧公开！！

	宝物名称	个数	事件	发掘	武将	市场
名马	赤兔马	1	—	●	●	—
	的卢	1	—	—	●	●
	爪黄飞电	1	—	—	●	●
	绝影	1	—	—	●	●
武具	大宛马	5	—	—	●	●
	七星宝刀	1	●	—	—	—
	方天画戟	1	—	●	●	—
	青龙偃月刀	1	—	●	●	—
	蛇矛	1	—	●	●	—
	倚天の剑	1	—	—	●	●
	青钢の剑	1	—	—	●	●
	雌雄一对の剑	1	—	●	●	—
	铁脊蛇矛	1	—	●	●	—
	古锭刀	1	—	●	●	—
	三尖刀	1	—	●	●	●
	双铁戟	1	—	●	●	—
	方天画戟	3	—	—	●	●
	大斧	4	—	●	●	●
	铜锤	5	—	—	—	●
	铁鞭	4	—	●	●	●
	铁蒺藜骨朵	1	—	—	●	●
	眉尖刀	5	—	—	—	●
	铁锁	5	—	●	●	●
	流星锤	4	—	●	●	●
	手戟	5	—	●	●	●
	飞刀	4	—	—	●	●
	短戟	4	—	●	●	●
	袖箭	1	—	—	●	●

	宝物名称	个数	事件	发掘	武将	市场
地图	西蜀地形图	1	—	—	●	●
	平蛮指掌图	1	—	●	●	—
医书	太平清领道	1	—	—	—	●
	青囊书	1	—	—	—	●
	伤寒杂病论	1	—	—	—	●
奇书	遁甲天书	1	●	—	—	—
	太平要术の书	1	—	●	●	—
兵书	兵法二十四编	1	—	●	●	—
	孙子の兵法书	5	—	●	●	●
	孟德新书	1	—	●	●	—
	墨子	5	—	●	●	—
	六韬	5	—	●	—	●
经书	论语	4	—	●	●	—
	老子	4	—	—	—	—
	庄子	4	—	—	—	●
	诗经	4	—	—	—	●
	书经	4	—	—	—	●
	礼记	4	—	—	—	●
	易经	4	—	—	—	●
史书	春秋左氏云	5	—	●	—	●
	史记	5	—	●	—	●
	汉书	6	—	●	—	●
	战国策	6	—	●	—	●
论文	论语集解	1	—	●	●	—
	典语	1	—	●	●	—
	博奕论	1	—	●	●	—
	时要论	1	—	●	●	—
	治论	1	—	●	●	—

	宝物名称	个数	事件	发掘	武将	市场
论文	并道论	1	—	●	●	—
	乾象历注	1	—	●	●	—
	孝经云	1	—	●	●	—
	仇国论	1	—	●	●	—
	玉玺	1	●	—	●	—
宝物	九锡	1	●	—	—	—
	和氏の璧	1	—	—	—	●
	铜雀	1	—	●	—	—
	神兽の砚	5	—	●	—	●
	龙の方壶	5	—	●	—	●
	玉龙纹璧	5	—	●	—	●
	长信宫灯	5	—	●	—	●
	金象嵌の壶	5	—	●	—	●
	博山炉	5	—	●	—	●
	牛灯	5	—	●	—	●
	漆涂りの鼎	5	—	●	—	●
	吕氏镜	5	—	●	—	●
	算盘	10	—	—	—	●
	青铀壳仓罐	5	—	●	—	●
	羽扇	1	—	—	●	●
	酒杯	10	—	—	—	●
	茶	8	—	—	—	●
论文	古い琴	1	—	—	—	●
	琴	7	—	—	—	●
	金耳坠	8	—	—	—	●
	罗绮香囊	8	—	—	—	●

你得到了哪些宝物呢？

关于隐藏武将出现方法：大家还记得《三国志 7》中“隐藏武将”的秘技吗？其实在本作中，隐藏武将的设定依然健在，只要玩家根据下表输入相应的武将名称，该武将就会出现在游戏中！与 7 代的不同之处在于，本作隐藏武将的能力都相当强大，玩腻了传统三国人物的朋友们不妨一试。

PLAYSTATION2

侍 SAMURAI

8柄角色佩刀的特技输入方法以及修得情况一举公开！流浪剑士的决杀心法金针度人！！

PS2	厂商:SPIKE		发售日:2002.2.7
	类型:ACT	价格:6800日元	其他:——

《侍》的游戏概念非常简单，玩家控制一名日本武士完成两天的剧情，在两天内玩家可以完全按照自己的意志去发展，自由度非常之高。例如与路上的人碰面可以灭杀之，也可以放其一码。如果击倒敌人，我们就可以捡到他们的武器，但是不同武器的特技和特技修得方法截然不同，下文我们将公开部分佩刀的特技情况。　文/绝体绝命　责编/PERFECT

本期我们将曝光8柄佩刀的全部特技，其中公开的内容依次包括：

特技名称(指令输入方法)—修得条件—备注。

至于大家非常关心的特技修得条件请参见右侧表格，根据厂商提供的资料，修得条件大致分为8种，下文中我们用英文字母A至H代替。备注部分包括必备经验值等其他内容。

隐藏技修得条件			
		E	在HP100以下时使用基本技
A	获得一定经验值自动习得	F	遭到攻击时以1/16的概率悟得
B	用基础技打倒敌人	G	破解敌人所使用的同一招数
C	用基础技打中浮在空中的敌人	H	倒地后连续10秒以上蹲地移动，并且成功重新站起
D	用基础技打中摔倒在地的敌人		

●初代光玉

击天升(△)—A—必要经验值:700
连天升斩(△)—A—必要经验值:120
牙连突(△)—A—必要经验值:180
牙山震打脚(R1+□)—B—牙突(→+△)
空天牙突(←+△)—C—牙突(→+△)
旋风待(连打△键)—C—烈风(←+△)
转身旋打(←+△)—B—烈风(←+△)
转身连旋打(←+△)—E—转身旋打(←+△)
崩山(←→+△)—E—日月斩り(←→+△)
丹月斩り(←→+△)—F—新月蹴り(R1+□)
新月蹴り(R1+□)—B—日月斩り(←→+△)
武士の情(R1+△)—A—必要经验值:900

●ウラオトギ

杂鱼一段(□)—H——
进刀打(→+□)—H—
转进刀打(←+□)—H—
电夕王打(连点△键)—B—王打(△)
杂破(△)—E—王打(△)
牙山震打脚(R1+□)—B—牙突(→+△)
空天牙突(←+△)—A— 必要经验值:300
杂突(→+△)—A—必要经验值:180
极乐车轮(连点△键)—D—人身御供(←+△)
丹月斩り(←→+△)—A—必要经验值:500
新月蹴り(R1+□)—B—援华修得不可
援华(←→+△)—A—经验值1000、新月蹴修得不可
金色玉碎(R1+△)—A—经验值700、鬼神裂修得不可
鬼神灭裂(R1+△)—F—金色玉修得不可
拙者宝物(←+R1+□)—E—鬼神灭裂修得不可

●中元

击天升(△)—A—必要经验值:500
崩击天升(△)—A—必要经验值:1200
连天升斩(△)—A—必要经验值:120
女突(→+△)—A—必要经验值:180
女连突(△)—E—女突(→+△)
转身连旋打(←+△)—A—必要经验值:300
转身兜割(→+△)—B—转身旋打(←+△)
转身升斩(△)—C—转身旋打(←+△)
一闪(←→+△)—A—经验值700、崩山修得不可
崩山(←→+△)—H——闪修得不可
恋文缀り(R1+△)—A—经验值1000、鬼神裂修得不可
鬼神灭裂(R1+△)—F—恋文缀り
六腑灭闪—B——闪(←→+△)

●活火山

击天升(△)—A—必要经验值:700
レッツサタデ—(△)—A—必要经验值:120
ビーバーサムライ(←+△)—A—必要经验值:300
ビーバーサムライ2发目(←+△)—E—
ビーハーエクセレント(→+△)—B—
丹月斩り(←→+△)—H—
新月蹴り(R1+□)—B—丹月斩り(←→+△)
月面歩き(连点△键)—D—丹月斩り(←→+△)
恋文缀り(R1+△)—F—
拙者の宝物(←+R1+□)—A—必要经验值:180

●爱染

天升(△)—A—必要经验值:150
击天升(△)—A—必要经验值:300
连天升斩(△)—B—天升(△)
女连突(△)—B—女突(→+△)
旋风待(连点△键)—A—必要经验值:700
转身升斩(△)—A—必要经验值:1200
转身连旋打(←+△)—D—转身兜割修得不可
转身兜割(→+△)—C—转身连旋打修得不可
一闪(←→+△)—F—
六腑灭闪(△)—C——闪(←→+△)
金色玉碎(R1+△)—H—

●中庸刀

击天升(△)—H—
连天升斩(△)—A—必要经验值:120
牙连突(→+△)—A—必要经验值:180
牙山震打脚(R1+□)—B—空天牙突修得不可
空天牙突(←+□)—C—牙山震打脚修得不可
转身连旋打(←+△)—B—转身兜割修得不可
转身兜割(→+△)—C—转身连旋打修得不可
转身升斩—E—转身旋打(←+△)
一闪(←→+△)—F—
斧刃脚(R1+△)—A—必要经验值:2400

●权太

击天升(△)—A—必要经验值:900
崩击天升(△)—A—必要经验值:1500
连天升斩(△)—A—必要经验值:120
レンテツサン—B—天升、击天升、崩击天升
牙连突(△)—A—必要经验值:180
牙山震打脚(R1+□)—B—牙突(→+△)
空天牙突(←+△)—C—牙突(→+△)
浮气草(连点△键)—E—牙突(→+△)
狼牙突(△)—C—牙连突(△)
二股大蛇(△)—B—浮氧草(△押し续け)
旋风待(连点△键)—C—烈风(←+△)
转身连旋打(←+△)—A—必要经验值:300
转身兜割(→+△)—B—转身旋打(←+△)
转身升斩(△)—E—转身旋打(←+△)
崩山(←→+△)—A—经验值500、一闪修得不可
一闪(←→+△)—H—崩山修得不可
六腑灭闪(△)—B——闪(←→+△)
武士の情(R1+△)—A—经验值700、鬼神灭裂修得不可
鬼神灭裂(R1+△)—F—武士の情修得不可

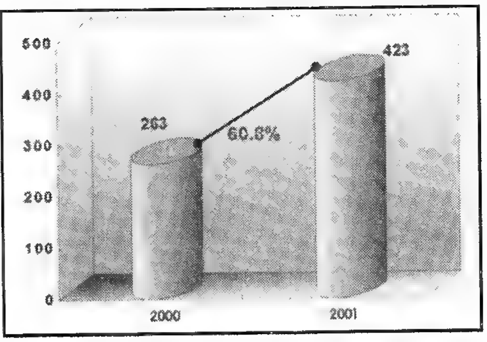
●残月

上り音曲(△)—A—必要经验值:1000
甲架式(连点△键)—D—
伊贺式(△)—D—
飞燕越え(→+△)—A—必要经验值:180
空中手里剑投げ(←+R1+□)—H—
飞燕水蜘蛛(△)—E—飞燕返り(←+△)后特殊着地
万灯会(△)—F—
浮身背转(←→+△)—A—必要经验值:500
狂い歌舞伎(←→+△)—E—浮身背转(←→+△)
阴阳休术(R1+△)—A—必要经验值:700
朱雀(←+R1+□)—A—必要经验值:300
乱れ朱雀(←+R1+□)—A—必要经验值:1200

●喜安

王打(△)—B— 杂破(△)
电王打(**连续按△键后松开**)—E—王打(△)
牙突(→+△)—G—
牙连突(△)—E—牙突(→+△)
牙山震打脚(R1+□)—B—牙突(→+△)
转身连旋打(←+△)—A——必要经验值:300
转身兜割(→+△)—B—转身升斩修得不可
转身升斩(△)—C—转身兜割修得不可
团子虫(←→+△)—H—
极乐车轮(连点△键)—F—

2001 全美游戏排行榜



●编者独自整理的重要数据，未经受权不得转载！
●美国2001年家用游戏机之硬件、软件、厂商等的排名，一览无遗！

硬件

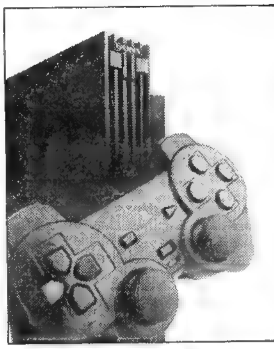
●下面二表中的单位为“万台”或“万本”

机种	销量	上年同比	份额	总装机量	总份额
PS	221	-30%	16%	2600	46%
PS2	617	465%	47%	729	12%
N64	97	-60%	7%	1764	30%
DC	130	0%	10%	410	8%
XB	140	-	11%	140	2%
GC	120	-	9%	120	2%
总计	1325	62%	64%	5713	67%
GBC	217	-57%	31%	1350	77%
GBA	440	-	60%	439	23%
总计	700	4%	35%	2975	33%

软件

机种	销量	上年同比	份额
PS	4680	-20%	44%
PS2	3017	1046%	27%
N64	1360	-50%	12%
DC	1020	-3%	10%
XB	466	-	4%
GC	335	-	3%
总计	10878	11%	52%
GB	2165	-26%	31%
GBA	911	-	60%
总计	3075	2%	16%
PC	6520	5%	32%

责编 鬥戰勝13



←PS2以硬件每年递增100%，软件更高达1000%的速度销售着，真是奇迹。

PS游戏前二十名

位	游戏名称	类型	厂商	销量
1	东尼滑板2	EXTREME	ACTIVISION	981 750
2	司机2	COMBAT	INFOGRAMES	862 708
3	GT赛车2	ACT	SONY	821 357
4	哈利·波特	AVG	EA	741 261
5	东尼滑板3	EXTREME	ACTIVISION	648 299
6	SPYRO:YEAR OF DRAGON	ACT	SONY	578 321
7	MADDEN NFL2002	FOOTBALL	EA	566 064
8	铁拳3	FTG	NAMCO	517 441
9	WWF SMACKDOWN2	WRESTLING	THQ	513 603
10	司机	COMBAT	INFOGRAMES	453 574
11	SPEC OPS	ACTION	TAKE 2	451 007
12	CRASH BASH	TAB	SONY	432 807
13	蜘蛛人	ACT	ACTIVISION	414 718
14	SPYRO DRAGON2	ACT	SONY	409 062
15	CRASH TEAM RACING	ACT	SONY	406 168
16	东尼滑板	EXTREME	ACTIVISION	398 699
17	SPONGEBOB SUPERSPONGE	低龄游戏	THQ	383 554
18	最终幻想9	HARDCORE	SQUARE EA	365 756
19	ATV QUAD POWER赛车	ACTION	ACCLAIM	358 874
20	FORD RACING	ACTION	EMPIRE	348 567

PS2游戏前二十名

位	游戏名称	类型	厂商	销量
1	横行霸道3	ACT	TAKE2	1 966 432
2	MADDEN NFL 2002	FOOTBALL	EA	1 652 750
3	合金装备索利德2	第三人称	KONAMI	1 230 513
4	GT3	RAC	SONY	1 171 646
5	东尼滑板3	EXTREME	ACTIVISION	1 043 328
6	最终幻想10	HARDCORE	SQUARE EA	745 631
7	NBA街头篮球	BASKETBALL	EA	574 843
8	007BOND	1ST PERSON	EA	567 439
9	NCCA FOOTBALL 2002	FOOTBALL	EA	547 147
10	NBA LIVE 2002	BASKETBALL	EA	546 465
11	WWF SMACKDOWN	WRESTLING	THQ	537 284
12	鬼泣	AVG	CAPCOM USA	478 640
13	ATV OFF ROAD FURY	ACT	SONY	459 756
14	MADDEN NFL 2001	FOOTBALL	EA	451 949
15	鬼武者	AVG	CAPCOM USA	436 885
16	铁拳TT	FTG	NAMCO	385 417
17	NBA LIVE 2001	BASKETBALL	EA	384 241
18	TWISTED METAL BLACK	COMBAT	SONY	378 148
19	古惑狼	ACT	VIVENDI	336 723
20	马克斯·佩恩	3RD PERSON	TAKE2	322 989

PS游戏出版商前十名

位	游戏出版商	游戏款数	游戏销量	份额
1	EA	127	6 582 460	14%
2	SONY	175	7 909 386	17%
3	ACTIVISION	44	4 408 540	9%
4	INFOGRAMES	82	4 505 248	10%
5	THQ	39	2 904 223	6%
6	SQUARE EA	18	1 329 827	3%
7	ACCLAIM	55	1 917 778	4%
8	NAMCO	36	1 605 821	3%
9	CAPCOM USA	40	1 151 028	2%
10	TAKE 2	21	2 621 256	6%
总		1100	46 881 484	100%

PS2游戏出版商前十名

位	游戏出版商	游戏款数	游戏销量	份额
1	ELECTRONIC ARTS	28	8 086 561	28%
2	SONY	19	3 589 109	11%
3	TAKE 2 INTERACTIVE	11	3 337 657	11%
4	KONAMI OF AMERICA	17	2 427 616	8%
5	CAPCOM USA	5	1 359 297	4%
6	ACTIVISION	6	1 394 269	5%
7	THQ	6	1 158 508	4%
8	ACCLAIM	13	1 239 785	4%
9	NAMCO	9	1 100 860	4%
10				
总		207	30 204 356	100%

GB/GBC游戏前二十名

位	游戏名称	类型	厂商	销量
1	口袋妖怪·水晶	AVG	NOA	1 397 138
2	口袋妖怪·银	AVG	NOA	880 736
3	口袋妖怪·金	AVG	NOA	845 028
4	塞尔达:大地之章	AVG	NOA	628 465
5	塞尔达:时空之章	AVG	NOA	618 178
6	超级玛莉 DLX	ACT	NOA	593 824
7	怪物史内克	ACT	TDK	464 230
8	哈里波特	AVG	EA	463 150
9	马里奥网球	SPG	NOA	416 885
10	大金刚王国	ACT	NOA	375 576
11	口袋妖怪:黄	AVG	NOA	344 427
12	MOSTER INC.	ACT	THQ	296 792
13	东尼滑板 2	EXTREME	ACTIVISION	295 613
14	SCOOBY－DOO	ACT	THQ	279 798
15	东尼滑板	EXTREME	ACTIVISION	277 051
16	SPONGE BOB SQUARE	ACT	THQ	240 315
17	火箭能量:得到!	EXTREME	THQ	231 238
18	口袋妖怪:绿	AVG	NOA	227 963
19	口袋妖怪:红	AVG	NOA	222 344
20	卡比大杂烩	ACT	NOA	221 931

GB/GBC游戏出版商前十名

位	游戏出版商	游戏款数	游戏销量	份额
1	NOA	78	7 982 156	36%
2	THQ	52	2 490 682	11%
3	ACTIVISION	25	2 523 138	11%
4	INFOGRAMES	51	1 259 823	6%
5	EA	9	729 439	4%
6	ACCLAIM	27	793 526	4%
7	BAM!ENTERTAINMENT	7	682 166	3%
8	UBISOFT	24	654 858	3%
9	VIVENDI UNIVERSAL	13	440 161	2%
10	TDK MEDIACTIVE	3	481 504	2%
总		548	21 705 581	100%

以销量计，各机种前一百款游戏占据了60%～90%的市场份额。

美国人能够以比较快的速度接受新鲜事物。各种主机在美国都有“成功”的可能。XBOX的HALO在北美地区(含加拿大)已经卖了一百多万本。可知游戏市场不容小瞧。

N64游戏前二十名

位	游戏名称	类型	厂商	销量
1	POKEMON 竞技场 2	OTHER	NOA	826 458
2	大乱斗	FIGHT	NOA	573 715
3	马里奥聚会 3	TAB	NOA	556 471
4	PAPER MARIO	RPG	NOA	436 488
5	东尼滑板 2	EXTREME	ACTIVISION	426 679
6	POKEMON 竞技场	OTHER	NOA	415 829
7	007 WORLD NO ENOUGH	1ST PERSON	EA	366 963
8	马里奥赛车 64	ACT＋RAC	NOA	361 452
9	PERFECT DARK	1ST PERSON	NOA	343 932
10	东尼滑板	EXTREME	ACTIVISION	340 988
11	超级马里奥 64	ACT	NOA	340 950
12	塞尔达:姆吉拉假面	AVG	NOA	320 287
13	HEY YOU!皮卡秋!!	低龄专用	NOA	303 935
14	MADDEN NFL 2002	FOOTBALL	EA	292 646
15	大金刚 64	ACT	NOA	288 897
16	CONKER'S BAD FUR DAY	ACT	NOA	241 918
17	玛莉医生 64	PUZZLE	NOA	223 454
18	马里奥网球	SPG	NOA	221 370
19	WWF NO MERCY	WRESTLING	THQ	215 833
20	兄弟大冒险	ACT	NOA	215 435

XBOX游戏前二十名

位	游戏名称	类型	厂商	销量
1	HALO	FPS	MICROSOFT	786 125
2	PROJECT GOTHAM RACER	ACTION	MICROSOFT	451 388
3	死或生 3	FTG	TECMO	399 955
4	NFL FEVER 2002	FOOTBALL	MICROSOFT	385 924
5	MADDEN NFL 2002	FOOTBALL	ELECTRONIC	306 250
6	ODDWORLD MUNCH	ACT＋AVG	MICROSOFT	211 566
7	MAX PAYNE	3RD PERSON	TAKE 2	196 848
8	东尼滑板 2X	EXTREME	ACTIVISION	191 178
9	NBA LIVE 2002	BASKETBALL	ELECTRONIC	175 115
10	AMPED 滑雪	EXTREME	MICROSOFT	166 382
11	SHREK	AVG	TDK	110 212
12	NASCAR THUNDER 2002	RAC	EA	103 053
13	NHL HITZ 2002	HOCKEY	MIDWAY	94 871
14	SW:STARFINHTER SE	OTHER	LUCAS ARTS	92 558
15	SW(星战):OBI－WAN	ACT	LUCAS ARTS	91 931
16	SIMPSONS:ROAD RAGE	ACT	EA	72 853
17	AZURIK:RISE PERATHIA	AVG	MICROSOFT	72 194
18	NHL 2002	HOCKEY	EA	67 644
19	FUZION FRENZY	OTHER	MICROSOFT	57 373
20	SSX TRICKY	EXTREME	EA	57 024

N64游戏出版商前十名

位	游戏出版商	游戏款数	游戏销量	份额
1	NOA	54	7 280 271	55%
2	ACTIVISION	11	1 179 442	9%
3	EA	24	1 211 834	9%
4	THQ	17	716 555	5%
5	MIDWAY	37	655 766	5%
6	ACCLAIM	31	725 156	4%
7	UBISOFT	11	263 782	2%
8	NAMCO	2	253 844	2%
9	THE 3DO COMPANY	5	206 923	2%
10	CAPCOM USA	3	149 826	1%
总		286	13 820 563	100%

XBOX游戏出版商前十名

位	游戏出版商	游戏款数	游戏销量	份额
1	MICROSOFT	8	2 171 334	47%
2	EA	8	830 468	18%
3	TECMO	1	399 955	9%
4	TAKE 2 INTERACTIVE	2	248 348	5%
5	ACTIVISION	1	192 166	4%
6	LUCASARTS	2	183 999	4%
7	MIDWAY	2	130 521	3%
8	TDK MEDIACTIVE	1	110 865	2%
9	INFOGRAMES	3	106 695	2%
10	KONAMI OF AMERICA	2	93 867	2%
总		36	4 623 556	100%

GBA游戏前二十名

位	游戏名称	类型	厂商	销量
1	玛莉 A	ACT	NOA	1 227 441
2	马里奥赛车	RAC + ACT	NOA	736 552
3	东尼滑板 2	EXTREME	ACTIVISION	514 422
4	哈里波特	AVG	EA	390 566
5	SPYRO:SEASON OF ICE	ACT	VIVENDI	335 861
6	瓦里奥 4	ACT	NOA	295 568
7	MONSTERS,INC	ACT	THQ	279 643
8	黄金太阳	HARD - CORE	NOA	238 962
9	NAMCO 博物馆	ARCADE	NAMCO	236 101
10	恶魔城·月轮	ACT	KONAMI	235 965
11	F - ZERO 极速	RAC	NOA	225 229
12	雷曼 A	ACT	UBISOFT	197 304
13	LEGO BIONICLE	HARD - CORE	LEGO MEDIA	188 948
14	ADVANCE WARS	SLG	NOA	168 213
15	GTA 赛车	RAC	THQ	158 387
16	蛙人冒险:TEMPLE	ACT	KONAMI	157 415
17	SPONGEBOB	低龄专用	THQ	146 665
18	IRIDION 3D	3RD PERSON	MAJESCO	135 634
19	SCOOBY DOO & CYBER-	AVG	THQ	133 074
20	PAC - MAN 合集	ARCADE	NAMCO	132 441

GBA游戏出版商前十名

位	游戏出版商	游戏款数	游戏销量	份额
1	NOA	6	2 901 105	33%
2	THQ	15	1 419 911	16%
3	ACTIVISION	10	955 478	10%
4	KONAMI OF AMERICA	9	673 007	7%
5	ELECTRONIC ARTS	2	485 491	5%
6	MAJESCO	7	398 745	4%
7	VIVENDI UNIVERSAL	1	333 861	4%
8	NAMCO	3	399 258	4%
9	UBISOFT	5	253 554	3%
10	BAM!ENTERTAINMENT	8	268 481	3%
总		105	9 117 998	100%

虽然游戏机硬件市场竞争极其激烈，但是出色的软件商却总是"旱涝保丰收"。新形势下，无论硬件商还是软件商，都在努力寻找新的突破。

从表中可知，美国市场完全不同于日本，软件上"动作"和"运动"游戏占据主导。

DC游戏前二十名

位	游戏名称	类型	厂商	销量
1	索尼克冒险 2	ACT	SOA	354 787
2	疯的	ACT	SOA	334 698
3	NBA2K1	BASKETBALL	SOA	332 292
4	NFL2K2	FOOTBALL	SOA	302 813
5	NFL2K1	FOOTBALL	SOA	248 780
6	索尼克冒险	ACT + AVG	SOA	245 952
7	NBA2K2	BASKETBALL	SOA	202 884
8	疯的 2	ACT	SOA	196 760
9	VR 网球	SPG	SOA	191 952
10	NCCA FOOTBALL 2K2	FOOTBALL	SOA	190 144
11	街头涂鸦	EXTREME	SOA	176 439
12	盗墓者:REVELATION	AVG	EIDOS	165 921
13	莎木	AVG	SOA	160 780
14	世界棒球 2K1	BASEBALL	SOA	160 459
15	梦幻之星 ONLINE	HARDCORE	SOA	152 559
16	东尼滑板	EXTREME	CRAVE	141 599
17	世界棒球 2K2	BASEBALL	SOA	135 299
18	DAVE MIRRA BMX	EXTREME	ACCLAIM	127 897
19	东尼滑板 2	EXTREME	ACTIVISION	127 596
20	SEGA SMASH PK VOL.1	OTHER	SOA	113 428

GC游戏前二十名

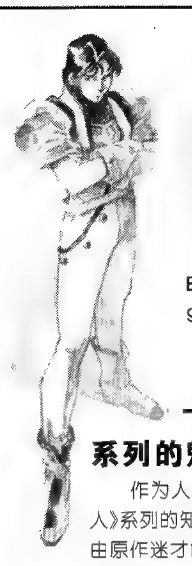
位	游戏名称	类型	厂商	销量
1	大乱斗	ACT	NOA	633 996
2	路易的鬼屋	AVG	NOA	602 635
3	星战:ROGUE SQUADRON2	OTHER	LUCAS ARTS	485 810
4	PIKMIN	即时 SLG	NOA	275 443
5	东尼滑板	EXTREME	ACTIVISION	263 798
6	MADDEN NFL 2002	FOOTBALL	EA	225 231
7	蓝色风暴	RAC	NOA	202 641
8	超级猴子球	ACT	SOA	187 408
9	SSX TRICKY	EXTREME	EA	83 432
10	NHL HITZ 2002	HOCKEY	MIDWAY	70 920
11	疯的	ACT	ACCLAIM	65 833
12	全明星棒球 2K2	BASEBALL	ACCLAIM	56 558
13	BATMAN VENGEANCE	ACT	UBISOFT	55 675
14	SIMPSONS:ROAD RAGE	ACT	EA	45 425
15	FIFA SOCCER 2002	SOCCER	EA	43 526
16	DAVE MIRRA BMX2	EXTREME	ACCLAIM	39 907
17	EXTREME G3 RACING	ACT	ACCIAIM	30 998
18	泰山 UNTAMED	ACT	UBISOFT	29 222
19	UNIVERSAL STUDIO	OTHER	KEMCO	10 111
20	NFL QTRBACK CLUB 2002	FOOTBALL	ACCLAIM	4 000

DC游戏出版商前十名

位	游戏出版商	游戏款数	游戏销量	份额
1	SOA	55	5 000 429	50%
2	CAPCOM USA	23	601 032	6%
3	INFOGRAMES	21	696 916	7%
4	ACTIVISION	8	325 382	3%
5	MIDWAY	14	444 085	4%
6	CRAVE	16	415 930	4%
7	ACCLAIM	21	494 251	5%
8	UBISOFT	17	457 989	4%
9	EIDOS	11	539 219	5%
10	NAMCO	4	200 255	2%
总		247	11 168 936	100%

GC游戏出版商前十名

位	游戏出版商	游戏款数	游戏销量	份额
1	NOA	4	1 685 915	50%
2	LUCAS ARTS	1	485 810	14%
3	EA	4	397 235	12%
4	ACTIVISION	1	263 798	8%
5	ACCLAIM	5	197 376	6%
6	SOA	1	187 408	4%
7	UBISOFT	2	84 186	3%
8	MIDWAY	1	70 920	2%
9	KEMCO	2	10 111	1%
10				
总		20	3 486 985	100%



角色游戏的魅力

——高达篇——

“角色游戏”，以动漫改编为主。代表作有：《超时空要塞 VF－X2》（STG/PS/95/BANDAI）、《X－MAN》（FTG/ARC/94/卡普空）、《魔法骑士レイアース》（RPG/SS/95/SEGA）、《银河英雄传说》（SLG/PC/BOTHTECH）……等等。这里只谈高达。

一、《超级机器人》系列的魅力

作为人物游戏的代名词，《超级机器人》系列的知名度最高。但是它果真是只能由原作迷才能体验其精髓的游戏吗？

是否有“从游戏到原作，从《超级机器人》到动画”的一种体验方式呢？

1. 让人热血沸腾的作品

“高达系怎么如此之弱！不但武器攻击力低，而且用他们战斗也没有什么命中率的优势，这样的游戏连高手恐怕也要头疼了”。这就是我初次接触《第二次机器人大战》时的真实感受了。

我对于机器人动画并不是很了解，所以知道的也只是高达系列而已……（话虽如此，也还是稍微比一般人弱了点吧）。对于其他部分相关的事情也就更不十分清楚了。所以姑且先稍微练习一下吧！

数天之后。

“哎，一点也没长进，好无聊。高达真是太弱了！”……

但是高达终归是高达，当王牌机师阿姆罗登场后，同样的高达发生了质变。当敌人攻击时予以回避，迅速地给予其致命的反击，敌人应声倒地“啊，这家伙好厉害呀”——因此这之后，阿姆罗就成为我的首选了。

这个时期我在玩的过程中，只是通过使用强力的机体来过关。在我周围也时常可以听到这样的抱怨：“机器人的游戏让人提不起任何兴趣”。但是，我在玩的过程中喜爱的感觉却喷涌而出。这也就是我以后一直关注和迷恋《机战》系列的主要原因。

随着 1993 年的《第三次超级机器人大战》以及 1994 年发售的《超级机器人大战 EX》出现，许多我不了解的机器人出现了。在《超级机器人大战 EX》中令我最着迷的是圣战士登拜因系列。无论什么对手，其高超的回避与奥拉防御能力是最大的魅力，即使被击中也不会因此而被轻易打倒。但是经常也会从周围听到对“己方机器人太强了，许多组合完全是无敌的”等等抱怨。其实能够自由的使用各种机器人，组合出各种不同的战术的弹性设计也恰恰是“超级机器人”的魅力之一。

从“第四次超级机器人大战”开始，机师的任意更换成为了可能，通过组合创造出更加完美的战斗单位的可能性也增加了。

“ジュド－虽然很强大，但是 ZZ 高达却因为缺乏强力的普通武器而被遗弃，在 F91 中则有所改进。普通武器的威力极大，只要继续改造武器攻击力，应该有更加辉煌的战果”

“不愧为 F91，对敌人的攻击完全的回避，反击的威力又如此巨大，正如预想的那样，武器的部分要是不强就不会有好的战果了”，虽然会不时的听到这些，但是我还是专注于组建强大的机体，并且这种痴迷的心态在不断地增强，这可能就是“超级机器人”对我的独特的魅力吧！

2. 存在于支持故事情节之中的“限制”

《超级机器人大战》中除了组合和战略之外，还有其作为系列作品的独特魅力。那就是：虽然集中了各种不同的世界观的作品，但却有着让人感觉不到丝毫破绽的故事情节。

情节从《第二次》开始到《第四次》再到《超级机器人大战 F》，他们之间都是有千丝万缕的联系的，像长篇电视连续剧《大河》一样，是一个完整的故事。能够一直坚持既令其具有连续性而又无丝毫破绽的是《第二次》中登场的天才科学家比安。他设立的组织“DC”以及《第三次》以后登场的使“DC”面临瓦解的外星人的存在等，都是在系列的各个版本中共通的人物原型，他们成为故事的中心，在系列中起着连接各个作品的作用。

其次，根据原作进行改编，当然也是将各个作品的个性很好地融合到一个舞台之中的重要因素，应该引起注意。在《第二次》中被敌人捕获的卡缪被阿姆罗和兜甲儿救了以后，卡缪们理所当然的亲热的攀谈起来，这与原作截然不同的世界观也是很有魅力的。

虽说是系列作品，但最近发售的作品有些过于简单，多少有些不能令人满意。

《超级机器人大战 A》虽然是评价较好的最新产品，由于各个部分都很强大，所以也是没有进行丝毫改变就匆匆地投放市场。主力机器人不用改造就可以对一般的敌人一击必杀。这就使得操纵人物作战的乐趣受到了削弱。其他角色的攻击力则相当低，所以使用他们时就变成了“到底如何才能消灭源源不断靠上来的敌人呢”这种让人迷惑的游戏。战术的范围也变得越来越窄，每次准备六十种以上的情节才够过瘾，今后真心地期望能有所改善。

我原本是在不懂原作的状态下开始玩《超级机器人大战》的，所以对人物游戏基本上不怎么在意。但是，它确实是一部在人物魅力和 SLG 部分都能充分享受游戏乐趣的作品。

并且由于游戏中随处可见的线索以及场景，反过来使人们对原作增加了很多兴趣。查阅了原作才明白：啊，原来是这样的！使人们获得了很多新鲜而惊奇的感觉。这就是不知道原作的玩家才能体味到的魅力和特权吧！

《超级机器人大战》属于人物类游戏，但并不是只针对原作的 fans，而是一部能够满足广泛需求的作品。之所以这么说，是因为即使作为 SLG 而言，也具有可以充分体味的多样性。

期待着今后能够有更多的具有如此游戏性质的游戏继续充实《机器人大战》的队伍！

3. 没有”爱”的人物游戏算是什么东西

人物类游戏，在这里主要是指以漫画和动画为原型的游戏类别。那么，通俗地讲它又是一种什么游戏呢？即以原作为基础，有原始素材的 game。能够操纵原作中的人物，是能充分体验参与其中的乐趣，为此就欣喜若狂的我们，想起来是不是有些太单纯了呢？实际上，随着家用游戏机的出现，人物游戏的发售就从没有停滞过，结果当然是大家争相购买。随之而来的就是巨大的反差后的失望。因为这些作品大都仅仅想依赖原作的人气来提高知名度，进而达到盈利的目的。但实际上从游戏的娱乐性的角度来看，却只能称其为拙劣之作。

近几年来，这种状况正在逐渐改变，虽然改变的速度很慢。但毕竟是让人感到了一些变化。而且真正具备了游戏元素的人物类游戏也在日益增加。当然，这类游戏在娱乐性方面还是大量的沿袭了原作的特点。这一点虽然不可称道，但……

引起这些变化的主要还是游戏制作者的变化——受到了漫画和动画的熏陶和洗礼，说的更加明确一点，就是现在这一批正在从事这种游戏制作的工作人员，能够更多理解玩家的需求，从需求入手制作出让人较为满意的东西来。过去，由于买到的人物游戏毫无意思而后悔万分的玩家们，一直都希望制作者能够怀着一种对原作”爱”的负责的态度，来实现人物游戏的突破。

如果能够利用好原作，那么就会由于预先知道各种各样的世界观和游戏设定而十分有成就感，这是只有在终于原作的作品才能体验到的特有的乐趣。这种魅力仍然是难以抛弃的。

当然，作为游戏，可以说“问题外”的作品还很多。这些游戏是有”爱”的人物游戏所不齿的，这和想法衍生出一种强烈的呼声：

没有”爱”的人物游戏算是什么东西？

二、人物游戏仍然还是很有趣的

冗长无趣的人物游戏的确还大量存在。让人们生厌的作品虽然也不在少数，但是如果具备人物游戏独有乐趣的游戏再多一点的话，那么……

1. 买主大都是理解原作的玩家

所以不用对"世界观"说明，这就很方便。由于买游戏的人大都是对原作十分痴迷的玩家，所以不需要费尽周折去解释故事情节。玩家由于十分了解原作，自然会理解游戏的内容，能够尽快地进入游戏的世界当中去。因此，游戏制作者只要花很少的精力在对于游戏世界及故事情节的解释说明上。

同时，玩家的一方也更加轻松。因为免除了冗长的对白，可以单刀直入地进入游戏世界，就会节

省很多时间。如果被称为"宇宙世纪"的话，那么什么世界就都能理解。从看的一瞬间起，人物的能力值和出场人物之间的关系已经一目了然，需要花时间再记忆的东西很少，所以比较容易掌握。当人物的对白与原作相似时，不禁发出会心的微笑；而经典的场面再现时，就会惊呼"啊，这个场面做的真棒呀"，那是何其惬意啊！这就是具有原作的游戏所独有的乐趣吧！虽然有时候被批评说太过于依赖原作，但仍然有其自身的优点。当然如果能在原作的基础上增加一些其作为游戏自身的娱乐性，那么就不会有这么多的批评了吧！

2. 努力提高人物游戏独特魅力

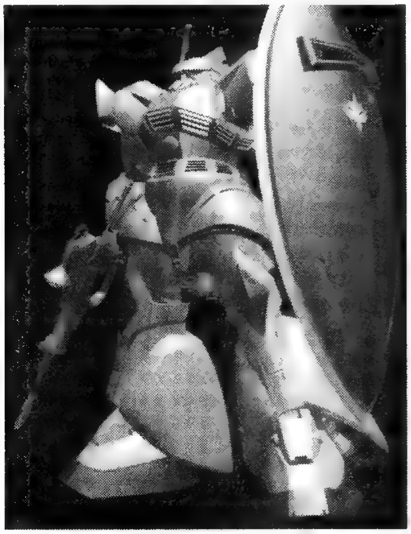
在玩游玩时一边抱怨说"唉，作为游戏毕竟还是差点劲儿啊！"，一边又欲罢不能，玩得不可开交。因为想看人物、场面等与原作的异同。因此，就并不太在意其游戏的特性了。这些部分也就被认为是游戏有趣的地方之一了。

图像效果的提高对于人物游戏也可以说是一个福音，家用游戏机的显示效果也可以有与电视机差不多的品质体现。与过去一样，不用喊叫，"你，不就是'肌肉男'嘛？"等，然后……

与这些相比更重要的是：由于游戏的制作者的努力，已再一次感到人物游戏的娱乐性的确是在不断的进步。原作品的创作者也越来越了解游戏的乐趣。今后原作积极参与游戏制作的作品也会不断增加。同时能够有效提高人物游戏娱乐性的制作人员也应该会渐渐的出现。

并且，由于置身于制作现场的人们和玩家一样都是既喜欢游戏、又了解原作魅力的一批人，对于原作者一无所知的话，可能就会将游戏做得很糟，看看其他类型也是如此。

读一读问卷调查结果，让人印象最深的恐怕就是大量的批评人物游戏的意见了。"人物游戏真令人讨厌"、"以后再也不玩了"等抱有这样想法的人真的很不少，令人感到十分遗憾。但是，现在……虽然仍可能不十分令人满意，但却是在一步步的改善提高之中。人物游戏的前景还是十分有希望的。



由于有喜欢游戏的人来参与制作、钟情原作的人不遗余力的支持，因此，有"爱"的人物游戏正在不断的涌现。期待制作者能够创作出具备独特魅力的人物游戏来奉献给大家。

三、万岱（BANDAI）是如何致力于卡通游戏的制作的？

——针对近年来优质高达游戏出现的理由，对万岱公司稻垣的专访

谈起人物游戏当然要说 GUNDAM 了。这对于游戏迷来讲是众所周知的事实。在家用游戏出现之前就推出专利游戏的 BANDAI 是如何致力于游戏开发的呢？听听与近年来优良高达游戏制作有紧密联系的关键人物、开发者之一稻垣氏的一席话，也许我们从中会得到一些启示。

1. 高达游戏事业的全面鼎盛

现在可以说是高达游戏事业形势最好的时期了。2000 年 3 月的销售额超过了本公司的模型事业的总销售量。上升为第一位。销售额为 178 亿日元，比去年同期的 133 亿整整高出了 45 亿，是一个令人振奋的业绩。从高达宣言开始的巨大攻势现在取得了极大的成功。据说 99 年占第一位的模型事业部的销售额为 152 亿，高达事业部的业绩从 2001 年 3 月的决算结果来看比去年又有所提高。

在取得了良好销售业绩的高达事业中占有举足轻重位置的是光盘游戏。2000 年 12 月刚刚发售的 PS2《机动战士高达》创下了 50 万张的销售纪录。在 PS2 游戏被普遍认为成果较少的时候（2001 年 1 月至今），这的确是一个令人惊异的数字。

但是，如今获得极高评价的高达游戏，也曾经有过很长一段时间遭受冷遇的时代。主要是由于一方也存在着"游戏是孩子的专利"这样的印象。那之前代表 SD 高达的 MS 系列及其活跃。曾经作为题材被数次游戏化。其中《SD 大相扑平成场所》和《超级弹子机大战》等游戏是与高达并没有直接联系的作品。这些作品对于大人来讲是不大可能购买的。

"使这种发展趋势发生明显改变的《机动战士高达 croSS dimenSSion.0079》已经销售超过 20 万张，取得了很好的业绩"。消费事业部的稻垣浩文如是说——他是从 PS、SS 时期开始就一直参加所有高达游戏的制作的人物。

95 年 2 月发售的《机动战士高达 croSS dimenSSion.0079》，属于模拟游戏类，其画面效果足以给人一种疯狂的痴迷感，"由这部作品的成功，我们开始意识到高达实际上隐藏着万岱发现的潜在能力，在当时并行开发的游戏中，有 PS 的《高达战士 ver.1.0》。

95 年业界从 SFC 游戏向 PS、SS 等被称为次世代硬件过渡转型的时期，"定价在 3 万 5 千日元以上的硬件对于小学生来说购买是存在一定困难的；由于买的都是大学生以上年龄段的，自然大人也成了游戏开发的主要目标群体。并且 SFC 软件要 9800 日元以上才能买到，如果是 PS 和 SS 的，大概 6800 日元就可以买到了，这两者之间 3000 元的差价让买者能够感受到一种购买的成就感，这也是 PS 版的高达能够如此畅销的另一个被普遍认同的原因。现在正在成长为大人的男孩子们一定会认同高达这个游戏的"。

《机动战士高达 Ver.1》累计销售了 50 万张。如果再加上 best 版的话，总销售量肯定在 60 万张以上。另一方面，接下来的《机动战士 z 高达》（以下简称《z 高达》）以及《机动战士高达·逆袭的夏亚》都呈现出良好的销售势头。

由于游戏的成功，BANDAI 开始重新整体审视高达事业（万岱除了出游戏外还开展好多相关活动，例如将高达的各种模型以及卡片制成胶囊在自动售货机里出售等）。当时是以开发适合儿童的卡片为目标的《SD 高达》系列为中心，并没有向更加广泛的年龄层推广商品的活动。

在万岱内部设有专门的媒体统筹部，以高达为首，数码妖怪、魔女哆来咪等作品开发者一起开会，被称为"高达计划"。通过这种会议将光盘游戏卡片以及胶囊商品的负责人召集起来，报告现在的状况及发售时间，或是讨论相互间合作宣传及各部分的协调工作。

1996 年发售的《机动战士高达外传》（以下简称《高达外传》）系列中，原型 MS 登场了。这个 MS 在卡片中经常出现，所以被大家熟知。《高达外传》是一部基础功能较多的 SS 游戏。拥有这样背景的《高达外传》的原型人物在重视综合性的适合成人的战略游戏《基连野望》系列中出现，被广大的用户所接受。总之，《高达外传》的游戏迷开始购买高达的卡片了。

"由于卡片的销售计划和步调比较协调，原型人物也就更加正规"稻垣说。

2. 哪种类型更适合高达呢？

现在高达以动作和模拟游戏为主展开其业务。"PS。SS 时代有各种各样的挑战。还有对战格斗游戏型高达等。但被玩家广泛接受的还是多边形动作类游戏的《机动战士高达·基连的野望》、《SD 高达·G generation》（以下简称《G 世纪》）等 SLG 游戏。现在正在以动作和模拟类为两大主线研制开发。我从小就有坐上高达操纵它战斗的想法。正是由于一直希望实现这个夙愿，所以一直坚持战斗在游戏制作的第一线。正在制作模拟游戏的牛村也在痴迷于战略游戏的制作呢！"

像我一样拥有搭乘高达机器人梦想的玩家可能还有很多，能够最大限度地满足他们的期望，对我们制作者来讲也是很重要的一点。

"可能正在制作机器人动作游戏的人们也在想可以制作高达游戏吧！高达的武器只有 BEAM 来福枪、军刀以及头盔上的火神炮（头部巴尔干），除此之外就没有什么了。但是这个设定破坏之后，并未能提高作品的游戏性。破坏原作的世界观是绝对不可以的。之所以这样说的原因就是玩家正是因为喜欢卡通人物才买游戏的。当然从儿时的眼光来看对人物的记忆会有很多的美化。我们正在努力避免制作这样欺骗性的商品。但是最近由于《基连的野望》之类的游戏也受到了广泛的欢迎，看来'如实地再现了原作'、'这就是 IF 啊'等信息的传达是十分重要的。"

但是，在形势大好的高达游戏的背后，又产生了很多新的问题。比起 sunrise 制作的高达 OVA 和 DVD，游戏的销售量还是最多的。

"OVA 版能够卖出十万张的几乎没有，而另一方面，游戏却可以卖三四十万张。这主要是由于游

戏的玩家数量比较多的原因吧！但是因此就认为游戏设定是正确的话，就会产生比较大的误解。我认为 sunrise 正在制作的电影高达才是真正的高达呢！所以为了尽量避免误解的产生，在制作过程中就要相当的注意。在游戏中虽然原型 MS 登场了，但从计划阶段就谨慎操作以免破坏原作的世界观。而且，游戏中播放的 movie 是由万岱来制作的。短剧和演出等由 sunrise 协调合作。"

像 PS2《机动战士高达》这样的优秀制作，有好多购买者是在完全不知道原作动画的状态下购买游戏的——"的确是如此，将一些调查问卷集中起来研究一下就会发现，购买者中 25 岁以上占压倒性多数。30 岁年龄段的购买者也是通常游戏的 5 倍之多。由于 PS2 的硬件价格很高，所以购买者的年龄层有以成年人为主的趋势。话虽如此，但好多高中生也有购买。在诞生初期高达并没有公开放映。他们是通过重播还是录像带接触到高达的，现在已不得而知。但是听说 20 岁左右年龄层的使用者大都是通过 SD 高达才对高达系列有所认识的。初次听到这些时，我想目前为止，高达事业的发展还是很顺利的啊！"

像高达这样长盛不衰的人气之作，长时间的储备是很重要的。只有不拘泥于单一目标层，推出适合于全年龄段的优秀之作才能延长作品的寿命。

3. 高达现在依然新鲜的理由

虽说如此，机动战士高达也已经是 20 多年的作品了。可是它的设计却一点也不让人感觉到"老"，总觉得这里面有什么秘密似的。

制作人员在描述 PS 版"z 高达"设计程序的时候说"这是 97 年版的'z 高达'，不是 tv 版的。是与 97 年版相称的设计。正是因为踩着当时的流行节拍而设计出来的东西，所以让人永远都不会感觉到它的"老"。《G 世代》也是，从第一个作品开始看，在设计中一直保持着多变的风格。仅仅是三年前(98)年发行的《G 世代》到《G 世纪 F》高达的模型竟然多达 7 个之多。负责人笑着说："这已经成为所有完美等级的参考了。"实际上每次出塑料模型的时候都从头开始认真修改。现在追求真实感的"最高等级"系列高达正向着 SD 化方向发展，其中的好多细微变化如果不问设计者的话普通人是不会明白的。

接下来是稻垣先生的话：

"我们正在做更加具有真实感的高达，只要提高了立体多边形的表现能力和图解技术的水平，就逐渐能做出好的东西。最初的"机动战士高达 ver.1.0"机体用了一千五百个多边形。而 PS2 的《机动战士高达》则达到了一万五千五百个多边形。在 PS2《机动战士高达》中有二十架 MS 登场了，其中八成的 MS 将由设计过《Z 高达》的工作人员独立制作。独立制作的话，设计的平衡杆就能把握。我是这么想的(笑)。"

正因为不断的制作出新的高达，所以使人感觉不出它的"老"——为了维持这种状态，工作人员应该更深入地了解关于高达的一些事情。PS2《机动战士高达》的设计者之一的德岛献身也参加了 SS 版《高达外传》的游戏设计以及机体动态设计。五年以来都与高达保持着密切的联系。

因为参加设计的人员都是喜欢高达的，大家在设计的时候心里都在想着做出能被大家所接受的产品。个性游戏应该是有个性的人购买的。如果做出无法让人"喜爱"的产品，也会很容易被人看穿的。如果从用户那边能得到"这游戏真实再现了原作，真令人兴奋"之类的好评，作者心中也会非常高兴，并且为之叫好。

四、高达终于向海外发展

万岱终于决定向海外输出《高达》，前年九月《新机动战士记高达 W》飘洋过海了。高达 W 之所以被选为向国外输出的第一部作品，除了因为"故事情节简单易懂"、"与众不同的个性魅力"之外，"同伴们的性格(高达)多样"等意见也被多次提到。

"电视游戏事业部也正准备向海外输出高达游戏。对战游戏《高达格斗至尊 2》也替代了"高达 W 格斗"而发售。

稻垣先生说，高达在海外动画和游戏的销售业绩都受到好评，并且这也只是个开头而已。

"但是，我们还是很想看到原来的高达，即最初的机动战士高达。预计在海外推广的机动战士高达(FAST GUNDAM)，虽然复杂的故事情节能得到使用者多少共鸣还是个未知数，但是还是希望能被大家所接受。"

现在从小学生到二三十岁的年轻人，高达爱好者的年龄曾正在不断的扩大。高达是他们重要的回忆，也是他们的共同语言。他们热烈欢迎个性化的产品正是消费文化最核心的部分。同时还具有架起人与人之间沟通桥梁的力量。有一天，高达被全世界所接受的时候，也许我们这个世界的人会彼此感到更加的亲近呢！……

五、从高达游戏的历史看人物游戏的成熟史

1. 高达游戏本质的转变

像在美国颇具人气的 SF 系列《变型金刚》一样，在日本也有《高达》系列。已诞生超过 20 年的高达系列已经数次被作为游戏题材。从最初的电脑用 AVG 到 SD 高达系列，一直到现在……

在日本，高达系列是被作为游戏题材历史最长的作品之一。从《机动战士 Z 高达》(FC)开始了家用机高达游戏的历史，在某种意义上可以说就是人物游戏的历史。在高达系列游戏中，深刻而完整的体现了由于玩家、世界观的成熟以及制作者的更新换代给人物游戏所带来的质的变化。

在家用机的初期——从 SLG 到 RPG 向多元化转变的过程中出现的高达游戏，由于大半是所谓的"SD"。不能得到"原作至上主义"的分散型铁杆高达 FANS 的支持的状态一直延续下来。

此时突然出现了《机器人大战》系列游戏。这个系列不仅包括《高达》而且囊括各种各样的机器人动画的故事情节。它不仅再现了《卡缪的精神崩溃》和《夏亚的回归》等原作的旁白，而且《精神不会崩溃的卡缪》、《Z 高达 II》等高达狂热者一直期望的反历史的 IF 也能从中找到各自的印记。从这两点来说，它是新世代高达游戏的"启明星"也不足为奇。

以后的高达游戏或是"将原作中未能说明的情节补充完整"或是"将原作情节作些许改编"等，大都不是单纯的照搬原作了。借鉴原作而又从原作的种种条条框框中解放出来的作品越来越多。

体现了《机动战士高达》的舞台中未能讲述的一年战争的《机动战士高达 croSS.Dimension0079》(SFC)和《机动战士高达外传》(SS、DC)等 side story 作品群、讲述了"如果加速 MS 的进化"等历史性的 IF 类作品《机动战士高达·基连的野望》(SS)和《SD 高达世代》(PS)系列假想战绩类的作品群……它们不仅给高达游戏，而且给新世代的人物游戏指明了方向。这样说一点都不为过。

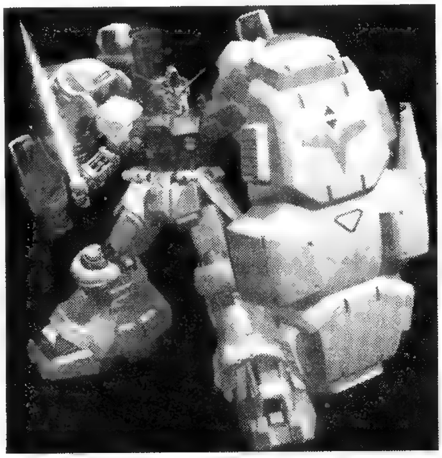
2. 游戏迷、世界观的成熟以及制作者的世代更迭

与高达游戏本质的深层次变化最密切相关的因素，可能要首推游戏制作者世代的更迭了，由于在现实中接受了原作影响的一代人成长为现在游戏的制作者，所以使得制作出能最大限度满足游戏迷需要的作品成为一种可能。

特别是打破了原作的时间轴、更加偏重于 MS 的《SD 高达世代》系列和实现高达世代的梦的《机动战士高达·基连的野望》系列等游戏，如果制作者不是受了原作的影响，可说是绝无可能想出这么好的创意的。正是在对这些作品的接受和理解过程中，游戏迷和世界观开始成熟起来。

高达系列从比较早的时期就开始尝试拓展作品世界的广度。由于拥有填补了从《高达》到《Z 高达》之间空白的《0083》，以及描述一年战争的《0080》所具有的良好品质的 OVA，高达系列作为一个拥有无限的广大的空间的世界，被大家所广泛认同。纵使 10 年前《高达外传》出来的话，那又是什么结果呢？可以说正是游戏的这种发展趋势促成了今天成熟的世界观并衍生了如此广大的游戏群体。

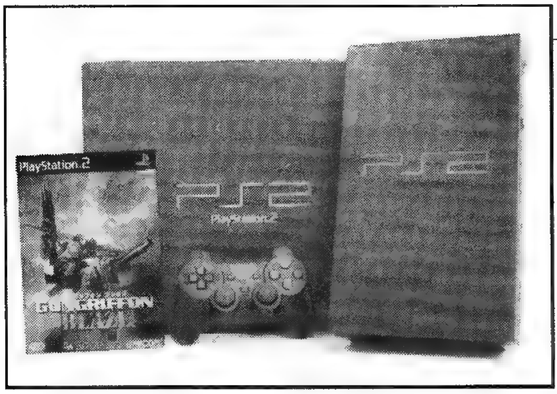
在《高达》影响下长大的孩子们变成了游戏的制作者，反过来影响和推进着高达的成长和前进。这可能就是人物游戏最值得自豪和欣慰的状态了吧……



PS2选购指南(续)——常见问题及其对策

附：如何为你的主机搭配一台合适的电视

责编 鬥戰勝13



上期我们对PS2的一些问题进行了探讨，但编者个人感觉还远远没有达到“一锤定音、正本清源”之威慑效果。

如果用PS2来玩D，以目前阶段的实践看，还没有什么绝佳的解决方案。直读IC制造者们对SONY的防盗版技术似乎无可奈何。

虽然PS2可以勉强“直读”，可靠性亦较高，但还是会出现种种预想以外的问题，有些甚至还比较烦人，因此这期责编斗13决定再度投下一枚重磅炸弹，务求在国内PS2用户中掀起轩然大波。

怎样用改机PS2兼容PS银碟

始终要注意，目前最大众的直读就是利用到AR2金手指的这种了，而此IC除具有引导方便，更可在任何游戏中使用金手指！特别的，它居然可以让PS2免引运行PS游戏！

使用前提：IC安装完毕。

使用方法：将PS游戏放入PS2主机托盘儿上，按RESET键三次收仓。一切OK！

注意事项：为什么有些未加直读的PS2，在兼容正版PS游戏时却发生不能读取的情况呢？答案非常简单——因为你自以为“未加直读”的心爱PS2，当你拿到手时早被大手批发商给跳过线了——因为人家已经替你想到要加直读了，于是乎先行动手，这样一来当你再找其他店家加装IC时就方便多了——真是想玩家所想、急玩家所急啊!？可你却不能用PS2兼容正版PS碟了！以至于必须加了IC才能玩。福兮？祸兮？

附加说明：

在用PS2来兼容PS碟时，是可以打开所谓“补间机能”的。同理兼容D版时也是可以打开这个功能的。方法：不放盘开机来到系统画面，直接按角键进入，选择“PS驱动”进入，调成“高速+补间”。退出后确认存盘即可。

我想，用PS2玩PS游戏就如同一定不要闲置其DVD功能一样，对于集耐用消费品和玩具于一身的游戏机来说，实乃是天经地义的事。大家不要心疼，只有这样才能做到“物超所值”。对于未曾拥有PSX和DVD机的朋友更是如此。

AR2型直读IC有无版本之分

的确有，一说为四种版本。总地说来，不同版本的IC的使用效果尚且接近（这不废话嘛，能引出绝大多数游戏而已）。

可话说回来，总有些D版游戏是任你怎样“直读”也读不出的，但这时如果换一台机器没准却又读出来了。有些玩家因此而大发雷霆，“怎么我的机器就读不出呢？”……

是光头脏了吗？当然也有这种可能——可为什么其他游戏读起来却很顺？大概很少有玩家往IC本身的问题上想，而答案恰恰是IC。拿FF10来说，这是一张公认的“死机”碟，打不多久就会死机（其曾经导致FF10正版盘一时难觅），但确实也有玩家打了二十多小时翻版而不死机的。所以有些问题很难说到底是啥原因造成的，也许是因为“直读”和“破译正版碟”的事业主要在国外展开，不同版本间有所冲突吧——无论是IC还是D版光盘。

另一个不好读的碟是“太空五频道2”。有些机器是死也读不出，有的则可以读出。但要特别注意的是，当读取异常困难时，我们就不能单纯的认为是“直读”的关系— 要知道，盗版碟片特别是DVD碟的制作工艺是非常之简陋的（DDVD的版本更DV与HK之分！），一不注意弄个小划痕到上面，没准碟就废了！这时不但与IC无关，更不关光头的事！

可能更多情况下还是相反的例子，也就是碟片以外的原因造成无法读取或读取不畅——直读、引导盘、光头，等等。

玩D时光头的报废周期约多久

这可是最令玩家关心的问题，我想。斗13个人觉得不应该比玩正版的短多少吧？因为这绝对与个人对主机的使用手法和玩游戏时的各种要素以及玩家对主机的养护习惯有莫大关系。

就算只玩正版，光头一样会玩儿完。大家要有这个意识。而如果适当控制游戏时间，打完游戏后用软布把PS2盖上并定期自行清洁光头的话，编者认为一年之内你的PS2不会有任何问题。

而这期间你大概只需要清洁三至四次光头就行了。算法如下：PS2入手后前四个月内因为新鲜劲儿每天玩4小时（平均），则在第四个月时可能主机对一些盘面有损的DVD会出现读取困难的情况，甚至影响使用。这时你有必要打开机器对光头及主机内部进行清洁……随着玩家对PS2热度的降低和主机的老化，以及环境等因素的影响，后面你每三个月检查一下光头就行了（若光头积尘则清之，否则尽量不要动），纳入“定期养护”计划。

因为光头的任何问题绝不是碟片造成的，所以我们不可过于频繁的清洁或更换光头，那是极其愚蠢的行为，可能为主机带来严重后果。

AR2型直读IC对主机的伤害

要说完全没有伤害那是不现实的。但要说伤害度的话则可以忽略不计，其过错更不在那套英国产的金手指，而在机器里面加焊的IC。主要是因为通过IC来控制PS2光碟托盘儿频繁进出仓，非如此就不能实现引导成功，加上二次引导换盘，简直是无比麻烦。直接导致的后果是，托盘儿及其齿轮在运行轨道上行动起来的噪音越来越大，可能有玩家觉得心惊肉跳而舍不得，还有一部分人可能会“比较烦”。

直读对主机的最大硬伤莫过于此。

斗13：本期到此为止先，剩余问题我们下次讨论。谢谢各位！

买正版就是走康庄大道

在线翻译

——游戏玩家查找资讯的利器

天师好：

这里和您老谈一下访问日本网站的技巧。

咱游戏迷都希望看到最新最准的信息，国内的一些网站虽然有提供，但都不如官方网站来得权威，所以有相当一部分人喜欢到官方网站去浏览新闻，查看资料，包括俺，但是日本的网站都是日文，如我等“达人”还好说，可那些初级玩友看着满屏的日文难道只有干瞪着眼？非也，非也，这里就将我压箱底的绝招传授给大家，望能解各位玩家之急。

实际上我所说的绝招就是使用“在线翻译”服务，目前全球唯一实现日文到中文的在线网络翻译网站只有“看中文—日本频道”，网址为：http://www.ccsee.com/trans/cn/default.asp，进去后在“网站地址”处输入你欲访问的日本网站，如：http://www.nintendo.co.jp，后面有一排语言选项：看中文（只看翻译后的中文，不看日文原文），中日对照（既看翻译后的中文，也看日文原文。两种语言之间用“/”区分，这样有助于学习日语哟），看原文（不看翻译后的中文，只看日文原文——这个简直是废话，如果是只看原文，我来你这里做什么），选取你乐意的一种后，点击“访问”，你就可以看到被翻译了的日本网站了，如图（由于我的 ACD SEE 坏了，所以还烦请天师抓两张图贴上，拜托/天语：您太客气了），这是翻译前后的对比，虽然质量没有人工翻译好，但是我们也不能勉强人家机器吧，呵呵，能有这个份儿就该知足了。

此外，还有一些注意事项，有：1，日本的网址与中文不同，co 对应 com，ne 对应 net，or 对应 org，所以在访问之前应该将网址确认无误；2，对于某些页面没有翻译的情况，那是这些页面可能采用 Javascript 或其他语言产生的动态 HTML 造成的。解决方法是将该页面的地址复制下来，还是到翻译中心，将地址粘贴到“网站地址”中，再次访问即可；3，以下类型的页面暂时还不能访问：需要汉字输入的（英文输入可以，即：您可以在 yahoo 上搜索“game”），需要用户验证的，需要 cookie 的，需要 https 的（注）。

对于一些单词或短语，可以使用“文本翻译”，网址为：http://www.ccsee.com/trans/cn/DefaultText.asp，进入后将单词或短语输入文本框内，点击“翻译”就行了。

可是有些玩友要唠叨了，如果要看英文网站应该怎么办？——倒！请进入“看世界”网站（http://www.readworld.com），在首页“网站地址”里输入英文网站的网址，点击“访问”即可，同样的，该网站的“翻译中心”也提供了“文本翻译”服务。

上面介绍的都是在线翻译，实际上你也可以使用如“东方快车 XP”此类翻译工具进行翻译，由于翻译过程是在本地计算机进行，所以速度相当快，找个词儿来形容，呵呵，就是一眨眼的工夫。

介绍完了，希望天师不要嫌肤浅，以后争取为大家献上和 GBA 有关的猛料，最后祝愿天师兄能早日甩脱“伪非索尼派’的帽子，对天师将毕生精力奉献给梦美的做法致以深深敬意！

作者：窗外不归的云

（天语拜托您通过 MSN 传来地址以寄稿费）

关于上期“GBA 卡带的记忆方式”之更正

■（2002-03-26 20:45:48） 8016596

“执迷不悔”留言：

那个关于 GBA 卡的记忆方式的文章，图片配的文字颠倒了——把闪存的记忆方式的卡说成那个某某记忆方式的。那个某某记忆方式的说成闪存记忆的了，看图片上的卡的下方不是写着 FLASH MEMORY 吗，你可以自己翻书看看啊，电池记忆的是正确的——不知道是排版失误还是作者的失误，我看书时还拆了我的正版的黄金太阳呢！卡上面是印着 FLASH MEMORY 的字样。

还告诉你一个信息，早期的 GBA D 版卡用的是闪存的！我去年九月买的机战就是闪存的，先是看网上有人说，不信，昨天自己拆了看果然是的，没有电池，还是东芝的芯片呢。

盼天师回话。

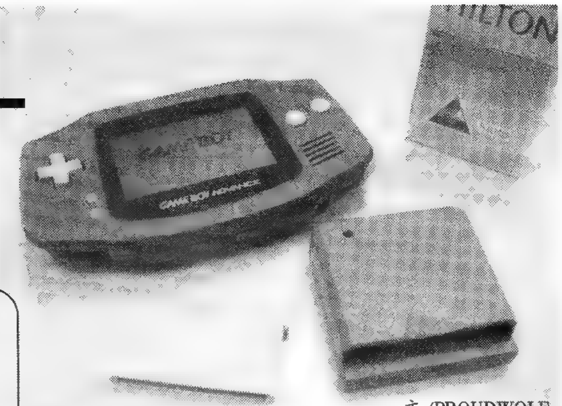
……（天师回话了）……

谢谢，那是不是有更多的人去拆卡了？（汗）拆 D 版卡时稍微不注意就会把卡弄坏的，我拆的时候就是一不小心把机战 A 的卡的金手指（和 GBA 接触的一排导电体）和记忆芯片的连线弄断了，导致不能记忆——后来又拆开用胶布贴了，才恢复了记忆，把我吓坏了！次时代天空也有人说卡带会突然不能记忆，可能是那根细线脱焊了吧！

天语：GBA 才 400 多元，全员战斗准备！

注：HTML 指“超文本链接标识语言”。cookie 指“网络服务器传给 IE 浏览器的信息”。https 指“网络上的一种协议”。

最强 GBA 烧录器——USB GBAX 即将诞生?



文/PROUDWOLF

——USB GBAX 性能介绍:

与 GBA 原版大小一样,容量目前有 64Mb、128Mb Flash 卡即将推出,256Mb 不久也将问世。采用单 Flash 芯片设计,和原版卡相同大小,EEPROM、SRAM、Flash 三种存盘方式完全支持,无需补丁。卡内扣式电池附带自适应涓流充电电路,使得卡的使用寿命更长。更快速,超小巧,无需电源的 USB 接口烧卡器,支持 Flash 卡热插拔,使用更加方便。另外可作移动硬盘使用。

声明:以下照片均为开发阶段,不代表最终产品外观及规格。

以下是我整理的 EZ-Writer 开发人员 borden (borden@163.com)和网友们交流的内容:

■问:EZ-Writer 的速度如何? GBAX 录 256Mb 大约需要 340 秒。可作移动硬盘使用? 和优盘有何关系?

答:USB 的速度大概是现在并口烧卡的 10 倍,256Mb 应该在 30 秒以内搞定。卡我们确实没有什么革新,只是做得跟 Z 版卡一样大而已,目前 128Mb 和 64Mb 的标准大小的卡好像没怎么见过吧。至于当移动硬盘用,是跟现在所谓的优盘比较而言,这只是因为 USB 速度足够快了而采用软件实现的一个附加功能,至于有无意义我们不是很关心,因为既然优盘有存在的理由,我想我们也可以实现。

■问:我想广大玩家和我一样最关心价格问题,256Mb 的卡能低于 600 元吗?

答:价格方面,请大家放心,我也是 GBA 玩友,大家是怎么想的我很明白。256Mb 的卡要低到 600 元很困难,我知道你们是用闪存卡来推算价格的,但实际情况不是这样的,因为闪存卡那个量太大了,芯片能够便宜很多,而且闪存卡就是 flash 芯片,而这个卡麻烦很多,要有 sram 存盘和控制逻辑芯片,这些芯片都不便宜,你们不要拿内存芯片的价格来推算,消费市场的东西跟工业市场的是两回事,订货量是关键啊。我想我们能做到的就是 USB 写卡器加 128M 的卡不超过 4 位数。

至于销售,要看当地的零售商了,我只能保证我们出货时的性价比尽量高一些。

■问:既然市场已有了一款类似的产品您为什么还要开发一款新产品?

答:我最开始也是因为买了 GBAX 128Mb 卡,发现卡比标准的大那么一点点实在是不爽,而且烧卡器又大又慢,还要电源,才开始自己做的。

■问:最大只有 128Mb 的吗?

答:最大有 256Mb 的,放心。

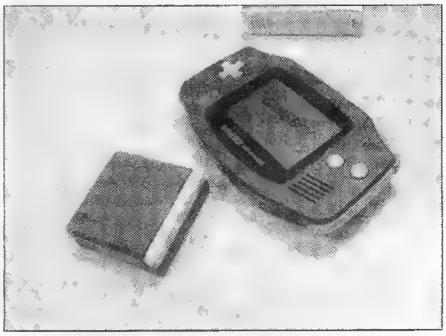
■问:能告诉我们大概的上市时间吗? 我们很急呀:)

答:呵呵,我也想快啊! 我也知道学生玩家们春节期间是最有钱的,嘿嘿。我们联系了一下销售渠道,还比较顺利,没什么意外的话,大家看到本期《电软》的这篇文章时就能在各地游戏柜台上看见了~~:)

■问:有几天没见你人影了,开发还顺利吗?

答:目前我们的东东进展顺利,卡和烧卡器外壳试模已经出来了,就是说外观基本上定了。卡和标准 GBA 卡是一样大的,形状也一样,因为我们没有时间去设计新的外观了,暂定名为 EZ-Cart。写卡器外观是 62mm x 63mm x 20mm,四四方方的,不是那种很前卫很怪异的造型,因为我不是搞工业造型设计的,但是我的目标是把它放在你的书包里占用的空间是最小的,暂定名为 EZ-Writer。

目前我正在调软件,很紧张,因为是试产,首批的卡是 128Mb 的,256Mb 的因为电路板和 128Mb 的不一样,要改版,而且要另外订芯片,可能得晚些时候推出。不过大家放心,128M 和 256Mb 功能上是一样的,只是容量不同,不像 GBAX 那样 128Mb 和 256Mb 在功能上就有差别。而且我们的东东软件和驱动和 Firmware 都可以从网上下载新版升级的,所以不用担心买得早的版本没有后来的好的问题。



↑又是一个纯正国产的游戏周边出台。看来玩家中卧虎藏龙,高手很多啊!

■问：我想了解关于产品质量和售后服务的问题？

答：关于产品质量问题，敬请放心，因为是纯电子设备，没有机械部件，所以很可靠，至少我们的板做得好。售后方面，无论是直接销售给玩家的还是给经销商的，只要有问题肯定退换。只有信誉好，生意才能做得大做得好，这个道理在下还是明白的，大家放心了。

■问：请问如何购买这一产品？

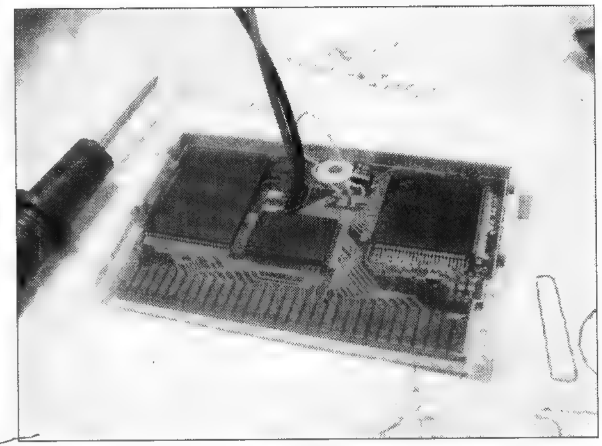
答：购买方式的问题现在还没落实，我们争取在北京、上海、广州、深圳和重庆能够柜台销售，其他城市或许邮购，大家有更好的建议当然更好。

■问：我也是写程序的，软件难免有BUG，，你们如何解决产品的升级问题？

答：放心，软件的BUG绝对有啦，但是因为所有软件包括固件都是可以直接在Windows安装升级的，所以这个我不担心，我只是担心这个春节我没什么时间歇着了，肯定疲于修改bug了～～～～呜呜～～～～

■问：还有以优递卡为存储介质的产品gamegirl，也颇受关注，对此您有什么看法？

答：我谈谈个人的看法。首先，我怀疑这种东东有炒作成分，因为要么它就是纯粹宣传，并不打算推出——如果它要推出，价格不会这么便宜！而如果它推出了，而且价格非常便宜，那我就要怀疑其性能了。为什么？因为像优递卡这类Flash盘用的Flash跟EZ－Cart用的Flash不是一回事，他们用的是NAND的Flash，比EZ－Cart用的NOR型的Flash便宜一个数量级，为什么我们不用NAND的Flash？因为速度根本跟不上。NAND的Flash是串行操作的，NOR型Flash一个周期访问的数据它要用6个周期完成，虽然其也有Burst模式，但那是顺序访问，随机访问就很慢了。而且优递卡里面不可能有GBA专用的存盘芯片以及访问逻辑，要做就只能做在GBA接口卡上，总之，我认为用这种Flash移动盘来做GBA卡很勉强，不是一个优秀的设计。而且，它的价格低廉（如果是真的的话）完全是基于芯片的低价格，是要牺牲性能的。



我的看法是，一切凭本事说话，如果东西好，也不怕别人品论；而手上没有真东西，吹出花来也是白搭。所以大家不必顾忌什么，我是想听听意见和建议的。我大概知道实际研发的是UDISK，好像是国外的或者台湾的吧？优递卡我没玩过，都是苦孩子。

希望中国每一位有志于游戏业的朋友梦想成真……欢迎各路高手投稿

uni41@sohu.com / triumph13@sohu.com / ggb_type13@hotmail.com

行家分析光头

下面谈谈PS光驱故障的剖析与解决方法。我是一名狂热的电子爱好者，对PS已研究三年。PS主机故障中，光头故障率占整体故障的70%～80%，其余占30%～20%。

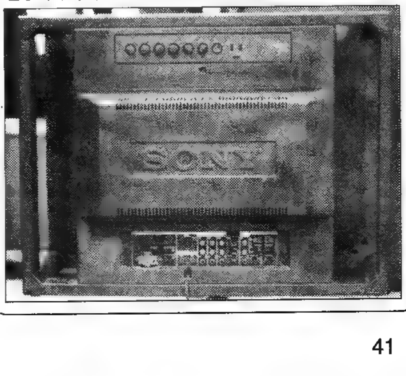
PS光驱不能正常读碟的故障不外乎下列几种原因：1 光路污损；2 环境温度；3 碟片原因；4 激光管老化程度；5 电机托盘及光头滑行轨道严重变形；6 聚焦电路故障。其中以1、4较为常见。本人曾维修过多种光驱，发现物镜在光驱上的寿命远远低于光驱寿命及激光管寿命，经测试物镜在45摄氏度左右的环境中工作，长时间物镜的自身材料（通常为树酯材料）表面可发生物理变化，造成激光聚焦后的精度降低，读盘能力减弱。此时应考虑将其更换，而不应鲁莽地增大激光的功率（两年前，本人与朋友买了两个二手PS，光驱读盘相当吃力，换过物镜后效果非常好，200多张“D”碟大小统吃。两年内曾换过三次物镜，用至今日读盘能力轻度下降——正常老化，功率从未调过，只作每月一次的定期清洁，每天玩大约3－4小时）。本人现已改行从医，但依旧难忘电子与游戏两者之美。今将宝贵的经验点滴奉上，愿与大家共同分享！更换物镜方法如下（建议需要或想换物镜的朋友仔细阅读步骤或按步骤一步步来）。（**郑州大学 周向乐**）

未完待续……

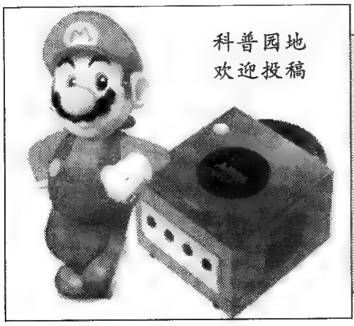
彩色监视器纵横谈（四）

60年代中期的索尼有许多制造黑白电视机的经验，但彩色电视机完全是另一个新的开始。虽然在这方面较同行落后，但他们要制造出更新、更好的产品。公司的同行是用三根电子枪的影象管后，以一连串红色、绿色及蓝色的光辐，透过镜头聚焦，在荧光屏上投射出电视画面。索尼则沿用三枪一体的设计，但是把聚焦的许多镜片改为一面大镜片，不断使体积更小，效率更高，增加了30%的透明度，使画面加倍明亮，而耗电量也较少。索尼努力开发彩色电视系统的心血在1972年终于获得肯定，特丽珑显像管赢得美国国家电视艺术学院颁发的《艾美奖》。这是首度颁给电子产品的《艾美奖》。之后索尼很快将这项技术应用于专业视频监视器，开创了全球数字化革命的先河。随着市场的发展，监视器和它的配套产品也迅速普及，索尼趁势而为，利用自己在技术和市场上的优势，一举成为全球最大的监视器供应商之一。索尼公司的视频监视器产品种类繁多，图中这台KX－27HV1S就是该公司的代表产品之一，沉稳外表蕴藏卓然品味，简洁幻影黑色外观下并非是普通的功能，视频监控已不在话下，对电子游戏的支持使热爱电子游戏的人们对游戏的投入又达到了一个新的高峰。要欣赏高水准的画面，前提是需要一根三基色的RGB端子线。

KX－27HV1S最大特色便是采用了索尼独立开发的专利TRINITRON技术，但更为先进的是它的分辨率高于其它品牌同档次监视器，采用特丽珑技术的监视器在稳定性、色彩还原等各个方面都高于其他品牌监视器一筹。



资料提供：北京海淀意新游戏精品店（咨询电话62613991）



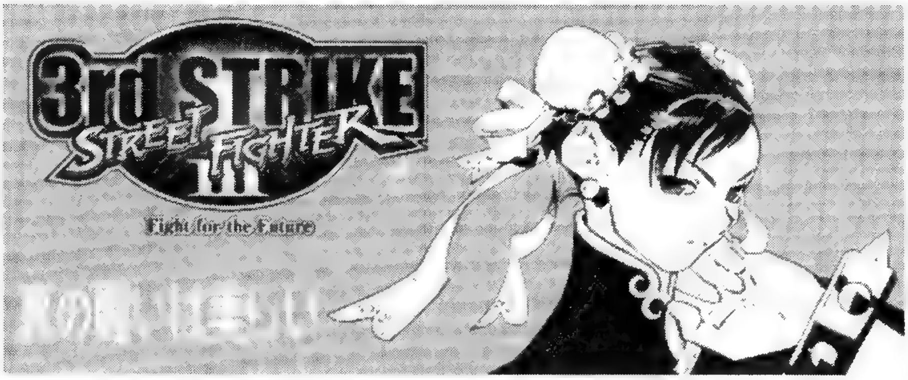
风林买NGC原装色差线奇遇记

4月2日陪风林去买NGC色差线，由于该“伪非”任天堂迷被一条“中裕司为NGC开发NIGHTS2”假消息蒙骗至感泪，所以被“愚”的他心情格外好。嘿，300元线材接在松下21小锐屏后效果真不赖，格外给风林面子！BOSS并告诉我们，日版普版XBOX磨损光盘边缘的例子已经遇到，但不是很多……

目击者：XTT1341

REMY：蓄力型角色REMY的前身很明显是古烈，但其招式性能又与古烈不尽相同。以站中K、蹲中P牵制，以蹲重P对空（被B时立刻出SHERRIES之悲哀，很难再B掉）都有较高的安全系数；蹲重P和跳重P击落对手时可追打；在版边，不按方向的普通投有浮空判定。REMY的必杀技不多，但性能均十分良好，下段波VRRUTYU之残光·BASS（←蓄→K）使普通的飞行道具占不到便宜，只是对ORO时要注意，轻日轮掌的速度比残光更快；两种残光的EX版也很好用；SHERRIES之悲哀（↓蓄↑K）也就是脚刀拥有极强的判定，除对空外还可近距离封锁对手行动，节奏变化使出便不会被轻易BLOCKING；苍白之RUGURE（↓↙←K）是值得信赖的突进技，以轻脚和中脚使出破绽很小，对手防御甚至BLOCK都很难有机会反击，苍白后又有多种后续，下、中段攻击，脚刀、投技等，令对手攻防两难，空中命中会有浮空判定。SA1有较高的实用性和安全性，放出大量残光用来蹭血也不错，而且因节奏变化，也要比真实波动拳难B一些，蹲轻K后抵消SA1是基本用法；SA2有一定无敌时间，对空性能尚可，但空中命中的话，威力就……实用性不算理想；SA3是游戏中唯一的当身超杀，只是限制太多，不能当波、当投、当其他SA，对手离地攻击被当时不能作出强力一击，且使用的冒险性也很大，没有太多的实用价值。REMY与豪鬼的相似之处就在于“判定高，但防御力低下”，而BLOCK系统的存在也使该角色没有想像中那么无赖。防反型的打法与利用苍白进行近战同样可行，最重要的是攻击方式的变幻自如。

春丽：这位女性格斗家始祖在SF3·3中亦有不俗的实力。→+中K的特殊技与站重P都有很强的封位效果；空中投技龙星落可用来对付喜欢空中B的对手；不推荐使用↘+重K打逆向，太不安全了。百裂脚依然可以用来对空；气功拳恐怕只能用于连；霸山蹴（→↘↓↙←K）主要用于下段技后取消，可打破对手的下段防御；SPINNING BIRD KICK（↓蓄↑K）夹杂下段技及EX版混合连用是春丽极有实效的战法。SAT气功掌虽没有无敌时间，但由于起动速度和判定都很高，因此适用范围很广，集气迅速亦是其优点之一；风翼扇同样没有无敌时间，适用于防反或连技中，但值得一提的是风翼扇还可以透波，另外，在最后一击命中时可取消大跳，在空中追打对手，不打白不打啊！天星乱华作为对空技性能略差，虽有无敌时间，但威力实在太弱了，好在破绽很小，气槽短并有三条之多。如合理利用春丽判定强的特点，那美腿娘绝对是二线人物中的最强者。



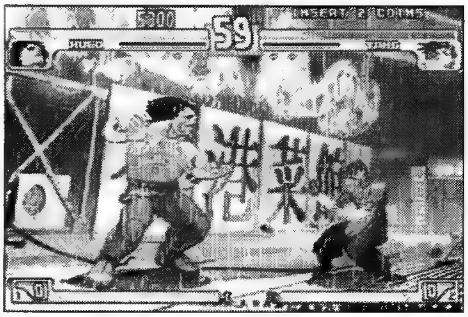
来玩街霸3RD

江苏 偏执狂

注：文中的出招参考capcom.co.jp

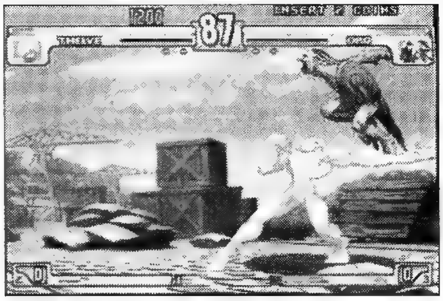
MAKOTO：真琴那弱小的身躯与其强大的攻击力难成正比，且她的攻击很容易将对手打晕。MAKOTO的移动似乎十分缓慢，但其移动方式主要依靠速度高、距离远的DASH，这使MAKOTO实质上成为移动最为迅速的角色之一，在前冲后立即使用投技很有突然性。普通技方面蹲重P与蹲重K的性能与常人相反，这一点应注意；TC连技→+中K·重K可利用时间差牵制对手；近身轻、中攻击速度都很快，大多可结合连技来使用。突进正拳突·疾风是一招有多种变化的突进技，收放自如，虚虚实实；直上正拳突·吹上几乎不能用来对空，EX版有击中对手的可能性，最好还是在特定的连技中使用，打下手刀是招近身中段技，EX版又快又狠，如在下段普通技后便出会有奇效；吊喉轮·唐草是类似屑风的指令投，之后有丰富的追打手段，唐草的起动速度快，有效范围广，可在疾风命中后立即使出，对手稍一犹豫便会被抓起，唐草是MAKOTO最重要的攻击手段；闪空踵落·剑是从空中下压的腿技，单独使用的效果一般，EX版的速度大增，如空中命中有追打的可能。SA方面正中线五段突威力强劲，气绝值高，无敌时间与真·升龙拳不相上下，可在多种招式后取消形成连技；暴土佐波碎的实用性很高，在击中后跳起轻剑→重疾风×2有着恐怖的威力，气绝值亦很高，可控制距离的暴土佐波碎能较有效地击中对手的小破绽，对于放波的对手也将是地狱，丹田练气·功之型发动后会有一段时间攻击力大增，但亦会处于不能防御状态，如果BLOCKING的水平较高，不妨用用看，有时可逆转战局。MAKOTO应利用前冲贴近对手，以各种普通攻击的快速轻换打乱对手节奏，用唐草破防形成连技为主要的进攻思路，若掌握了各招性能，那对空略差的MAKOTO亦不难上手。

HUGO：类似于桑吉尔夫的投技大壮，攻防力均十分高。牵制型的普通技如站中P、蹲中K、蹲轻P连点等判定都不错；重P、重K系的普通技判定大但破绽同样大得出奇，有中段判定的站重P相对安全些。必杀技中的GAINT PALM BOMBER（↓↙←K）在角落连用有不错的封位效果，空中击中还可以多种方式追打，破绽很小的招式；MOONSAULT RRESS（近身方向一圈+P）是极强力的指令投，有一定的优先判定，在BLOCK后立刻使出更是天衣无缝，SHOOT DOWN BACK BREAKER（→↓↘K）的对空投技判定很高，但离地前有挨打的可能，用



↑请于卡普空官方站自查各角色招式。图片版权属于卡普空公司。

于浮空投 ULTRA THROW(→↘↓↙←K) 之后非常有效；MONSTER LARIAT(↓↘→K)是招突进技，只是多数角色可蹲下躲过，还是用于连技更安全；MEAT SQUASHER(近身方向一圈+K)虽说是少见的突进投，但这几乎是一废招。SA1 是 CAPCOM 经典的 720°投，威力自然没话说，并可形成“行走中 720°投‘与’抓掉对手超杀”之类的绝对高手向技巧；SA2 是 ULTRA THROW 的强化版，除了威力，用法和判定几乎完全一样(没有无敌时间，判定离地后出现，可用于浮空技后)；SA3 威力不如前两招，但胜在实用，无敌时间长，可近距离透波，另外要注意，这一招第 3Hit 为中段。HUGO 的移动力较差，要尽量逼近对手才能发挥长处，以判定高的打击技与指令投的灵活使用攻击对手，对手跳起回避就以对空投击攻落（需要一定的先读）。由于 HUGO 每一招的攻击力都很强，因此就算形成相杀，也应该能占到便宜吧！**(待续)**



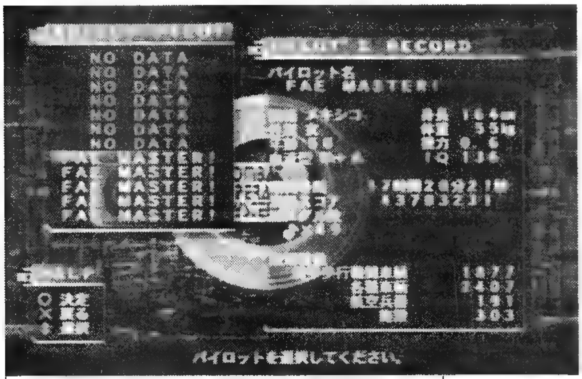
不变の信念
最高の荣誉

……斗战胜 13，是经日本“GG 遭难者协会”确认之 PILOT(此站为 GA 认证之唯一准官方《武装雄狮(全系列)》同人站)。地狱 GREECE(表)，机体限定 13 式(SRG 禁)，日本共计 19 人通关，天语初回 CLEAR，列位第 16 名……(炼狱生活，不堪回首。本人的 GGB 累计战斗时间近 28 小时(实 PLAY 约 40 小时以上)，其苦、其乐，已接近人体极限)……最困难时刻，斗 13 受到国内支持者、日本高手(战友)、“GG 遭难者协会”版主等的关照、鼓励——敬礼！

地狱 GREECE 战地日记

GUNGRIFFON BLAZE

经炒作，北京 GGB 原版脱销，一时洛阳纸贵。国内各地掀起玩家互帮互学、争相体验“超重度”游戏的好现象——梦美、GGB，甚至在线的飞空之舞 i、PSO……有玩友通过 QQ 告诉天语，将梦美、GGB 推荐给其他玩友时，得到认可。相信这些游戏会让您“痛并快乐着”。下文是天语 GGB 大成之前所作，现在看来然是幼稚甚至有一些错误！！然而成文后几天之内，即有奇迹发生……



PILOT 作成时，名字“FAE MASTER!”，性别“女”，国籍“墨西哥”，燃料气化 12 组入手。

■斗 13 琢磨，应尽量保卫北坡上的 2 号人型(但日本有“死保南坡 5 号机、其他一概无视”的成功例子)——此机在高地上，而在 GGB 中占据了高地则极利索敌杀敌——具体于此关说，与 2 号机并肩作战更易为战友延寿、为自己保命——特别地，本关前半程，北坡更利于自机上下奔波。

■MISSION START 甫一开始即从后面爬出的两架 ADATS(ATM 自走车辆)，超优先击破！

■KEM 近距必杀技必须掌握——打直线！(请参考本页右下图片中的错误使用法)

■打敌坦克（三辆编队者尤甚）决不能吝惜 KEM，其编队依次出动前即可 KEM 远距灭之。子弹有的是，战友只有 5 个！

■对 STORM－PANTHER 三机编队进行必杀。此垩高机动编队在序盘（正 E 向、NS 向完全随机——屏幕时间 9 分左右时，必高度紧张索敌，顺利的话能利用 KEM 炸炎一击破三！！！）、末盘(三、四分时，正 S 向或正 W 向，完全随机——友军通信字幕一出，须高度紧张，其一出现即 KEM 锁定并追杀之，运动中近距灭杀——13 式行进中锁定后，将准星下压聚焦，然后根据需要左右振荡发射)各有出现。

■死扛 JAGD－PANTHER 二机编队（中盘后撤前，剩余时间约 5 分 30 秒左右)！若装燃料气化，请于 5 分 20 秒左右向东面大山发射，若装其他武器更应主动监视正 E 向山坡敌情，KEM 预备(很可能跑空，敌运动性强极！！！)……。

■天语选装燃料气化(专杀中盘 JAGD。斗 13 设想，后半程掐时间往最西头儿再扔一颗，则能炸几个是几个)。日本高手多选 PMG 或 ATM。

■前半程之超壮绝 BATTLE，13 式死扛无用，必以牺牲战友为代价。后半程“人盾”作定——编者使用 HM3(F 攻×2+MG3)，前半程完全压着打(死磕)。倒数五分钟左右，带四友安然撤退——然而爆机前 30 秒，其三机于五秒钟内相继被灭(天语心脏绞痛，几近昏厥……)。须高度警惕最后时刻出现的战车和直升机，必须“人盾”掩护。

■此关，尽量护桥，桥破则分儿减。全屏无论何物，一律击破，有许多隐藏血或随机血。

■中盘一再出现的 SUPER AUTRUCHE，即是常发“高抛 CLUSTER HOMING 子母弹”的驼鸟状二足自走，见就灭，定不能手软。这厮毁桥，大破坏力害我援友，十恶不赦，于 NS 向出来的二机编队，早发现 KEM 必破。NE 向的同样要早感知……注意不要惹其护卫坦克。

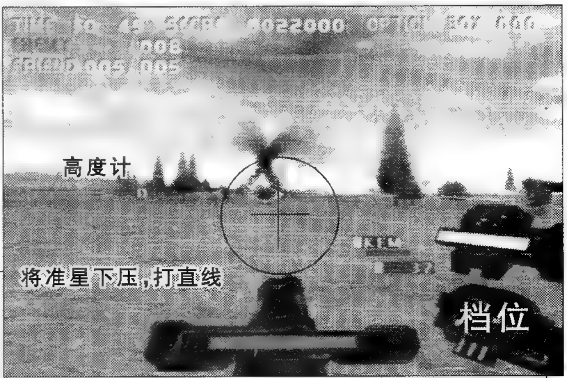
■外挂轮在日本玩家中并非属于“必须”，若不选，则 F 甲 F 攻全上。至于选择 F 攻还是 F 甲，反正天语选 F 甲时撑得远些（战斗时间 9 分半)，但打起来欠爽(过于依赖 KEM)。

■无数同轴直升机（ホ－カム），导弹长眼，切不可“为灭而灭”——在死命保一机、顺带照顾多脚的前提下，事先站好位随见随灭才是更好的办法。无论何种战术，顺利扛过中盘，就是最大胜利。如果不站在坡上，而是与一、三、四号机(两架 10 式多脚、一架 9 式人型)同于桥下平地战斗，必将被数波三机坦克小编队(“LEOPARD3(豹 3)”×3)灭掉 N 次(非被活活打死不可)……

■打直升机时，因 13 式的破极 MG 精度极低，因此射击时还要不停上下微控准星。

■通过攻略本获知的重要情报之一，敌上部装甲薄，对 AWGS 射击时打其头部，对战车射击更应抢高地打其顶部装甲！——经测试，同等火力强度不同攻击部位，击破时间约缩短一半以上。

GGB 中的“斗战胜佛”——13 式装甲步行车



KEM 发射重要技巧：

近距离下必须聚焦。图中白色菱形锁定框出现后，未经压低准星之必要步骤，则聚焦不良。图示距离其实还算正常，但仍出现左右双四联导弹错位的情况。KEM 打远不打近，而近距或动态下一定要压低准星进行聚焦，如此则直线一击必杀。

“自诩高手的人呵，您能否打通此关？”斗战胜 13 仰天长笑，“我们是达人”

“中国未必有最好的游戏，但一定有最好的玩家！”——“唐吉诃德＋阿 Q”式的天语

VF4 课题研究

第一回

电软在手,胜率200%UP!

责编 鬥戰勝13

作者观点不代表杂志立场,仅供参考。欢迎高手投稿VF4(或铁拳4)。

VF4是一款博大精深的格斗游戏,其对于真实格斗的模拟和对游戏中格斗空间的深邃理解,注定将使玩家们进入到极细致的研究当中。想成为VF4的高手,并非会几套连续技、熟练掌握几个比较讨巧的套路就可以做到的,如果没有对游戏的系统达到深刻的理解,不懂得基本的理论,即便握有再多的实战经验,可能都会阻止自己迈向高手之道。

PS2版为大家准备了课题模式(TRIAL),里面对VF4的基本系统和必须掌握的攻防理念都进行了细致的讲解。每一个渴望成为VF4高手的玩家都必须学习并巩固其中的所有课题,浅尝辄止永远没有前途。

笔者水准有限,不敢妄言为大家指路之能,只是为了照顾不懂日语的玩家,将课题做出翻译,并结合个人的心得进行一番解说。错漏之处在所难免,望玩家海涵指正。

在进行这一次的课题讲解之前,笔者想谈一下自身视界所及的玩VF4三大误区。

●误区一:VF4不是石头剪子布的游戏。笔者曾在朋友处听到过这样有趣的说法"格斗游戏玩到后面都是靠猜",换而言之,就像玩猜拳游戏一样,将宝押在对方出错或对自己的套路不熟悉的基础上,我想这种理解是全然错了。攻防之间只有原则的存在,而没有绝对的教条存在,任何对局的过程都是不断变化,不断转换的过程。形成自己的进攻模式固然必要,但如果以此为自己的全部战法,势必会落入背套路的陷阱,对于中级以上的对手,即便自己的套路再实在,都不可能重复多次使对方上当。而且形成了套路化和碰运气的心理定势,会极其严重的影响自己对游戏系统的理解,久而久之,再也找不到水平上升的正道。

●误区二:2P(下P)万能。在这款游戏中,2P属于非常有效的素早技,攻防之际经常会运用到2P的素早和偏向己方有利来引出后续的打击或投技二择。然而,笔者经常见到有玩家过分的依赖2P,不停的出下拳封住对手,自以为得机,但没有想到连续不断的出2P会使自己陷入险境。对下P的攻防,课题里也有过解说,这里要提醒大家的是,单纯的下P毫无意义,因为对方不但可以立防(无需蹲防),用致晕的素早技进行反击(几乎所有人的6P均成立),而且更重要的是,VF4中许多人物在特殊架构技中,经常带有无视对方中下段轻拳的属性(比如莎拉的弗拉明戈构技P+K、影丸的十文字中P+K、陈佩的64PP),从而使频繁出2P的自己受到严重的打击。还有一点要记住的是,对于具有下段投的对手(比如WOLF,陈佩),这种打法等于羊入虎口。笔者总结的一条原则是,出2P时,必须有灵活多变的打击或投技作为后续,空发无益。

●误区三:连技至上。无疑,连续技的存在不但使对局充满精彩的表演性,同时在准确掌握时机的前提下向对方施以连续技打击也是迈向胜利的必要条件,但是想提醒大家的是,在自我练习的时候,连续技的练习必不可少,但决不能占用自己的大部分精力。练习连续技的准则只有四条,看对方属于轻中重量级哪一级,看双方的脚位如何,看在擂台的位置如何,以及是否在打击时形成了COUNTER。在此四种条件下只要相应掌握伤害值最高的一套连续技即可,根本不用花太大的精力。想让自己的水平上升,掌握十套连续技远远不如掌握TRIAL模式中五项课题来的更有用。而且从连续技本身来讲,浮空连续技的研究必要性不如BOUNT COMBO(倒地连技,以后的讲座中会涉及)更为重要。不掌握基本系统,不对基本功作深入的了解及巩固的练习,你会发现,在中级以上的对手面前,再华丽的连续技,都有可能找不到机会使出。

说了很多题外话,现在将话题转到正题上来。

俗语有言"未学打人,先学挨打"。一款成熟的格斗游戏永远都不会讲究进攻有利,而是讲究"对进攻"有利。"DOA"和"血腥咆哮"的不成熟之处就在于攻击技太快判定太强,因此只能使用饮鸩止渴的返技和连续技来平衡,所以在主要3d格斗游戏中沦为末流。

基于以上原因,这一次的讲座我们就先来分析一下防御和闪避的重要性,不要小看这两个基本动作,你之所以会绝对输于一名对手,决不是因为自己攻击不利,而有可能恰恰是没有掌握防御和闪避的娴熟运用。我将按照TRIAL模式里的课题进行对应分析,先将原文译出,随后加入解说。需要注明的是,课题中标明的推奖段位决非指你现在进度所有的段位,和电脑对战,哪怕拥有再高的段位都未必代表自己的水平(比如笔者的莎拉很早就已经成为了"皇帝",但自我判断水平至多二段左右),这里的段位是指你真实具有的水平。

课题3 防御的活用

■3-A. 对对手攻击进行防御(推奖段位:初段以下)

翻译:在对方施以打击技时,如果未能及时防御,将受到伤害。防御分为站防和蹲防两种,将针对对方的行动而相应使用。上段攻击及中段攻击可用站防,下段攻击则用蹲防。另外,针对对手的上段攻击,不但可以站防,也可以用下蹲回避,无论那种选择,都能转入反击。以防御减少伤害,是对战取胜的第一基础。

解说:正如前言,成熟的格斗游戏是对防守及反击方有利的,在你没有熟练掌握准确防御之前,加强进攻的手段只能用于一时。防御不但是保护自己的根本,也是实战中攻防转换的核心焦点,防住对方攻击技后对谁有利,防御之后投与打击的二择如何选择,对方的攻击技是否完全能用防御来保护自己(许多招都会使防御中的对手致晕),这一切的一切,都建立在稳固防御的基础上。可以用这么一句话来概括,一个擅长进攻的未必就一定是高手,但是一个防御的达人几乎不可能不是高手。

■3-B. 对对手连携攻击进行防御(推奖段位:初段以下)

翻译:将连续攻击的多段连携技进行全部防御是有些困难的。站防与蹲防的互相转换能够降低这一难度。对于基本的连携技进行一定程度的领悟,在此基础上成功而准确的防御是反击的前提。

解说:其实这是对不把招式使老的一种变相解说。多段连携技通常都具有变段的性能,会从中段变为下段或者从下段变为中段,一旦对对方的练携技性能不熟,即便防住开头一式或两式,也会被变段的一式所击中。在这种情况下,对招式的了解就非常重要,不然无法做到成功的防御对方多段连携。而且,一旦对所有人物的基本多段技做到了解,便能在实战中达到成功防御。比如陈洛及陈佩的标志性招数PPPK和PPP2K经常被用来迷惑对手,但是如果对手对这两招熟悉的话,不会在PPP之后再目押选择是站防还是蹲防,而是直接选择蹲防,这样无论后续招是K还是2K,都能成功的防御(**天语:我PPP4K**)。在此情况下,绝对对防御方有利,也给防御方制造了反击的机会。因此实战中,许多玩家都领会到了不能将招使老的原则,多段攻击技不完全发出,而是中途一收,再放,成为非常实用的战法(比如陈佩之所以让初学者感到难以对付,就是因为她的轻拳出招快,硬直短,如果配合一收一放的打法如PP,PPP或PPP,6P将非常难缠)。

课题8 回避行动的基本

■8-A. 回避行动(推奖段位:初段以下)

翻译:根据对手的打击技,在准确的时机内进行回避,即可避免伤害。在实战中为了自如的运用回避,必须对回避行动(点按8或2)做到基本掌握。在回避行动成立之后,可以根据各种情况采取相应行动。而且,在回避同时输入P+K+G,便可使出回避攻击。

解说:侧闪回避是体现3D格斗空间感的最基本系统。实战中,无人能够做到对对方打击技进行全部防御,而且某些特定的打击技在被防住以后又对进攻方有利,因此回避的重要性不下于防御。和防御一样,实战中回避行动的成立同样是攻防转换的变幻点,忽视这一基本系统,而一直保持同一直线的攻防,根本无法体现3D格斗与平面格斗的不同之处。

■8-B. 回避对方攻击(推荐段位:初段以下)

翻译:根据对手打击技,在准确的时机内点按8或者2将会使出回避行动,避免对方打击技带来的伤

害。针对半回转打击技，如果向其判定存在的方向进行回避依然会受到伤害，但如果往相反方向回避择同样能够做到避免伤害。此外，回避行动对于自己被逼迫到擂台边缘，面临 RING OUT 的危机时，也能在对手使用打击技时逆转形势，必须熟练掌握。

解说：有一条原则完全可以成立，对直线系的打击技应该做到用回避（如目测到对手佩或者洛将用 PPP 系，完全可以做出回避）来代替防御。回避行动不仅能直接用回避攻击，而且如果接连点按 33 将回避动作 CANCEL 的话，更能使自己迅速转入打击或投技的反击。

■8－C．回避对手攻击及反击（推奖段位：初段以下）

翻译：回避行动将使自己从对方攻击状态下迅速转入反击。回避后的攻击方法多种多样，回避中按 P+K+G 是最基本的反击方法。回避之后的反击是将自己从不利状态下立即解脱出来的有效手段。

解说：因此，不用再惧怕雷飞的"乱舞系"打法了，过多的直线招会给对手造成很多的回避攻击机会。需要注明的是，除了向侧边回避外，实战中向后急退的回避方法也能取到同样的效果（这在课题中也有所涉及，以后再分析）。但是大家在熟练掌握回避攻击（回避中按 P+K+G）后应该从这一程式下解脱出来，尽量做到用其他反击手段来代替回避攻击，因为回避攻击不但不能使对方倒地或者致晕，而且回避攻击成功后的局面完全两分，并非对自己有利，接下去的直接打击对方完全可以防住，甚至反击。因此，回避后 33CANCEL 的技巧必须掌握。

课题 9 回避行动的活用

■9－A．反击的回避（推荐段位：初段以上）

翻译：攻击技被防住的情况下经常会使自己陷入不利，极有可能受到对方的反击。在此情况下，使用回避行动，将能回避对方的反击，并且使自己再一次获得反击的机会。回避行动的指令输入时机视对方反击及时输入。回避行动的成败，以及对反击的防御会得到压倒性的有利局面，根据此时情况而采取有效的反击技。

解说：在练习这一课题的时候是要求玩家在一发打击技被防住以后立即回避对方的反击。但遗憾的是，在国内的实战对局中，很少看到这种技巧的使用，原因是很多人过于依赖多发打击技，而不知道有时一发的小技能成为多重打击的契机，造就的结果就是一方连续攻击未果的情况下，转而对手多段反击，固然看起来比较精彩，但实用性完全不如小技和回避的灵活运用。活用这一技巧有赖于对对方反击习惯的了解，在不清楚对方的反击习惯时反而要慎用，因为膝系的打击技和投技都能直接破闪避。

■9－B．回避之后的攻击（推奖段位：初段以上）

翻译：回避对手反击成功后，会使自己转入有利状况。回避之后，能进行迅速的反击，回避行动同时输入 P+K+G 能使出回避攻击。除此之外，回避行动后更能够选择投技或强力打击技等有效的反击手段。掌握多种对对手反击的应对选择枝，将使自己成为对付反击的达人。

解说：与 8－C 一样，学习掌握 33CANCEL 回避行动的技巧，将自己的反击时间缩到最短。不多解释。

■9－C．连携途中回避（推奖段位：初段以上）

翻译：对对手的连携攻击，如果消极防御很有可能会使自己被逼迫至版边的不利局面。在对手连携攻击途中进行回避行动亦非常重要。在擂台边缘时准确运用回避行动除了解除 RING OUT 的危险外，还能及时进入反击。时机的掌握非常困难，但对直线系的连携技非常有效。

解说：因此，谁在版边未必意味着就一定对谁不利，攻击方此时更要小心对方使用回避行动使自己受制。对手在版边时使用突进技固然可能迅速将对方打出擂台，但同时也有可能使自己中招（这个时候使用影丸的雷龙 66P+K+G 几乎是自杀的行为，就和 SOUL CAILBUR 里塞万提斯的 214B 一定要慎用同样的道理）。回转系的打击技是预防对手回避的法宝，但是要记住的是，回转系一旦被对方防住，并且受到投技反击的话，那么 RING OUT 的只能是自己。只有在浮空的情况下可以考虑突进系将对手击落擂台（比如影丸的弧延落 4P+G>p>p> 雷龙 66P+K+G，但必须看对方体重以及脚位）。另外直线系连携技远比突进技更容易受到回避行动的打击（突进系打击技很多都具有半回旋性质），再一次证明了 VF4 和真实格斗一样，将招用老最不可取。

课题 10 回避行动的对据

■10－A．回避行动的弱点（推荐段位：初段以下）

翻译：转入反击之时，如果用回避来应对对方，同时会付出使自己体式崩解的代价。回避所向的方向，具有短暂的无敌时间，然而投技及回转系打击技会使这段无敌失效。先读到对方可能采用回避行动，立即应对以投技和回转系打击可封住对方的回避行动。

解说：这就是为什么不能贸然采用回避行动的原因。笔者曾见到有玩家会无视对方状态而采用回避攻击的现象，甚至是在对方站防的情况下都采用回避攻击这种自杀行为。回避行动比防御对时机的掌握更为严格，而且回避行动是标准的应对攻击而并非拿来攻击的手段。就好比在 SOUL CAILBUR 中，许多看似直线的纵斩，也会击中侧向走的对手一样，在 SC 中是由于照顾到纵斩和侧移动的平衡关系，而用短暂的轴移动作为补偿，而在 VF4 中，大量半回转的打击技存在又必然使冒失的回避行动受到惩戒。回到一开始提到的三个误区上去，没有明确目的的行动就好像是猜拳一样，每一个有心成为 VF 高手的玩家都必须改正这个恶习。要做到目押和先读的达人虽然万分困难，但为了加深对游戏的理解，确实提高自己水平而不是被胜利的假象所蒙骗，我们都要向这个方向努力。

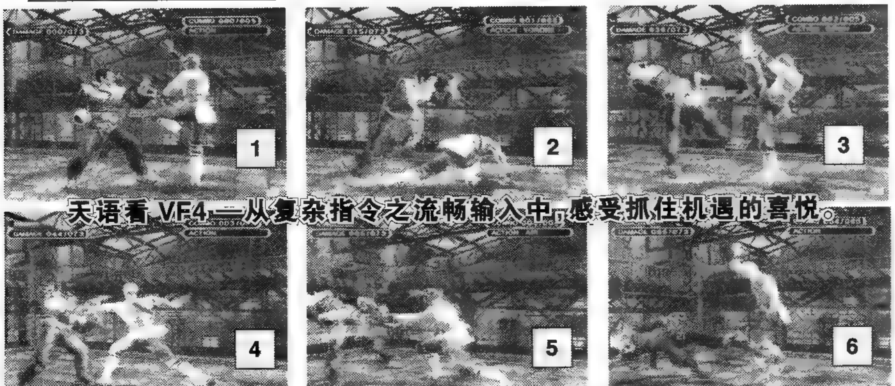
由于篇幅有限，这一次来不及讲解更为上级的防御回避技巧，防投拔和回避防投拔了。如果不经过这两个课题，也许你终身不知道还有这样重要的技巧，而且在达到中级以上后，你会发现，防投拔和回避防投拔的重要性空前突出。

下一次除了讲解这两个上级技巧外，我们还将初步涉及打击和投技的二择问题。如果有机会，在课题讲解完以后，笔者会结合手头的资料与自身的实践来深入分析每一个人物每一招的详细性能。真正的高手明白，一个招式的出招硬直、收招硬直、是否具有对简单攻击无视的性能、是否是投技确定技、被防御后对敌我谁有利，这些细致入微的性能掌握远比对招式判定值有多高有用万倍！

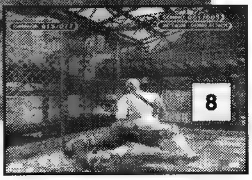
另外，在五一前夕，笔者在北京举办了一场民间的 PS2 版 VF4 比赛，下期如有机会，会为大家介绍比赛情况并结合实战谈一些心得。

如本期杂志上市日期尚早，北京周边的玩友也可以尝试报名参加（完全免费），通过临时 Q 号 22687209 报上自己的使用人物（仅限一名）、RING NAME、键位设定（我们将位参赛者做成资料，并在以后的比赛中延续这一次比赛中上升的等级）。如果时机允许，欢迎大家前来参赛，或观摩交流。具体时间地点请看网上各大论坛。

文：SILENCE



低解抓屏，图不清，见谅。



①独立式 > ② ↓K（对手必红光）> ③K（对手必飞）>（先行快速入力：↓P+K+G 变败式）> ④（败式中）P · P+K > ⑤崩捶掌壁第一击命中 > ⑥7K+G（雷飞 2P 时）> ⑦双飞脚命中 > ⑧重量级以外追打 1K。若直接用高弹腿（败式中 K）令对手 COUNTER，崩捶搜掌同理。

●有效 COMBO 数：5　●有效 COMBO 伤害：15+21+8+21+12　●追打伤害：77+13=90　●壁际伤害：81+13=94

樱大战 4

~ 恋爱吧！少女 ~

遗憾地说，樱 4 是正统系樱大战的最后一篇了。说实话，这也是最能体现大神令人□□（为什么这里不写?!）的桃花运的一作……虽然剧情稍微短了点，但是由于角色众多，再加上隐藏要素相当丰富，因此重复可玩性仍然极高。作为集前三作大成的完结篇，FANS 最希望看到的场景莫过于帝国华击团与巴黎华击团的合作吧。打穿后，心中的感受也已经完全无法用语言来表达，而玩过前三作的同志也许会别有一种滋味在心中。不过游戏里居然出现了二百多年后才有的浮游炮 ^^b。

DC	厂商：SEGA	类型：AVG+SLG
	发售日：2002.3.21	售价：6800 日元

生命如此短暂，去恋爱吧少女，
在鲜红的双唇，还没褪色之前，
在翻涌的热血，还没变冷之前，
不要让明日的岁月凭白的逝去……

生命如此短暂，去恋爱吧少女，
牵起我们的手，走上他的小船，
炙热滚烫的脸，靠上你的脸颊，
这里无人会来……

生命如此短暂，去恋爱吧少女，
在波涛中飘荡，有如一叶小舟，
你那温柔的手，搭在我的肩上，
这里无人注目……

生命如此短暂，去恋爱吧少女，
在黑色的秀发，尚未褪色之前，
在心中的火焰，尚未消失之前，
今日一去不复返……

序章

——时值太正

帝都东京，一个以蒸汽机关的飞跃进步和日本古文化与西方文化潮流相融合而著称的“幻惑的都市”堪称是东洋最繁荣的城市。但是，在那繁华的背后却暗中活跃着邪恶势力与魑魅魍魉……。为了对抗恶势力，保护帝都的和平而成立了秘密组织——“帝国华击团”，其主力部队“花组”集结了八名拥有非凡灵力的少女，而指挥她们的花组队长则是－－大神一郎。在帝击花组打倒了以天海为首的“黑之巢会”，鬼王率领的黑鬼会，还有众多的强敌之后，帝都再次迎来了春天。而后，大神告别了花组的队员们，开始了只身前往巴黎的旅程。

——太正十五年春，在远离帝都的异国他乡－－法国

近代文明与艺术相交织的“花之都”－－巴黎即将召开欧洲博览会，表面上是那样的和平，但是在美丽的街道中却潜藏着不祥的黑影……。在帝都被承认其实绩的大神，被任命为新成立的“巴黎华击团・花组”的队长，在异国他乡文化的环境下，大神与五名队员建立了坚实的信赖关系，出色地打败了怪人。巴黎再次沐浴在和平的清风之中。在完成了巴黎的任务之后，再次回到帝都的大神，现在仍是“帝国华击团花组”的队长。

然后……这次的演出将是壮丽的终曲。

楔子

银座，帝国华击团花组漂亮利落地阻止了蒸汽列车连续暴走事件，然而谁都没有注意到，此时的银座上空，飘过一缕蕴含着极大怨念的金色蒸汽……在太正十五年随着京极的野心覆灭而暂时镇住的帝都怨念，现在，它逐渐在世人面前显示出了真正面目……

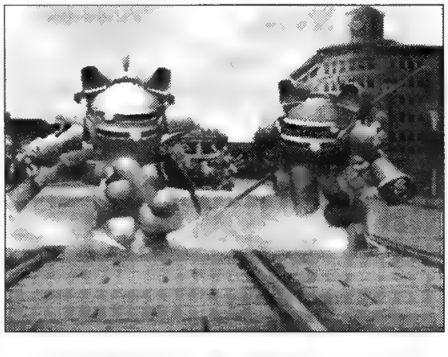
第一幕

——*ADVENTURE MODE*

花组完成任务归来后，枫发现大神的光武二式脚下沾着一些奇怪的金色粉末，为了慎重起见，枫将这些金粉用纸包上并让大神收好，准备交给月组队长加山雄一调查一下。电梯里（K1：根本就是夏诺瓦尔歌剧院电梯的翻版，倒省事）大神从枫那里得知米田自从一年前与黑鬼会的战斗结束后就决定将超弩级空中战舰三笠封印存于地下，机关部蒸汽供给帝都发展之用。“不作为战争的道具，而想为了和平而使用。”大神不由得反复地寻味米田的这句话。人类的愿望惟有和平，而不是无休止的战争，米田的决定将使得“星龙计划”真正地在为了人类幸福而存在。

米田这次找大神来有两件事，首先他让风组的帝剧三人娘把最近发生的一系列事故向大神作了说明。最近，在银座附近相继发生蒸汽机械暴走事件，到现在为止虽然有神崎重工技术者的协助但仍未查明原因，而损失却仍在扩大。为了谨防万一，米田要求大神此后提高警惕。第二件事就是这次的公演剧目《啊、无情》（根据法国文学家维克多・雨果的著名作品《悲惨世界》（《Les Miserables》）改编）将全权交给他负责，也就是以前米田所做的一切，现在都由大神来做，大神只有硬着头皮答应下来（之后的 LIPS 将决定出巴黎的恋人与帝都的恋人，本攻略仅介绍樱大战系列主线故事，即以樱和艾丽卡为主角）。

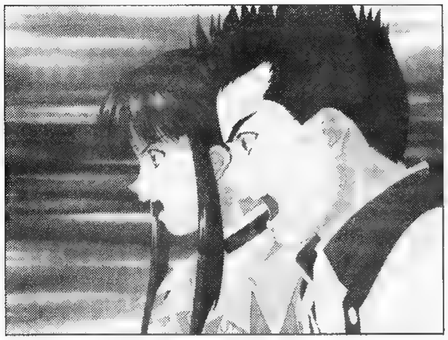
随后不久，樱（帝都的恋人）来到支配人室找大神一同前往沙龙，可是当她得知米田把她以前撒娇要去巴黎的事告诉了大神时，立刻窘得不知如何是好，见此情景的米田也忍不住笑了起来



——年轻真好啊(-v-)。樱红着脸跑出了支配人室，而大神也赶忙追了出去。在阳台上两个人说起了悄悄话——撒娇的事、去巴黎的事……也许，这也就是人们常常在不知不觉的情况下寻找而又未察觉就在附近的幸福吧，无论世界上发生什么事，只

要能在自己心爱的人身边，那就是最大的幸福。要不是沙龙的伙伴们还在等着，也许他们会说上一天一夜吧。

随着队员们对这次剧本故事的了解加深，大家开始明白了米田为何要选择《啊、无情》来作为这次公演剧目的理由，就像《啊、无情》作者所说的一样："人们在痛苦的时候，或许有必要看看这部作品。"在帝都中同样有很多饱受战乱之苦的人，如果说帝击的任务是保护帝都市民的安全，那么



帝剧的任务就是支撑起人们心中的希望与信念，以及生存下去的信心，人如果失去信心，就无法再生存下去，因为人是凭着信任作为生存的动力。想到这里，大神顿感自己肩上的责任重大……

SAVE

夜晚，大神来到枫的房间与枫商量关于演出的具体方针，其中决定一条剧情主线就是马吕斯与珂赛特结婚，但大神自己对于结婚这种事并不了解，如何做好演出？最后在枫的提议下大神开始了征询所有队员关于"结婚"这一话题的走访工作。结果刚出门就受到了蔷薇组的惊吓(^^b)，以及从风组三人娘处得到一个仅能在帝剧内联络的便携式通讯机(K1：哈哈，这根本就是在巴黎华击团中使用的便携式通讯机的帝击版，不知道会不会像巴击版一样也推出实物呢？)。

——自由移动时间 *part1*

似乎大神的询问方法出了些问题，花组所有的女孩子都误会了大神的意思，而大神却还懵然不知(K1：大神还是那么迟钝---#)。"结婚真好啊……虽然我没有新娘。"加山雄一突然出现在大神的房间里，于是大神把今天从光武二式上取得的金粉交给加山，加山表示会尽快调查出金粉与帝都事故之间的联系，随后瞬间消失于大神的房间。

第二天，刺耳的警报声打断了大神还未完成的舞台工作，花组全员迅速集合于地下指令室。据报这次是浅草花支部游园地蒸汽机械暴走，在了解了大概情况后，花组兵分两路出击。

SAVE

——*BATTLE MODE*

花支部守卫战——第一场

胜利条件：敌全灭

败北条件：大神机击破

目标回合数：5

战术指南——游园地内设有本来用于防御敌人入侵的"防护铁栅"，但现在却成了花组进路的障碍，因此需要爱丽丝的瞬间移动能力去开启(直接破坏之绝对是不智之举)，除此之外战斗中无任何难点。

红兰的光武暴走！在大家齐心合力下，红兰迅速找到其原因："大神君，将蒸汽机关从我的机体上剥离！"

花支部守卫战——第二场

天空中突然出现了一个巨大的金色蒸汽旋涡，从中跳出一台大型魔操机兵"**シカミ**"，看来要使事情完全了结必须打败它。

胜利条件：シカミ击破

败北条件：大神机击破

目标回合数：2

战术指南——**シカミ**的必杀攻击范围是一条直线，并且还会附带"毒"效果(RPG中毒症？)——就是前作中动力系异常情况，每回合仅有三格行动值，需要以回复指令或回复系必杀技来恢复状态。因此，第一回合可以让大神与一名受大神保护的队员前去将敌必杀技引诱开，随后即可全员总攻。

令大神他们万万没有想到的是，本已被击倒的**シカミ**体内喷出大量金色蒸汽，而大神他们的光武被这些金色蒸汽侵入后竟然无法动弹分毫。"我们的灵力……消失了！？"而**シカミ**却又再度站在了众人面前举起了武器，就在这危机的关头幸好玛利亚及时赶到以精准的狙击击退了**シカミ**。远处，一个身着能乐师服饰的黑影把这一切尽收眼底……

第一幕冒险模式 LIPS 最佳选项列表

地点	人物	事件	最佳选项
格纳库	花组全员	桐岛和堇吵嘴	你们两个别太过份了！「二人とも－－」樱↑堇↓玛↑ 感情好嘛没有关系的.「本当は仲良－－」堇↑神↑ 总是这样..「まぁ…いつもの－－」樱↓织↑
格纳库	枫	发现金粉	调查一下比较好吧「……调査して 」 通关一次后追加选项「一人で司令室行く」可跳过和枫的对话.
电梯	枫	问大神是否担心巴黎的事	是 没有(需樱3记录)
支配人室	米田	问大神在巴黎有没有"担心"的人	有「はい、－－」选择"巴黎恋人" 没有特别的..「特にいませんでした」默认艾丽卡为"巴黎恋人"
支配人室	枫	枫让大神猜帝都谁最担心他	大概是...「もしかして…」选择"帝都恋人" 没有特别的.「特にありません」默认樱为"帝都恋人"
二楼走廊	帝都恋人	关于帝都恋人曾想去巴黎找大神	除了堇选2，红兰选3，其余都选第一项就可以了，帝都恋人↑或↑↑
サロン	花组、枫	分配公演的角色	确实神奈也有可能...「确かにカンナかも－－」神↑ 我...怎么样?「俺は……どうだい？」神↑ 通关一次后有追加『(配役を)后で伝えてもらう(跳过对话)
图书室	花组、枫	谈到悲惨世界作者的前言	现在也没什么改变..「今も昔も変－」红↑ 帝都也有有悲惨经历的人啊.「帝都にも苦－－」樱↑
图书室	花组、枫	让大神担任导演	要创造出最棒的演出！「最高の舞台にするぞ！」织↑红↑ 以粉身碎骨的决心去努力！「粉身碎骨の觉悟でがんばります！」樱↑玛↑ 虽然没什么自信...试试吧.「自信はないけど、－－」神↑堇↑ 时间切 爱↑雷↑
枫的房间	枫	谈论剧情的第二条主线应该是..	珂赛特的结婚「コゼットの－－」
走廊	蔷薇组	蔷薇组突然出现	可任选

自由移动时间 *part1* —— 一小时后结束（通信:5 蔷薇组、10 分椿、45 分玛丽亚）

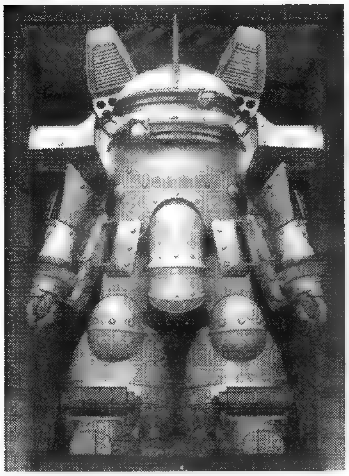
地点	人物	事件	最佳选项
各队员的房间	花组队员	询问婚姻观	被询问婚姻观的队员↑↑(被问过婚姻观的队员则不会出现,雷尼除外)
サロン	堇	堇在喝甘菊茶 ...	已经想睡了 ...「眠くなつて－－」堇↑
游戏室	玛丽亚	玛丽亚为 fan 送的戒指而烦恼	如果是我送的你会收下么?「俺からなら－－? 」玛↓ (玛是帝都恋人时)玛↑↑ 时间切 玛↑↑
音乐室	织姬	织姬在练习公演主题曲	"时间过半后"拜托你了,织姬 .「织姬くん、頼んだぞ！」织↑↑
雷尼房	雷尼	闲谈(调查模式 6 次完结)	调查右下海报两次 美好的回忆呢「いい思い出ができたね」雷↑ 大家的感情纽带啊「みんなとの－－」雷↑↑ 调查床两次 穿自己喜欢的衣服不好么?「好きな服－－」雷↑
阳台	樱	在阳台遇到樱(调查模式)	眼 X2 樱↑ 发 X2 樱↑ 胸部 X2 称赞「ほめる」樱↑ 口 X1 我坚信我们会再见面的 .「俺たちは绝对に－－」樱↑↑
中庭	雷尼、爱丽斯	向流星许愿	必须连选三次相同的选项 .「演出成功舞台が成功－－」雷↑爱↑ 世界和平「世界が平和に－－」雷↑↑ 大家的感情更好「みんなが仲良－－」爱↑↑(顺序不定)
食堂	神奈、红兰	神奈逼红兰吃纳豆	不喜欢也没办法呀「好き嫌いは－－」红↑神↓ 这和关西的习惯没关系吧?「关西は－－」神↑ Never give up!红兰「ネバ－ギブアップだ、红兰！」红↑↑
舞台	玛、爱	玛丽亚和爱丽斯还在排练	爱丽斯还不去睡么?「アイリス－－」爱↓玛↑ 我来做排练的对手吧 .「俺が－－」爱↑↑
舞台	堇、织、樱	排练	连续选择「やっと会えたね…」→时间过半后「この时を－－」→时间过半前「爱している…」玛↑↑爱↑或「俺も会いたかつたよ」→时间过半前「ああ……わかつたよ」→时间过半后「默つて抱きしめる」玛↑爱↑↑
服装间	堇、织、樱	谈论'芳汀'该穿什么样的服装	朴素的服装也很不错「地味な衣装も－－」樱↑堇↓ 还是华丽的衣服好呢「确かに派手な－－」堇↑↑樱↓织↓ 不过是衣服「たかが、衣装じゃないか」堇↑织↑
化妆间	桐岛	神奈准备化妆	为演出做准备?「舞台の准备かい? 」神↑↑
作战室	雷尼	关于蒸汽车的暴走事件	……现在只有等待「……今は待つしかない」雷↑ 交给加山调查「加山に调查を赖もう」雷↑
格纳库	红兰	红兰在说话时走神 ..	选择力度最弱 红↑↑

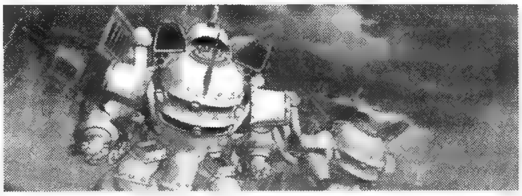
(其它有事件场所： 支配人室 枫的房间 卖店 事物局 蔷薇组的房间)

——自由移动时间 PART1 结束

固定 LIPS

地点	人物	事件	最佳选项
作战指令室	红兰	选择是否让红兰参战	一起走吧,红兰「红兰、俺と一绪に行こう」红↑
作战指令室	红兰	准备出击	帝国华击团,出击!「帝国华击团、出击せよ！」全员↑ 红兰、拜托了「红兰、しっかり赖むぞ」红↑ 准备去赏花!「花见の准备をせよ！」樱↑





战斗模式

——第 1 场战斗 lips

- 第二回合风组介绍防护铁栅的情报,LIPS 中可向风组询问开启方法。
- 第六回合米田司令通讯,可改变背景 BUG。
- 爱丽丝打开铁栅 你成了可靠的队员呢。「赖りになる队员に なったね。」爱↑
- 红兰暴走 ... 阻止红兰「红兰を止める！」红↑↑

——战斗通行 lips

樱与红兰临近时发生对话。

爱丽丝与红兰临近时发生对话。

织姬的击破数达到 6 时发生对话。

- 靠近爱丽丝和雷尼时——黑发贵公子就是我「黑发の贵公子とは、俺のことさ .」雷↑爱↑
- 战斗中禁止私语!「战斗中のおしゃべりはダメだぞ！」(需樱 3 纪录)
- 靠近樱——还是留在帝都……「帝都の方が－－」樱↑
- 只要有你在的话……「キミがいるところなら…」樱↑、时间切 樱↑
- 靠近织姬 好感自动上升
- 爱丽斯和大神接近观缆车,去坐吧!「よし、乗ろうか！」爱↑
- 雷尼机耐久力在 50%以下行动时「攻击－－」雷↑爱↓、「回复－－ 」雷↑

第二幕

——*ADVENTURE MODE*

根据加山的报告，虽然在战斗现场仅找到一个"能"面具，但却从中提取出了与大神光武脚下所沾相同的金粉，并推断出这些金粉就是金色蒸气的本来面目，也就是致使机械暴走的罪魁祸首，并且更检测出此金粉内含有一种能使接触者灵力消失的特性妖力。倘若金色蒸汽直接接触蒸汽机关则会直接导致机械暴走，灵力强者虽可暂时操纵灵子甲胄，但如果是灵力较弱的人则就算是灵子甲胄也会马上暴走，就像当时红兰的光武……。然而即使是大神他们如果被金色蒸汽包围的话，也仅能支持两个小时而已，然后灵力消失，最后光武暴走。至于防范措施方面加山提议一个方法就是安装过滤器。但现在帝击所掌握的情报还远远不够，于是米田继续拜托大神与加山二人再深入调查此事。走廊上，加山翻出一张"能"的观赏券塞给大神，除了需要大神调查"能"面具的情报外，也顺便让大神休息一下 K1：加山这家伙又把工作与娱乐混为一谈^^b）。

"能"，在日本文化里是一种由演员佩带面具演出的歌舞剧，而大神他们这次所要观赏的剧目名为"高砂"，是一种在结婚仪式上所跳的舞蹈，而此刻的樱显得很不好意思，她以为大神特意选这个剧目是含有另一种用意（K1：加山这家伙特意安排的吧）。观赏中大神与爱丽丝却突然看到舞台上出现一个身着能乐师服饰的黑色影子，但花组其她队员谁都没有看见（K1：大神的灵力居然提升到与爱丽丝同一级别）。观看完后，大家又到后台去看能面具。并且对能又有了更深一层的了解。以前，能是作为神之舞蹈存在，人类扮演神来跳这种舞蹈以安镇神灵，也因此有一种说法是，能的舞台是连接阴阳两界的桥梁，能乐师被称作是可连接阴阳两界的特别之人。听到这里，大神猛然间似乎觉得自己想到了什么，但却不是很清晰。能的要义是以不能表现能……与阴阳两界的相连……刚才的黑影……这究竟代表着什么？

令回到帝剧的众人大吃一惊的是，巴黎华击团花组副队长艾丽卡（巴黎的恋人）居然来到了帝剧，艾丽卡一见到大神就高兴得抱住了他，并且还要大神兑现她在信中说要成为大神恋人的诺言，这令大神尴尬不已。此时大神、樱、艾丽卡三人之间产生了一种难以言清的微妙局面……。幸好艾丽卡想起了自己还有把古兰玛与迫水大使转寄给米田的任务，于是大神赶忙以带艾丽卡去见米田为由逃离了食堂。支配人室里米田看完信后脱口就是一句："被称作'铁壁之迫水'当然会有其理由。"之后立刻让枫转告加山务必找到《银座文

书》，其中记载着银座建立史，迫水指出银座机械暴走事故全部发生在银座附近，或许与这有关。

SAVE

夜晚，多亏红兰的努力终于克服了电波恶化状况，在指令室大神与巴黎华击团总司令古兰玛取得了联系，古兰玛也十分担心大神所在的帝都状况，并且告诉大神据迫水调查这一系列事件可能与银座成立有关，而银座本身就是一个巨大的只为了封印一个男性怨灵的封印，也许大神所在的帝国歌剧团建立在银座的原因恐怕不是偶然。最后她还嘱咐大神如果有需要，巴黎华击团会随时为了大神而出击。闻听此言的大神倍受感动，但毕竟巴黎与帝都相隔甚远，因此大神只有从心底感谢巴黎华击团。

——自由移动时间 *part2*

回到房间的大神被等在房间里的樱一句"你回来了……亲爱的……"吓得三魂掉两魂、七魄丢五魄……樱赶忙解释说是因为大神突然对结婚有了兴趣，所以自己也想体验一下结婚的感觉，大神还以为樱是为了演出中结婚的话题才这样做的（K1：大神你再迟钝也得有个限度吧^^ #）。

然而对于艾丽卡，大神又应该去怎样面对她？一个是自己深爱的少女，一个是深爱自己的少女，该怎样做才好？怎样做才能不伤害这个天真烂漫的少女？听到艾丽卡对他的告白，大神惟有在心里默默地对她说一声："对不起……"

第二天，警报声再一次打断了花组的排练，然而花组这次所要面对的情况更为险峻，帝剧的外面出现一架正在喷放金色蒸汽的魔操机兵，恐怕这正是金色蒸汽的源头，而地下的三笠也受到金色蒸汽的影响而开始暴走，如果不制止的话整个帝都都会随之毁灭。米田当即决定自己去阻止三笠暴走，由大神负责对付外面的魔操机兵，于是花组仍然采用兵分两路的战法。

SAVE

——*BATTLE MODE*

帝剧保卫战——第一场

胜利条件：ハクシキ耐久力降至 50% 以下

败北条件：大神机击破

目标回合数：2

战术指南——根据枫的情报，战场四角的四个"金结界"可使**ハクシキ**能力提高 5 倍，因此务必要把破坏"金结界"放在首位，并且至少要破坏两个方可与**ハクシキ**相抗衡；**ハクシキ**的必杀攻击仍然带有"毒"属性。此外需要注意的是，敌地形兵器"咒弓"的攻击力以及正前方直线无限攻击距离。

这不是梦境，这是活生生的现实，就在帝击与花组陷入危急关头，巴黎华击团竟然真的随着大神一声令下而出现在大神面前（K1：居然在短短的半年内巴黎凯旋门下的加农炮手枪［**リボルバーカノン**］定位系统就达到了这种地步……实在太可怕了）。

帝剧保卫战——第二场

胜利条件：ハクシキ击破

败北条件：大神机击破

目标回合数：1

战术指南——无！帝击、巴击全员协力，失败者队长失格！

SAVE

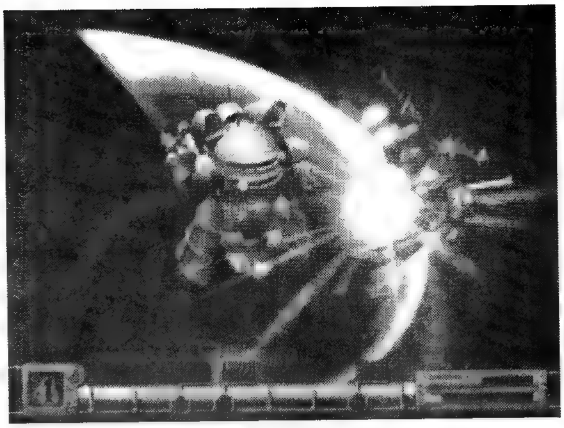
就在帝击花组为巴黎华击团的到来准备欢迎会的同时，加山已从四年前的黑之巢会根据地日本桥下找到了《银座文书》，并打算立刻给大神送去……突然！一道寒光、一股鲜血、染红了他从不离身的吉他……一个身着能乐师服饰的黑影冷漠地面对着倒下的加山："银……之神座……江户……"

第二幕冒险模式 LIPS 最佳选项列表

地点	人物	事件	最佳选项
支配人室	米田加山	讨论加山关于金色蒸汽的报告	●不让其进入蒸汽机关的话 ...「蒸汽机关に－－」
舞台	花组	谈论让人改过自新的方法	●我认为应该是给与「物を与えると思うよ」堇↑
能乐堂	花组	帝都恋人问为什么选『高砂』这个剧目＊1	●对结婚比较有兴趣 .「结婚に兴味があってね」帝都恋人↑↑（第一幕必须指名"帝都恋人"）
能乐堂	花组	织姬对艾丽斯说可能有鬼出现	●不会有鬼出来的「オバケなんて出ないよ」爱↑↑
		玛丽亚问大神在想什么	●刚才见到的奇怪的人影 ...「さつき见た－－」
食堂	巴黎恋人	巴黎恋人来帝都见大神	●都选第一项即可
		帝都恋人要大神"解释"	●等时间过（艾丽卡的场合选 2）
作战指令室	格兰玛	和巴黎支部通话	●您还是那么美丽呀 .「あいかわらず－－」 ●那还要请您多关照了 .「よろしく－－」
作战指令室	格兰玛	与辛和梅尔通话	●可任选

战斗模式

事件	最佳选项
战斗开始时	●将结界破坏!「結界を坏せばいいんだな!」玛↑神↑
接近巴黎恋人	●(艾、花、可)后方援护「--援护だ--!」 ●(格)让他们见识巴黎华击团的力量「巴里华击团の力、見せてやれ!」 ●(洛)有奖金「ボ-ナスの用意をしておくよ」
接近神奈	●那是当然的「あたりまえだろ.」神↑
破坏两个金结界后	●我们也一样重视司令!「俺たちも司令が大切なんです!」之后选 孩子们是不希望发生那种事的!「子どもはそんなこと望みません!」
BOSS 重伤后	●"巴黎华击团,出击!"最强力度.
巴黎华击团到达后	●可任选



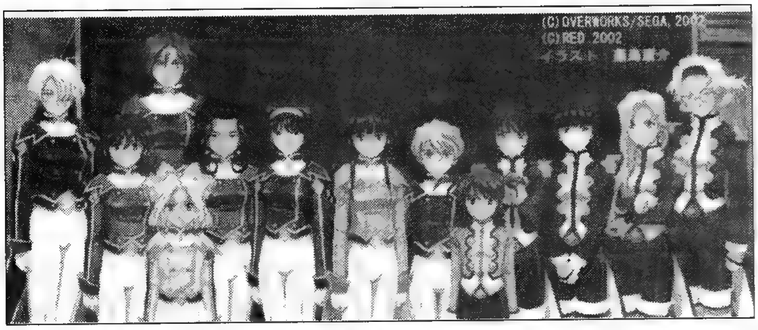
自由移动时间 *part2* —— 半小时后结束(帝都恋人不会在自己的房间内)

地点	人物	事件	最佳选项
サロン	巴黎恋人	巴黎恋人谈对帝都的感觉	艾丽卡选 1 花火选 2 格露希努选 2 可可莉可选 1 洛贝利亚选 1
テラス	帝都恋人	再次谈论婚姻观	好感自动上升
堇的房间	堇	堇要与巴黎恋人在舞台上决胜负	我也参加怎么样?「俺も参加していいかい?」堇↑↑
玛丽亚的房间	玛	玛丽亚不放心堇与织姬	我会事先注意她们俩的.「二人に注意しておくよ。」玛↑
神奈的房间	神奈	神奈想和巴黎恋人"切磋"一下	可以教做菜「料理--」(巴黎恋人为艾或可)神↑ 可以教格斗「空手--」(格或洛)神↑ 女人味...「女らしさ--」(花火)神↑
艾丽斯房	艾丽斯	艾丽斯想和大神一起去巴黎	不如把帝剧都搬过去吧.「みんなで巴里に引っ越そうか?」爱↑↑
红兰房	红兰	红兰想送些东西给巴黎恋人	送红兰的发明怎么样?「紅兰の発明品はどうだい?」红↑ 我……怎么样?「俺なんか……どうだい?」红↑↑(巴黎恋人为格时红↓)
织姬房	织姬	织姬认为大神最近很'懒散'	时间切 织姬↑↑
雷尼房	雷尼	雷尼担心巴黎花组受到'队长不在'的影响	注意团队合作就行了「チ-ムワ-クがあるから大丈夫。」雷↑
樱房	樱	樱建议大神带"巴黎恋人"去赏樱花	还是日本风格的比较好呢「确かに日本らしくていいね」樱↑
队长室	巴黎恋人 & 帝都恋人	帝都恋人在等大神巴黎恋人随后赶到.. 帝都恋人藏在衣橱里发出了声响	不时间切即可
队长室	巴黎恋人 & 帝都恋人	巴黎恋人把大神"介绍给家人"...帝都恋人生气(上一项选 1)	选 1 时巴黎恋人↑↑ 选 2 拒绝巴黎恋人 帝都恋人↑ "选 2"我认为"你"最重要啊.帝都恋人↑↑(天杀的大神...)

(其他有事件发生的地点 支配人室 事务局 枫的房间 蔷薇组 作战指令室)

自由移动时间 *part2* 结束

地点	人物	事件	最佳选项
舞台	花组和巴黎恋人	堇对剧本有异议(关于父母的爱的形式)	明白了,照你的意思做吧「わかつた、まかせるよ」堇↑ "你"认为怎么样?「'巴黎恋人'はどう思う?」巴黎恋人↑
作战室	花组 米田 枫	金色蒸汽侵入,ミカサ失控	可任选
作战室	花组 米田 枫	准备出击	帝国华击团出击!「帝国华击团、出击せよ!」全员↑ "你"准备好了吗!「'巴黎恋人'、准备はいいか!」巴黎恋人↑↑



战后 LIPS

地点	人物	事件	最佳选项
欢迎会前	洛	洛贝利亚觉得无聊	●咱们喝点酒怎么样?「じゃ、二人で酒でも--」洛↑
欢迎会前	米田	米田夸奖大神	●全都是靠大家的帮忙「みんなのおかげです」
欢迎会	艾	艾丽卡推荐芥茉	●普通或偏强力度 艾↑
ロビ-	加山	加山交给大神银座文书	●你还有什么事瞒着我吗?「俺に何か隠してないか?」

第三幕

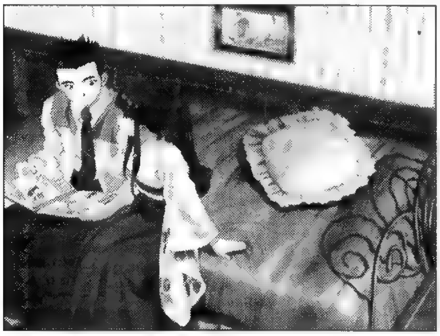
——ADVENTURE MODE

巴黎华击团的女孩子们既然已经来到了帝都，那怎么能不去观光旅游呢，于是帝击队员就作为向导，今天的预定是艾丽卡、蔻库莉蔻、爱丽丝、神奈、红兰去下町品尝小吃；樱、堇、古丽希努、花火去学习花道；玛利亚、织姬、雷尼、洛贝利亚去浅草寺进行精神锻炼。而大神此刻想到正好可以利用这个机会向巴黎华击团的队员征询结婚观的问题，以作为指挥演出的参考（K1：还是那种令人误会的问法^^b）。

——自由移动时间 *part3*

SAVE

白天在外面玩了一天，晚上到浴室泡个澡本来是件很惬意的事情，然而对于大神来讲就没那么舒服了。花组的女孩子们都没注意大神在浴池里而直接闯进了浴室，后果可想而知－－所有女孩子在发出高音贝尖叫后乱成一团，并且在全体无投票情况下一致通过决定，就是大神行为轻薄并谴责大神这种色狼行为，而无辜的大神在这种情况下就算是浑身是嘴也说不清楚了。更热闹的还在后头，樱在不经意间说出了居然在与大神结



婚前出了这种事而要大神负责，而艾丽卡却说与大神结婚的应该是她，因为这是在帝都与大神约定好的，结果这一下子就引起了花组内的轩然大波……

随即大神被押到沙龙，花组全员开始质问大神为何要与所有队员约定结婚的事，而大神无论怎么解释都没有用（K1：这颗定时炸弹终于爆炸了~b），眼看 13 个女孩就要把大神拆了的时候，幸好米田及时赶到把大神"救"出来。

支配人室里，米田告诉大神加山在取得《银座文书》时遭到了袭击而受了重伤，所幸无性命之忧——看来在《银座文书》里确实记载着一些不为人知的秘密。

『…银座，与金座并立，为江户时代货币经济创造基盘之镇。

银座…持银封魔之地，因即存在神乐舞"能"。

神乐舞，为银座金春流一族守护银座之职务，金春流能乐师，可与异界对话。

所务奉行·大久保长安、佐渡、石见致力于矿山开发与金座、银座之建筑。

大久保长安，身为能乐师之咒术士，以异类职能发掘金银。

创建江户之贡献犹存，然平民背叛其后，为天海僧正所杀。

即此，大久保长安，身成诅咒己所亲创江户之怨灵。』

这样，一切真相都已大白：大久保长安，原为建造银座的能乐师，会以神乐舞驱使死者为自己效力（即当初葵叉丹与京极所使用的反魂之术之真面目），而天海恐惧其力量而在银座建立后将其杀害，平民由于一样惧怕他的力量也舍弃了他，因此他作为银座自建立以来就一直存在的怨灵，现在开始了对帝都的真正报复——他夺取了地下封存的三笠，并利用三笠的炮火开始攻击帝都。为了拯救帝都，华击团毅然痛下决定：将三笠击沉！

——自由移动时间 *part4*

决战的时刻终于来临，帝国华击团、巴黎华击团合二为一，被命名为"大神华击团"！米田展出了大神专用的最终决战兵器——双武。虽然双武拥有强大的力量，但必须由两人的灵力结合方可制御（K1：也就是说大神需要一名队员成为自己能够操纵双武的"增幅器"），而能达到与大神灵力产生共鸣的她，只有一人——真宫寺樱。无论何时，无论何地，只要两个人能够在一起，能够心意相通，无论什么困难都无法阻止他们的前进、他们的未来（随后将要决定三笠强袭部队最后四名队员与地上部队的队长）。

SAVE

——BATTLE MODE

最终决战第一场——三笠强袭

胜利条件：任意队员到达舰桥部分

败北条件：大神机击破

目标回合数：6

战术指南——若要求稳妥，则可全员同时从任一路线突袭，唯一需要注意的就是三笠炮台的攻击力与攻击范围，需尽快击破"制御盘"，炮台也会被消灭。

最终决战第二场——神体战

胜利条件：神体击破

败北条件：大神机击破

目标回合数：2

战术指南——对长安需要特别注意两点，奇数回合后会使我方一名队员的光武进入"魅"状态而攻击同伴，此外长安的必杀技具有 HP 吸收效果。除此之外没有什么特别难对付的。

最终决战第三场——真·神体战

胜利条件：神体击破

败北条件：大神机击破

目标回合数：2

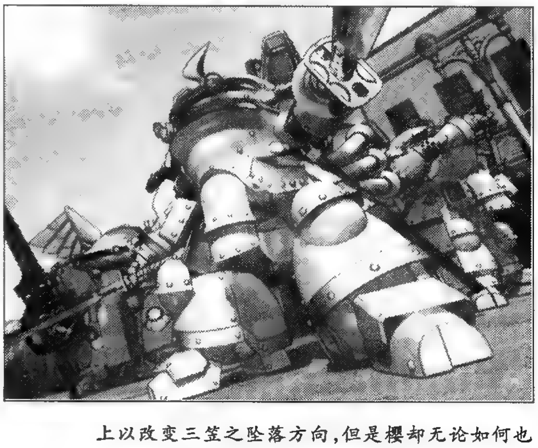
战术指南——奇数回合，长安使用无距离限制攻击，并会召唤出行动距离无限制且攻击力很强

但防御力极低的"羽衣"，"羽衣"分黄白两种，黄羽衣可削减我方单体耐久值，白羽衣则削减我方单体气力值。偶数回合，长安使用正前方直线距离无限攻击，并且附带"麻痹"效果（果然是 RPG 中毒），使光武无法行动一回合。

大久保长安，用尽一切手段也无法达成己之目的，随着大神华击团全员到达，面对集结了花组全员之力向己冲来的大神，终于迎来己之最期……

"狼虎灭却·震天动地！！"

然而怨灵者，其对银座之怨念深已入髓，长安最后手段，便是使已然失控的三笠坠向帝都。大神命令花组迅速撤离三笠，自己则留于三笠之



上以改变三笠之坠落方向，但是樱却无论如何也不愿离去，而留下来与大神生死与共。终于，两人使得三笠偏离轨迹坠落于东京湾中，巨响直彻云霄，世间有如地动天摇、海裂山崩……

冒险模式 LIPS 最佳选项

地点	人物	事件	选项
食堂	花组全员	选择去哪里游玩	●去下町 艾↑
			●学华道（插花）格↑
			●去浅草寺 洛↑

自由移动时间 *part3*
—— 一小时后结束

通信：5分蔷薇组求援 10椿（新照片）15分艾丽卡来找大神（强制）30分枫找大神

战斗模式

事件	最佳选项
第三回合开始时	不要太勉强啊「……o 理はするなよ」
战斗结束时	"光武再启动"输入最强力度！
ミカサ落向帝都	明白了，一起去吧「わかつた、一绪に行こう」

地点	人物	事件	最佳选项
队长室	樱 洛	樱和洛贝利雅在大神房间里	"时间过半后" 冲进房间「部屋に突入する！」樱↑洛↑
		再次回到队长室（樱回来道歉）	好感自动上升
图书室	花火	调查模式不限次数	眼 X2 花↑ 发 X2 花↑ 口 X1
		花火问大神她是否应该在"开放"些	现在的花火很好啊「今の花火くんの方がいいよ」花↑（可询问婚姻观）
屋根里	艾	调查模式不限次数	眼 X2 艾↑ 发 X3 艾↑ 口 X1
		艾丽卡觉得日本人都乐于助人	这和是不是日本人没关系「外国人も日本人も－－」艾↑
阳台	格	调查模式不限次数	眼 X2 格↑口 X1
		格说很喜欢日本	一定非常欢迎啊 .「大丈夫、きつと大欢迎だよ」格↑↑
蔷薇组	洛	调查模式	口 X1
		洛贝利亚对日本的门感兴趣（没锁）	我想不会有好下场吧「痛い目に　」洛↑
厨房	可	调查模式	眼 X2 可↑之后眼 X1 发 X1 可↑ 发 X2 可↑↑口 X1
		可可问大神为什么花组（帝都）队员住在一起	大家住在一起很快乐啊「みんな一绪だと乐しそうだね」可↑
			我想和可可一起生活「コクリコと二人で暮らしたいな」可↑↑
大道具	樱或艾	蔷薇组撞到了头（要大神揉）---b	摸头两次 艾↑↑（如果有合成樱2记录则会遇到樱）一次也不摸 樱↑
一楼客席	巴黎花组	巴黎花组在参观剧场	歌舞不好么「レビュ　がいいんじやないのか？」格↑↑花火↑
			现在开始特训！「今から剧の特训だ！！」艾↑↑可↑
			音乐剧怎么样?「ミュ　ジカルはどうだい？」洛↑↑艾↑
樱的房间	艾	询问婚姻观	好感自动上升
玛的房间	格	询问婚姻观	好感自动上升
神的房间	可	询问婚姻观	好感自动上升
织的房间	洛	询问婚姻观	好感自动上升
堇的房间	花	询问婚姻观	好感自动上升
中庭（40前）	艾 红 樱	艾丽卡跳的太高而摔下来	接住艾丽卡「エリカを受けとめる」偏强
		从中国飘来的气球上带的花种	大家来种起来吧「じゃあ、みんなで埋めよう」樱↑艾↑
			分给巴黎一半「巴里と半分こにしようね」艾↑樱↑
沙龙（15前）	艾 樱	玩'樱大战'	一起玩吧「みんなと一绪に游ぶ」艾↑（全胜的话 艾↑↑樱↑↑）
ロビ－（20后）	玛 格	玛和格在对花组进行"批评与自我批评"	这方面还请指教啊「これからもよろしく」格↑
			手下留情啊 .「……お手柔らかに赖むよ」玛↑
食堂（30前）	神 艾 玛	艾把神的重要的优胜旗"送人"了	帮助别人辛苦了「人助けご苦劳さま。」艾↑玛↑↑
游戏室（30前）	玛 雷 洛	玛丽亚要和洛贝利亚比赛	时间切 玛↑↑
游戏室（30后）	织 花	正谈论巴黎的时装	织姬试试穿和服?「织　くん、着物を着てみたら？」织姬↑↑
			想看花火穿连衣裙「花火くんのドレス姿を见たいな。」花火↑
音乐室（30前）	织 堇 格	堇和织姬争论哪里的鞋好	我对鞋也很在意 .「俺もクツにはこだわりがあるぞ。」织姬↑↑
		格霹希努"加入战斗"	时间切　堇↑　时间切 格↑↑
化妆间（30前）	花 樱 菊	菊之丞给花火化妆	很漂亮啊，花火 .「きれいだよ、花火くん」花↑↑
		花火不知道菊之丞是男的	（菊是）真正的大和抚子啊 .「正真正铭の大和抚子なんだ」花↑
化妆间（30后）	红 洛	洛向红兰要发明"送人"	是要送给谁呢?「……だれへのみやげなんだ？」红兰↑洛↑
			时间切　洛↑↑（如果之前与椿谈过两次话则第三项效果变为 红↑↑）
服装间（30后）	花 神 堇	洛得到了红的发明	时间切 洛↑
		堇和神奈向花火学习针线活	试试吧 .「やってみようかな。」堇↑
		大神练习缝纫	偏弱力度（3/4处）
		缝纫大挑战	连续的上下上下 10次（1/4或3/4处）按"标准"完成的话 花↑
艾丽斯的房间	爱 雷 可	中途神奈和堇干扰大神	都选第一项 . 完成 10次后　神↑↑堇↑↑
		可可要写信给巴黎介绍日本的见闻	帝剧的事怎么样?「帝剧のことはどうだい？」可↑爱↑
		雷尼没有可以写信的人	给我写信好么?「俺に手纸を书いてくれるかい？」雷↑↑

（其他有事件发生的地点——支配人室　事务局　卖店　作战指令室）

自由移动时间 *part3* 结束

地点	人物	事件	最佳选项
商业区	去下町的成员	逛街加购物	尝可可的棒棒糖「コクリコのアメをなめる。」可↑ 看艾丽卡「エリカの方を见る。」艾↑
		一起吃铁板烧	放在自己前面「手前にひっくり返す。」可↑爱↑ 或“时间过半后” ……放在自己前面「て、手前にひっくり返す。」神↑红↑
华道场	去学华道的成员	大神插花 ...	偏强力度 . 格↑↑中等力度 . 樱↑堇↑花↑ 偏弱力度 . 花↑↑
		由于正座时间过长而脚麻痹	时间切 堇↑格↑
浅草寺	去浅草寺的成员	玛丽亚向大家介绍’五重塔’	变得坦率「素直になれってことだよ」玛↑↑ 真诚面对人生「真っ直ぐに生きろってことだよ」玛↑雷↑ 大家相聚「みんなで重なれってことだよ」织↑
		洛贝利亚要大神买簪子	没办法 ... 明白了 .「しかたないな……わかつたよ」洛↑↑ 我给大家都买一个吧 .「みんなの分も俺が买うよ」织↑
浴室	花组全员	浴室的意外事故	大家 ... 对不起 ...「すまない……みんな」
支配人室	大神 米田 枫	这次的幕后主谋是 ...	大久保长安「大久保长安……ですね」
		米田问大神的"脚踏 13 船"事件	是为了准备演出 ...「舞台の演出のことで…」
作战指令室	米田 大神 花组	ミカサ被夺	击沉ミカサ .「ミカサを……击破しましょう」

自由移动时间 *part4* —— 一小时后结束

地点	人物	事件	最佳选项
樱的房间	樱	樱要继承父亲保护帝都	让你父亲看着吧 .「お父さんに见せてあげたいよ」樱↑↑
舞台	堇	堇在舞台背台词	堇 ... 你在发抖啊 .「すみれくん……震えているよ」堇↑↑
作战指令室	玛	玛丽亚说害怕会失去重要的东西	我一定会守护大家的 .「俺がみんなを守ると约束する」玛↑↑
神奈房间	神	神奈要大神攻击自己	拳 . 最大力度 神↑↑
艾丽斯的房间	爱	爱丽斯送给大神一只兔子玩偶	收下玩偶「ぬいぐるみを受け取る」爱↑↑
格纳库	红	红兰对及时修好光武感到没有信心	……无法约定「……约束はできないよ」↑↑
音乐室	织	织姬感到十分的不安	没事的，加油啊 .「もういいから、がんばるな」织↑↑
雷尼房	雷	雷尼认为没有取胜的机会(战力悬殊)	胜不了也没关系 .「胜たなくてもいいんだよ」雷↑↑
サロン	艾	艾丽卡正准备沏茶	我来放茶吧 .「代わりに俺がお茶入れようか？」艾↑↑
游戏室	格	格露希努安慰大神	……拜托了 .「……赖んだぞ」格↑↑
食堂	可	可可在准备早饭	可以吃饭么?「ゴハン……食べてもいいかな？」
阳台	洛	洛贝利亚看着街道在她的身边被破坏	时间切 洛↑↑
图书室	花.	花火在折纸鹤为大家祈祷	我也一起来好么?「俺も一绪にお愿いしていいかな？」花↑↑

自由移动时间 *part4* 结束

地点：作战指令室
人物：全员
事件：出击前的最后总动员
最佳选项——“直到最后也不可以放弃!”最强力度 . 全员↑↑

(其它有事件场所——支配人室 枫的房间 卖店 事物局 蔷薇组的房间)

最终幕

上野公园又迎来了一个樱花漫天的季节，是个赏花的好时候呢。而且，这也是年轻的恋人们最向往约会的季节。看，远处走来了年轻的一男一女，在这到处孕育着浪漫气息的季节，满含浪漫诗意的樱花瓣雨下，他们也一定是一对恋人吧。

“从这里看去，帝都也终于恢复了以往的和平呢。”

“是啊……”

“今天，我无论如何都想到这个地方来……知道是为什么吗？”

“那是因为这是我们初次相会的地方吧？”

“呵呵……是啊，果然你还记得呢。”

“当然了，我怎么可能忘记这里。

“虽然，我并不相信真的有命运这种事。但我却认为我与你的相会是命运的安排。”

两人默默地陶醉在这甜蜜的时光，仿佛时间已然停止。

两人静静地享受着这二人的世界，犹如世间为之消融。

“大神君，差不多我们也该走了吧？”

“嗯。对了，樱……下次能去我家么？我想把你介绍给我姐姐认识。”

“好啊……我一定去。”

不知什么时候，两个人的手已然握在一起

花的生命　是短暂的
如梦幻般盛开的日子　总会逝去
啊　　残酷的时间啊　无情之物
但是　在我的心中　永远盛开着
如花般的你

（完）　文/铁杆合作组

光明之魂

~极速之卷物~

有光就有暗，有正就有邪。俗不可耐但又永恒的对立关系。SEGA 为 GBA 量身打造的光明系列最新作。一度被媒体誉为 PSO 之掌机版。因本作可四人联机作战，故单机游戏只可体会光明 50%之精髓。不瞒各位，本作故事很俗，绝对。但也必须要说，很好玩，绝对。当暗黑势力降临的时候，光之军团的四位战士，背负命运踏上征讨黑暗之路……谨以此文为《电软》八周年庆典献礼。并写给所有热爱 SEGA、热爱光明的人们。

GBA	厂商：SEGA	类型：RPG
	发售日：2002.3.28	售价：5800 日元

光之导师助言

1 本作一旦进入迷宫则完全即时战斗。故做好一切准备乃必须。万不可以为调入转备菜单就可暂歇片刻。因为不管你在做什么，敌人可不会闲着。L 键为武器切换，A 键攻击。R 键为道具切换，B 键使用。当 HP 槽旁出现 SOUL MAX 字样时，按选择键则可放“宝”。

2 不同武器的运用甚为关键。如战士，遭遇大批敌人围攻时，使用攻击面最广速度最快的刀是最佳选择。直线攻击距离最长的矛则对力量型敌人的游击战有利。而威力最大但速度最慢的战斧则对某些敌人有奇效。

3 先小人后君子。战场之上，敌人万千。其中小人者，当属缩在角落专放冷箭的弓箭手和雷电系敌人等等。小人，正乃必重点扶持对象，否则必将四面楚歌。

4 定位大法。此名词在空战游戏中使用率极高。在本作中也意外的有效。对于大部分 AI 不是很高的敌人来说，只要找准合适的地形，显赵子龙单骑救主之勇成为可能。故初到战场绝不应盲目动手，先到处逛逛，越复杂越多 90 度转角的地方正是攻守兼备之福地。而一马平川常为蛮夫之葬身处。切记。

5 鉴定大法。和不思议迷宫系列一样。本作中也有大量的未知物品“？”。有两种方法可以鉴定之。一是花钱找鉴定师帮忙。二是使用在迷宫中得到的鉴定之卷物无料(免费)鉴定。前者对于我等军饷本就不高的缺铁者来说无疑奢侈。后者通常又是大炮打了蚊子，鉴出些废品。其实只要把“？”先拿去鉴定师处问个鉴定价，要价高的通常为极品无疑。

6 本作共有四个职业：人类战士、龙族战士、弓箭手、魔法使供玩家选则。名字、肤色均可自定。其中，人类能力平均。龙族为力量型，速度慢。弓手为技巧型。魔法使不可装备武器，是唯一可使用魔法的职业。笔者使用人类战士，起名 SEGA，初始肤色。因使用角色的不同，敌人和石碑等的出现地点有可能随机变更。

远古，黑龙的暗黑势力再度军临天下。地狱火肆意吞噬着大地……

大陆最南方，光之军团的基地。光之战士 SEGA 被四位长老召唤入队，在营帐前，接受史上最艰巨的两个字：讨伐！其实我方基地就建在一个祥和的村庄里。先四处走走，熟悉一下环境吧。诸如武器屋、防具屋、道具屋等等基础设施在这里都能找到。而村民们也对我们的战士充满了信心。一番话甚感温馨。另外在村东南部的井旁有个人说如果收集到同样的矿石三块就可以……。

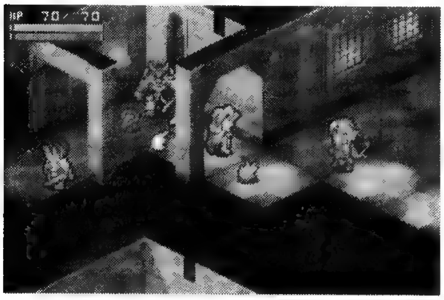
好了，现在不是休闲的时候。稍整装备就可以出村了，挥师北上 1 号任务之战场。首战自然是几乎没有任何难度可言。完全是让玩家试试手，熟悉一下系统。一般只快速按键挥刀，无需操纵，怪物自会躺平。只要稍加留意一青色敌人的攻击即可。在迷宫中如果战死，会直接返回基地。不用从头打，可以接着战死的那层继续战斗，道具也不会消失，但是铁的话，残念。故，应养成储蓄的好习惯哦，以免夜长梦多。而“天使之羽”也是逃命之必备道具。经过三层迷宫后，地上出现了一个红色旋涡，这便是通往 BOSS 的传送点了。而 BOSS 不是他人，正是在开场动画中露过脸的四蛇兽人。这厮倒有些本事，与之战斗只可动脑。在其旋风状态下，可躲藏在场地的右上角，静观其变，盲目追杀之必吃苦头。等它疯狂了一阵，由旋风状变为蛇攻击的过程就是出手的最佳时机。最后其困兽尤斗会放几个跟踪魔法弹，稍加留神即可。而对于动作神经不太发达的玩家来说，万一敌不过也没必要死撑，至多再回迷宫练练，长经验、铁、强化装备再屠之不迟。

首战告捷，自是信心倍增。返回基地后，人马族长老会给咱们恢复体力（今后只要与之对话即可），并告知下一次还需多少经验值升级。而与最左的导师对话，他会提供下一次战役的 BOSS 情报：这次的战场是在地下迷宫，而要击败 BOSS 巨神战士的关键词则是制御球（？）。另外村中在武器屋和防具屋之间有个神秘的忍者，与之对话得到一个小恢复后他就遁形而去（？）。整装赶赴 2 号任务之地下迷宫。在第二层迷宫要留神地上的尖刺机关。第四层一上来就有大批史莱姆围攻，应立即退到角落使用快刀抗之，并最后出现的红色史莱姆较皮实，需小心应付。而整个地下迷宫，一种青色敌人攻击力较高，最好逐个应战，针对其出招慢的弱点快刀袭之。最后一层的红色敌人具有召唤能力，而定位大法则专为其打造：将之引到 90 度转角处，令其定位，再换上大砍斧……（够毒啊）。此处之关底也就

是之前情报中所提到的巨神战士，其实应该说是机械比较妥当。而此物正是暗黑军准备量产的杀人工具。那还了得，问问俺们答不答应先。所幸此鸟起初（汗）没啥大本事，只要注意其火炎喷射和巨手攻击即可。弱点在其鼻子，推荐使用矛攻击之。KO 之只是时间问题。但将其铁甲击破后，长老所说的“制御球”出现了，虽然只是个球滚来滚去，但其难缠度 N 倍于前。倘若没有绝对的耐心，必前功尽弃。

将敌人的魔兵器量产计划击破后。再返基地加血整装。从长老处听取到下一个任务的情报：此次

的人物可有些来头，据说是魔王麾下暗黑五将军之一。此人拥有瞬间移动能力，凡人接近不能。与之战斗的关键在于预测其下次的现身地。嗯，看来得有点心理准备才行。另一方面，还记得那个神秘的忍者吗，此时他竟也在村中大玩瞬间移动大法（吓谁啊），冲上去一把揪住这厮就可以白拿一大恢复。只可惜他被抢了一次就遁土了，估计是报警去了（笑）。事不宜迟，该出发了。这将军级人物所在的洞窟果然不含糊。每层都有大量的怪物候着，可谓是举步为艰。第四层必须随时留神巨石袭来。而这里的石头巨人也是皮厚的可以。别看它动作慢，如若一不留神给它来那么一下子可不是闹着玩的。定位大法伺候着。并推荐使用刀，因为三种武器对其伤害几乎一样。另，此鸟今后将大量登场（汗）。第九层的敌人马（不是人头马）速度快，AI 较高，定位大法对之难以施用，比较难缠，推荐使用战斧，还是留点神吧。 通过九层迷宫的考验，终于得以与传说中的



暗黑五将军之一的火龙交战了。此厮果然会从不同的地方出现，攻击手段有火球喷射、跟踪魔法弹和激光射线。其中激光射线威力巨大，一击拿下我方三分之二 HP 不在话下，比较恐怖。另外三种武器对其攻击力几乎相同，故使用快刀斩之为上。而发动攻击的最佳时机就在于其发招后慢慢隐身的瞬间。而最后时刻这厮竟然化身为一静止的火光（？），无疑和把脑袋埋入沙的鸵鸟比美，愚昧，该杀！

成功了结 3 号任务后。迫不及待的返回基地。从长老处探听下一个猎物的信息。这次的 BOSS 和之前灭于刀下的火龙同属暗黑五将军，乃一操纵人形兵器的女杀手。OK，闲话少说，Let‘go。目标，4 号任务之异次元之森。此地大量出现敌弓箭手。另外，还记得村中井旁的那个人吗，他所说的矿石在此地就能收集到，多多的杀敌吧，不要急着过版。通过 10 层的魔之森，终于到了关底大战的时候了。彼女的实力果然不可低估。她所召唤出来的假身，对我方施以冰弹及落雷狂袭。通常很难在其疯狂致极的攻击下坚持太久。而如果之前的升级能力点数分配，着重加强了对冰魔法的防御能力，则会稍微好一点。与之对决是没有太多的时间给你周旋的。如何用最快的速度找到其真身就是成败的关键。通常假身是挨不了几下重击的，而遇上较皮厚的则必为真身。无疑如果能将其引（逼）到角落远离假身骚扰则更完美了。总之切记此战必须“火眼”，速战速决，否则还没等你回过神来早已惨死于其众傀儡的流星雨下（笑）。

送她老人家回娘家后，就可以带着在魔森得到的矿石回基地找那个炼金术士。但并不能保证炼出来的东东能用，指不定是其他三种职业专用的（倒）。所以此时联机通信就变的很重要了。而第三个暗黑将军就被长老形容的比较可怕了：拥有一击必杀之技（汗），其两个底下触角更是了得……总之很强很强就对了。备齐道具后，我们的勇士毅然朝 5 号任务所在地大陆东南部的神殿出发了。好在神殿地形曲折，大大有利于我方作战，活用定位大法可事半功倍。但此地出现了如镰刀鬼、二足喷火怪等一干新的怪物，需要重新摸索对敌战术。另外骷髅兵等一些老面孔也开始带有雷电属性了，故相应加强对雷的防御能力。而第六层宫殿的设计则颇有意思：红地毯（奥斯卡？）、通道两旁立满石像（影迷？）、当接近时石像变活展开攻击（少林铜人巷？）。以上，打者方知吾意，纯读者……残念（笑）。有了之前的经验，相信诸位打手的技艺已经渐入佳境了吧。这区区十层宫殿自是不在话下。直奔 BOSS 老巢。那厮死到临头了还要摆出一副嗜血狂魔的架式，口出饮用新鲜人血之狂言。好啊，I 成全 YOU，给你 N 罐番茄酱尝尝（笑）。最可笑的是这厮完全一副吓唬人的纸老虎模样。什么一击必杀技，只要备齐恢复道具直接冲上去来硬的就行了（汗）。倒真开始怀疑长老有点“牛在天上飞，他在地上吹”（长老语：啥？熟归熟，你这样毁谤我一样可以告你）。

轻松得胜后，再返基地报赏。下一个，谁？说吧：五将军之四，水中潜伏得意，强力毒气攻击上手。NO PROBLEM，俺光之战神（开始臭屁了）要你三更死就别想五更活。6 号任务之水路战场进阶，这里的地形和神殿相似，但敌人明显以速度、毒属性具多，且来势凶猛。相应带点解毒道具有好处。在第六层迷宫，敌雷系魔法使登场，应对其优先伺候着。而这里的“神速之石碑”阅读后，全身金光，出刀如风，应善加利用。第九层的巨型火龙实力相当于中 BOSS，不可小视，需提防其地雷震，随时准备恢复 HP。这种巨龙在第十层还有一条，浴血屠龙后我方消耗必然。建议使用天使之羽飞回基地补充道具，为接下来的 BOSS 战做好准备。一切就绪后咱就去会会所谓的“水鬼”。BOSS 战的场地设计地颇有内涵。水鬼会从毒液池上任意的一个水洞中现身喷毒攻击，而咱们就是来往于各洞口看准机会给之当头棒喝，咋看咋像是在玩“打地鼠”（暴笑）。SEGA，I 服 YOU。

234，全部屠于刀下。杀的暗黑军团就剩下最后一根独苗了。而据长老所言，那厮乃一善使魔法攻击之妖人（你是妖但还有人性，就不是妖，是人妖）。这 7 号任务的所在地是大陆最西部的“魔塔”。此处敌弓箭手、雷电师大量埋伏。在第五、六、八、九四层均有巨龙登场。因此会打的比较艰苦。常飞回基地补充道具吧。第七层的上楼传送点每楼有一远一近、一真一假两个，应舍近求远。最后做掉一条冰龙后，红色旋涡终于出现。回村整装，杀啊——BOSS 分别操纵着红（炎）、蓝（冰）、绿（力）、黄（雷）四种属性的魔剑。而此战正是考验打者综合防御力的时候。当然，看准机会，以攻为守永远是极上战法。比较搞笑的是此狂人张口闭口的“芸术”，就连死了都还要说“乐”。真怀疑他和 MGS2 里的炸弹胖子是同一间（精神）病房的室友（暴笑）。

当魔人最终消失在光雾中时，长老突然现身，告知咱们的光之战士：真正的战斗还只是刚刚开始，此时，在大陆的最北边暗黑魔王的据点，黑龙已经出现。而这魔王更号称为“究极之破坏者”，强大自是不用多说，与之对抗需要莫大的勇气和绝对的信心……期盼已久的最终决战终于来临了。重返基地，疯狂购物，啥贵买啥，换上精良装备，带足最强道具。我不入地狱谁入地狱：这魔王的老巢怎一个乱字了得。就好像随时随地都有一群大头苍蝇围着你，恢复道具消耗巨大。更应随时准备使用天使之羽逃出升天。第三层的守护之石碑，可红光护体，一时防御力巨高，还有十三层的炎之石碑也应善用之。在迷宫中得到的“？”未明道具应速速鉴定之，其中有一把最强之剑，万勿放过。第四、十二层有冰龙，第六层有火龙。第九层更是一上来弄俩火龙伺候着你（汗）。当在第十五层干掉一条恶龙后，最后的旋涡出现了。

决战即在眼前，最后一次飞回基地做最终战的准备吧。把道具栏中其他不想干的物品全部卸下，装满大恢复。怒喝一声：BOSS，俺来也！暗黑魔王是一条三头巨龙，和其他游戏的最终关底一样，单就其体型就占了战场的三分之二（要不怎显示其身家高贵）。其攻击手段更是啥很使啥，什么喷火、吐冰、落雷、冲击……十八般兵器轮流伺候着咱这身子骨儿（汗）。而且它的龙头还有 N 次再生能力（大汗）。一番惊涛骇浪的玩命后，手起刀落割下其最后一颗龙头……不用说，几位长老又不失时机的出现了（俗不可耐），合力召唤出光之神剑再一次将魔王封印……而我们几近力竭的勇士，终于可以用心体味一下大战后夕阳印染在海平面的余辉。

阳光总在风雨后，请相信有彩虹！

文/光之导师：南昌　严俊

□□□ 玩家专用秘技

骗钱大法：去武器或防具屋，先拿起自己的一样道具，按两下 R 键然后放下，再去拿 BOSS 的东西移到自己的那件道具上一格，按 R 键再按 A 键确定，即告把 BOSS 的东西卖给 BOSS。

超能力之名：分别给战士起名マックス，STR 值＋10。龙族バリユウ，DEX 值＋10。魔法使アンリ，INT 值＋10。弓箭手ハンス，VIT 值＋10。

狂人专用秘技

本作角色升级后有能力点数供玩家随意分配，如攻击力、HP 值等各项能力值。以此给玩家最大的空间来培养出自己风格喜好的角色。也就是说有无限选择可能。其中当然还包括“不用”！就拿原始能力攻关。此法类似于不改机体的机战狂人。甚为变态（自虐）。笔者也只是熬到 4 号任务便已难以忍受。正常人切勿效仿（笑）。

信箱：supergamefans@sohu.com & game@gameach.com

闯关族的家

生化+闪光灯就是这效果

●很遗憾，无法赶及E3的精彩内容呈现给大家，只能再多等一期吧！开始制作这期家的时候离本届展会还有一个多月，耳边传来大量的惊人消息就已经令风林兴奋不已。敬请期待下期的综合报道。

●如风林预料的一样，AM2果然加入了GC阵营并推出VF10周年纪念作。随着SQUARE等大量厂商加盟，GC的软件阵容空前，希望能够诞生更多的原创游戏才好。

●GC生化三天销量11万，令人稍感失望。另一方面，NAMCO的唯一百万作品铁拳最新作也因为发售时机问题而遭到重创，三天累计销量18万，连NAMCO首批出货的50%都不到。这一成绩在铁拳家用版发售历史上还是首次，想来这也是NAMCO事先没有预料到的。好游戏并不意味着热销，我们已经习惯。

●前几天与某游戏专卖店波士闲聊，谈及XBOX时被波士一再叮嘱要小心购买。据其称已经发生大量划盘以及丢失记录等事件，原本风林以为日本那边出现的划盘风波只不过是偶一现象而已，没想到大量的例子就在我们的身边。风林的XBOX购买计划被迫从暑期推迟至年末。

●请想参加"天下一家"留名活动的玩友注意，来信一定要留真名，希望大家能够拿出诚意。另外，大家在结交玩友的同时也要慎重些，谨防不法之徒假借某店名义招摇撞骗。

●上海徐汇区的SAS君来信提醒风林"秘技天地"又出现了重复的内容(口袋251怪兽事件)。实在抱歉啊，当时风林刚接手该栏目，所以难免出些意外，作为"天地会"会长，俺一定会多多注意的。本期由于时间上的安排，成了风林的个人包场秀，希望不会被大家群殴。目前风林手中已经累计了不少热情的投稿来信，在下期将会完全"释放"。想当"天地会"会员的朋友快投稿来啊~~

●给大墙画廊来稿的朋友请注意，画稿尽量不要折，根据画稿的大小用信封寄来即可。如果可以在里面加一张硬纸板的话更保险。

↑武汉黑雨君的《电软》收藏。

●自从年初改版以来，杂志黑白页出现了不同程度的掉页现象，而且最可怕的是"家"正好在中间，掉页也是从家开始，一时间弄的风林头痛不已。

●虽然以前解释过多次，但有关GBA版本问题的来信数量仍然高居不下。其实所谓的港版GBA、日版GBA仅仅是产地不同，其他方面完全没有区别(要非说区别的话就是港版GBA里有中文说明书)。而产地CHINA的GBA更是质量一流，毫无所谓的"品质不同说"。希望这次解惑能够彻底帮助那些想购买GBA而因版本问题头痛的玩家。有时候，对于明显的商家炒作行为玩家自己还是应该有一定的鉴别能力，别钻了人家的套子。

●4.1事件——这个愚人节真可怕，游戏假新闻到处有，而且造假手段日趋高明，真伪难辨。尤其是"NIGHT2"的玩笑实在令风林大汗了一回。

●特别声明：原QQ号"54299383"已经暂停使用。风林发现该号被人盗用，请广大玩家注意，避免造成不必要的误会。

●请电子邮件来信的朋友注意，除了以前的supergamefans@sohu.com外，大家的来信还可以发往game@gameach.com这个信箱。由于来信量大，不得不启动双邮箱，大家把信发到哪个都可以。

●天气忽冷忽热，风林目前正徘徊在冬天与夏天的转换中……

●本月心情：兴奋得流鼻血(E3)。

家人唠嗑★ 叙叙家常

●我要感谢攻略，感谢秘技，感谢金手指。是你们让我对游戏失去兴趣，从而使我的钱包涨起来。

——来自互连网的读者

●昨天晚上俺爹看我玩儿GC的射手3和生化时惊叹，比任天堂的游戏强太多了！！

——玩友 董鑫

●电软的装订实在有问题！容易掉页。其实在中间放一页彩页广告不就得了！

——蔡华坤

●给老妈看了被刊登出的信后，她终于答应给我买PS2了！

——河南 巩强

●第四期"恐怖的电软生产车间"的照片还真是恐怖啊！从书上看好像还有一个人在那里站着，不会是丧尸吧？

——四川 睢攀

●八周年，"八"不算大，"年"却很大，而且你们的成绩也很大。看了七年电软，除了停刊，全都看了。作用很大，不光对个人，同样适用国家。

——辽宁 邓尧

●我是菜鸟——我怕谁？

——新疆 朱晶

●不怕大家笑话，我觉得好玩的不是什么FF等大作。我第一次买PS盘时淘到一张"古惑狼赛车"，虽然每次都跑最后一名，但仍觉得乐趣无穷。我一直认为，游戏没有最好最差之分，每一款游戏都会有喜欢她的人。

——东北林大 杨晓烨

●人活在这个世界上，本来就是一场游戏，来也匆匆，去也匆匆。游戏的真理也便是人生的真理——我以为。一个游戏就像是一块金子。是金子，我们就该懂得它总是有一天要发光的。

——湖北 张鹏

●中国人世代旧观念，玩游戏就没有出息的观念何时能改？游戏业在中国何时能撑起自己的一片天空？

——武汉 杰伦锋

●家里的批评少了，多的是华丽的赞美之词的堆砌，看着"欣欣向荣"的景象，可感觉上总是有个反差。因为任何事物总会多少有些缺点吧，尽管她看起来是那么完美。

——河北 张亮

●本人去年到一家游戏店打工，我深深体会到那些称为BOSS的人为什么称为BOSS，一张D版盘赚3－4元钱、组装的东西卖给一些外行人、买卖二手机以及维修等等。怎能让他们再赚黑心钱！

——北京 李何

●回想这八年，我实在感动的想哭。游戏的道路，在中国还是崎岖与漫长的，何时才能自豪的说：我是中国游戏迷！

——广东 陈世宁

●我是一名解放军军人。昨日去新街口一家大型电玩店，随着人流进去以后，哇！所有最新的大作GAME应有尽有，VF4、铁拳4、KOF……但万万没有想到的是，这些大作竟然没有丝毫想玩的感觉。我迷茫，我困惑……

——一个失落中的神经质男孩

●虽然电软抽奖没有作弊，但为什么没有我的名字？

——江苏 李小龙

●家用游戏在我国正处于一个过度期，价格的昂贵和极不稳定，导致游戏机市场发展缓慢，也许这将经过很漫长的一段时间，但终会有大展宏图的一天。

——河北 游佳鑫

●风林的头像太傻了……

——山西 崔荆龙

●装订有问题，中间几页特爱掉，而且又正好是家，能否想个办法，要不就"搬家"，要不就把广告放在中间算了。

——天津 家人杨永利

●我发现那些说不回信就寄炸弹的人的信都被回了，所以猜测风林是吃硬不吃软……

——四川 张代科

●记得曾经有读者提出可以在每期杂志做公益广告。这个本来非常不错的提议，当年却被无类以"公益广告＝爱护环境、保护动物"的等式否决了。但我想比如"食忌暴饮暴食，游戏忌没日没夜"这样的话语也算公益广告吧！

——SAM

今早刚看了最新一期的电软，便迫不及待地给你回信。全因为史克威尔。一打开电软，我就看到了"史克威尔重归任天堂"，THE NEWS 简直让人难以置信，等仔细看完报道，我从内心感到兴奋，在 GBA 上终于可以玩到 FF 系列的游戏了，这也验证了一句古语"合久必分、分久必合"。

游戏界的变化真是变化莫测、难以预料。不管怎样，史克威尔重新加入任天堂，我认为是利大于弊，不管索尼在背后如何操纵，GBA、NGC 及任天堂将会有更大的发展。

——上海　LEIM

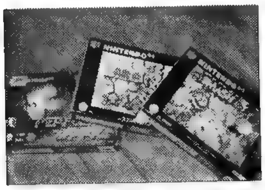
不知道这能不能算 2002 年最令人震惊的新闻。本来还是一番老死不相往来的死结局面，就这么在关键的一年中轻易的化解了。无疑，对任天堂，对史克威尔，对玩家乃至整个业界，这次双腕的结合都百利无弊。GBA 上玩"FFT"的梦就在一瞬间变成了现实，变化之迅之快有些始料不及。

现在我们要有足够的心理准备，接下来要发生的事情绝非在你我掌握，世事难料啊～

想问问日本本土比较港台内地的主机售价是否会便宜呢？好像软件会比内地便宜吧！我父亲 2001 年去过日本，他说商场里的服务员超热情周到，真正做到视顾客为上帝。因此，我想不会出现像内地那种翻修机，以次充好，或者价格定得超高的情况。

——广州　卢云峰

风林个人看法是，如果能去日本买当然最好(单纯为了某游戏或周边而去日本的话就不划算了)。根据最新旅行社提供的日本 7 日游报价，去一次的话大约需要 6000 元人民币左右，而如果单单为了某游戏而去趟日本的话无疑要背负巨额花消。虽然日本方面的软硬件价格低的很，但若把往返路费与在日本的住宿等花费折算后可就亏惨了。另外，香港市场实际上也是游戏迷淘金的好去处，大部分珍贵的全新、二手游戏都可以见到踪影，而且还有价格合理的行货产品，比较于国内的零星卖店可便宜太多了。



↑像这样的珍贵游戏，在香港是很好找的，有机会去的话就别错过了。

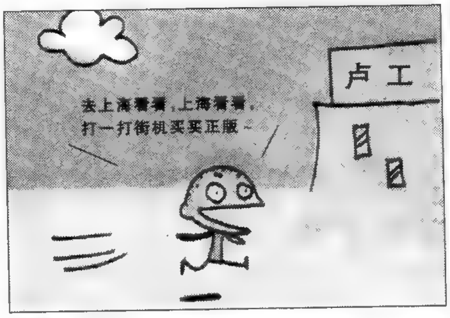
回到国内，目前正版软件进货的大源头还是来自香港(少量日本，价格高昂)，一方面水货引进渠道便利，另一方面就是随着进货量大，价格也大幅下降，基本上比香港市场价格略高(50 元人民币以内)。而内地的价格大走向也有相当部分被香港市场影响，很少出现内地软硬件比香港便宜的情况。

总之，内地市场的不完善是一切问题的根源所在，没有政府的扶持，国内游戏市场的振兴又何谈"指日可待"？

我想说上海的 TV 游戏业并不落后。我想可能比不上北京、广州等地，但绝对不差的！不知第四期张朋友是哪个区的？以我所在的闵行区来说吧！在闵行镇上我所知的游戏专卖店有六个，分布较为集中，走路 45 分钟里能转个遍。游戏主机、软件推出速度不慢。记得在 PS2 的首发当日，几家店里就有的卖了！还有我在《黄金太阳》首发晚一天的时候拿到了该游戏，而且为正版！

上海的街机业虽然遭受了重创，让许多小型的街机厅消失了，但是换来得是更加有序的管理！个人认为上海街机厅的 NO.1 是位于卢湾区的"卢湾区工人俱乐部"，人称"卢工"。街机游戏推出迅速，一直是上海的龙头老大，当年的《合 3》全上海第一时间出现！由于不是卢湾区的人，所以具体也不太明白！如果想找高手过招的话，一定要到"卢工"，在那里会有各游戏的高手不定期聚会！而且许多大型的街机比赛都在那里举行！除此之外，还有杨蒲区的"小世界"，徐汇区的美罗城等等！

——上海　庄晓峰



经常会有人说支持正版从自己做起，只要大家都购买正版了，游戏厂商自然就会考虑中国这个大市场，到时候就会有中国版主机和中文正版软件。我却不这么认为，不知道各位想过没有，我们现在玩的游戏机是从日本走私过来的，正版软件也是一样，因为各大游戏机厂商根本没有在中国大陆地区销售主机及软件，也就是说各位玩家虽然支持了正版，但是这个销售成绩也是计算在了日本国内的出货量上了，游戏厂商根本不会来计算中国大陆地区的销售成绩来考虑出不出中文游戏。我们可以说买这种正版是花了冤枉钱，而获利的也是走私者，孰不见各种走俏游戏在中国的价格翻炒是何其严重，"合金限定"在国内竟超千元，试问，如此正版，支持何用(不排除保护爱机的行为)。

——孙文峰

孙读者说的没错，水货的流通也是违法的。不过相比较起 D 版来，水货无疑是要好上很多，起码玩家的银子有一部分是的的确确回流到了软件开发商的口袋中，而不是"大老翻"的腰包里。不过需要正视的一点：水货也是正版！只不过并非是正规渠道进口的正版，在目前的状况下，仍然有相当部分的玩家能够挺身支持不畏 D 版诱惑，无疑是值得表扬的。

我是最近的三、四年才真正爱上游戏的。说句心里话我梦想做一部中国人玩的大作，(像日本的"DQ"系列)，才决心放下我的 DC、PS 苦读这一年半，考上我的梦想大学"东大电脑系"，风林大哥你信不信我一定会在这未来的 10 年里，让你介绍我所做的游戏，你一定要记住我的名字，免的说我说笑(我现在就开始写剧本了)。

——沈阳　李瑞

做中国人自己的游戏——这是许多人的梦想。李瑞朋友有这样的决心和信心，我想中国的电子游戏市场一定会越发蓬勃起来。希望大家都记住李瑞这个名字，我们一起来见证历史。

←何时能在自己家的光盘架上摆放中国人自己制作的家用机游戏？希望这一天不要让我们等得太长久。

呼风还语 α

1、PS2 金手指的具体使用步骤？？

其实 PS2 的金手指使用起来与 PS 等金手指没有任何不同，只不过是输入顺序不同罢了。进入金手指画面后，选择 SELECT GAME，再选入想使用的密码，按 START 键，再启动金手指换上游戏即可。

2、GBA 要推出新型号？？

谣言！就像所谓的加亮型 GBA、GBA2 等等都只是谎言罢了，玩家莫要轻信。GBA 至少 2006 年以前不会推出后续机型。如果想了解进一步情报的玩家请登陆任天堂官方网站查询，网址是 www.nintendo.co.jp(内有任天堂网络杂志可看，任迷错过不能，大量专家访谈得见)。

2、主机读盘声音好大……

目前光碟机读盘声音大的惊人，实在恐怖。为此风林排出了以下名次，声音大的排在前面，好让大家比较比较，心中有数。

1、DC；2、PSONE；3、PS2；4、XBOX；5、PS；6、GC；7、SS

3、读盘最快的主机是……

就目前三部主机(PS2、XBOX、GC)，读盘最快的当是 GC 了。尤其是其进入游戏的时间快得惊人。

3、请问北京的沙尘暴如何？

不错，迎风上班的风林都不用吃早饭了，而且化身为"沙包"……

家、生活与我……

●某日吃过午饭，一进教室，便见几个"铁杆"围在一起说笑，我也上去凑热闹，问："谈什么哪？""待会儿'生化危机'"一铁杆答。我立马心里一阵狂喜，难道放学后要一起去玩《生化危机》？！我随即"报名"："我也去！""去什么呀，我是说待会调课，生物课下来是化学课，还不是'生化危机'"！众铁杆笑倒，我——晕倒！

——无锡·快行冷锋

●因为有了《电软》，我知道了"黄卡游戏机"原来叫 FC。"索尼游戏机"名叫 PLAYSTATION；因为有了《电软》，我看到了以前从未接触过的游戏；因为有了《电软》，我迷上了高达……最重要的，因为有了《电软》，我迷上了游戏！因为有了《电软》，那曾经深奥幽玄的游戏世界变得简单容易，因为有了《电软》，我从一个游戏盲，变成了一个游戏王……阿软，我对你要说的话太多太多，永远也说不完的。

游戏机就是好玩，谁能否认呢？谁说它是电子海洛因？当你疲劳的时候，用 GBA 玩玩玛里奥，能带走你一天的压力；当你无聊的时候，与朋友一同玩玩 VF，让你热血沸腾，充满活力；家人在一起时，铺上跳舞毯，跳着 DDR，让你感受到温馨的家庭气氛……游戏，让你的生命充满了动感，使你的生活五彩缤纷。游戏，谁都可以玩，小孩子不能玩吗？老年人也可以玩啊？！大家都能在自己喜爱的 GAME 找到那一份独特的乐趣。说游戏是电子海洛因，太肤浅了，只有那句永恒的老话：游戏无罪。

——来自大西北的牛

天下一家●周大明(地址：贵州省凯里市营盘东路 8 号 2 栋附 23 号　邮编：556000　留言：结交球迷玩友)●王小明(地址：西安邮电学院　邮编：710061　留言：希望与天下所有玩家交流游戏心得)●李歆(地址：广西南宁化工学校环监 0031 班 197＃信箱　邮编：530001　QQ：43616178)

玩GC二三话

连载第二回/MUMU

从AV到S线再到分量，GC画面的效果大幅上升。如果将分量的效果比做100的话，那么S线可以说是70，AV就只得40了。效果差别就是这么大。当然，还有更高级的D端子可以选择，但对于国内玩家而言就不太现实了。

GC这朵鲜花需要嫩绿的叶子来衬托，起码要将影像还原本色吧？这点分量就可以达到，而无须D端子。国内目前带分量端子的电视有很多种，玩家不妨选择开来，尽情发挥GC的优势。能够洒脱的"玩"一回画面，也很难得。

■风林影集——我爱PIKMIN

PIKMIN目前销量已经累计50万本，作为一款完全原创的作品，能够达到这样的成绩完全是制作人实力使然。

PIKMIN为什么可以如此吸引人？不深入游戏的话恐怕难以体会到个中奥妙。游戏的上手时间只需2分钟足以，剩下的只要运用玩家灵敏的头脑就可以了。

这张照片看上去有些无聊的感觉，不过有时候真的是希望能够在自己家的花盆里种出PIKMIN……

摄影/MUMU

恋妹症

■吉林　梁木

欲言又止话DB

■日本东京　周众屹

在2月16日到3月2日间，我回国了，北京的变化大的吓了我一跳，先别说别的，反正风兄天天在北京也知道。我这次回去主要目的是把我的PS2安直读，我在地安门花了300多元安了DVD直读，但不能引PS盘，不知值不值。现在我玩PS盘，还得用PS机。最令我震惊的还属"一直被我拥护"的D版，日本有的中国都有，厉害。不过正版盘在中国卖的与日本相比可真贵，像DC早期作品也是，太贵了吧。回来后，我去了一趟秋叶原，那儿现在DC早期作品，如"莎木"、"D之食卓"、"VR3"等，均为500到1000日元不等，"莎木"税买价格为501日元，"D之食卓"是500、"VR3"是500……还有，风兄我以前写的关于我对D版的看法的话，为什么不登出来了？怕遭围攻？我就是想为D版说句话……还D版一个公道，虽然D版不是合法行为，但要看他是否有人们的利益，像几年前《甲方乙方》里说的"吗啡"是毒品，但有的快病死的人要是给他注射吗啡可令他获得短暂的生命，给不给他打？给一个健康的人注射吗啡那是犯罪，但给一个生命垂危的人注射吗啡，那就是最大的道德。"什么事都是相对的，一件事物，有好的一面也有不好的一面，关键看他是不是对人有益，不能因为是D版就一棍子打死，也得给D版留一点说话的余地吧……今天是3月20日，我已经做好了明早七点起床出门去排队买"樱4"的初回限定版的准备，祝我好运，祝我明天能抢到。上帝保佑明天，限定版！！！

周读者千里迢迢从日本寄来了自己的感想，也谈了自己对DB的一些看法。抱歉的是，信的一些内容我还是做出了删减，希望你不会从日本打来电话找我算帐吧(笑)！

对于DB，风林个人实在不想再发表什么看法，国情如此。一切有赖于玩家的选择。

游戏怎么才能卖出去

■河北　张亮

1、现在既然大家对"创新"不是很感冒，那么我们当然可以揣摩直至抓住玩家"热衷续作"的心理，进行"完美"的续作创作战。别的不提，如果《光之继承者》和《冒险岛》的续作一旦公布……

2、当今的RPG多以3D为主，场景和环境变得愈加宽广，孰不知在大大增加游戏乐趣的同时也无形地提升厌倦感，毕竟玩家更爱的是简明、有趣，而不是在一个绝对真实的环境中四处奔走。

3、现在掌机上的游戏相对好卖，卖不到太多，似乎也不赔钱。

4、纵观游戏类型，会发现游戏类型的组合体日渐成熟，并逐渐走红，知名的如A·RPG、S·RPG、R·SLG……这样的排列组合的方案一定不少，以后如有R·STG、RPG＋Music等应会成为新亮点。

5、这算是"不算创意"的创意。如今市场就像被垄断一样，似乎只有名厂大作才会热卖，不知名的小厂商正以n＋1米/秒的速度退出历史舞台。如果是这样，不依附大的知名厂商看来在业界会很难有成就，如果攀不上，就去做PC GAME去吧！

6、玛里奥看来是任氏的"真·摇钱树"了，除了正统的"玛里奥"系列外，如"玛莉赛车"，"玛莉网球"，甚至"大乱斗"等"歪门邪道"也颇受注目。那么既然是这样，为何不推出一款"玛莉足球"？用足球颜色的龟壳做球，加之任氏角色，再附上NGC的超绝机能，可以形成"不思议"弧线的乌龟壳大赛便也可面世了！

1、好办法，不过这些在国内颇有人缘儿的游戏在日本还能掀起热潮吗？仔细想想的话，其实有许多当年的超级大作都还没有推出续作的迹象，例如ENIX的"天地创造"、SQUARE的"圣龙传说"、SEGA的"NIGHTS"等，如果宣布推出续作的话必然会在业界引起轩然大波。不过就不知道厂商是怎么想的，而一直期待的玩家则要耐心等待了。

2、游戏的真实化随着硬件机能的提高也成为不可扭转的大趋势，"莎木"的诞生可以说是标志性的。无论2D还是3D，都有对其有需求的消费群体存在。两者之间实际上也没什么大的区别，对制作人来说，只要选择适合自己游戏的表现手法就可以了。

3、给GBA做游戏，赚就一个字。

其他，软件的进化是否要靠硬件的提升来实现呢？答案绝对不是肯定的，制作人被机能束缚而丧失对游戏乐趣的挖掘这样的例子我们已经见得很多了，尽管硬件性能强大也一直是玩家所希望的。

天下一家●微尘海（QQ：66594191　E－MAIL：kingkang312@sohu.com　电话：010－62810644　留言：希望结交天下玩友）●孙大成（QQ：95139744　E－mail：jakyo9980@163.com）●刘伟（QQ：58375211　E－MAIL：rockman423@sohu.com　留言：想和玩友们讲讲最终幻想）

玩家快书

——赠微软

比尔：长夜漫漫无心睡眠，我以为只有我睡不着觉，原来玩家你也睡不着啊！

某玩家：是啊，不知盖茨老板为什么睡不着？

比尔：就是因为游戏产业这块肉呀！

玩家：啊？

比尔：不错，自从看到游戏业利润丰厚之后，我决定改过自新，发展第二产业，为了表示对广大玩家的诚意，我们推出了新款主机（掏出一台 XBOX），牛 X 吗？

玩家（怒）：你出游戏机干什么？你知不知道你出了游戏机一点性格都没有了？哎，文也不行，武也不行，不干老本行，你想到游戏业骗钱呐？省省吧你！发展什么第三产业，好好做你 IT 业这份很有前途的职业去吧！哼，什么不好作，偏出台游戏机！

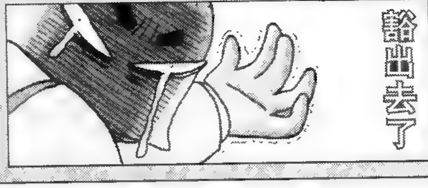
比尔：真失败，原来玩家只喜欢我的电脑产品。

■一读者

——请家长？

今天又一本《电软》光荣"牺牲"了（被老师没收），下课后进了办公室，老师说："你上课看这种杂志，我要告诉你家长。"我拿过杂志翻到"家"，指着里面那个光头，说此人便是家长，上面有他的 QQ 与信箱，有什么事找他去。老师大怒，训斥我胡言乱语，我指着"家"问老师可识字否，只见她嘀咕了一句，曰："闯关族的家"。之后老师呈暴走状，我夺门而出，惊呼好险啊！我觉得世上没有此"闯"更好的家了，因为只有这个光着脑袋的家长不反对孩子们游戏：以后开家长会可要麻烦你了（活活）

■广西田东　黄杨洲



快人快语

上期《电软》中有一段摘录的报道，说："一位母亲 XXXX 地说"、"这就是那个游戏"那位朋友大可不必对此不在意，不知看过《忍者神龟》没有，里面的那个男记说过："狗咬人不是新闻、人咬狗才是新闻。"这句话应该是没错吧。

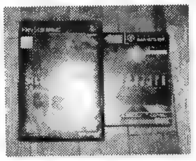
同理可推知，玩游戏影响生活和学习总是被报道，也就是说这种现象非常少见，也就是说玩游戏对学习和生活有利才是人们习以为常的了。

所以……大概就是这样了。

——山东　一读者

←玩游戏，自己开心即可。（拍摄/上海　李炳臣）

我很喜欢《寂静岭 2》。在《电软》赠的光盘上，我看到了颓美的死亡，看到了人生的灵魂本质。像黑玫瑰那样诡异而艳美。有人说詹姆斯是疯子，也有人说它是毒药，被慢慢侵食着，旁靠在死亡的边缘。我喜欢有缺陷的事物，因缺陷而完美。它像一部放给陌生人看的电影，年老的看到盛放，年轻的看到枯萎，失望的看到甜美，快乐的看到罪恶。因为那就是我们的生活。



←AVG 的两大系列，选择起来实在两难了……

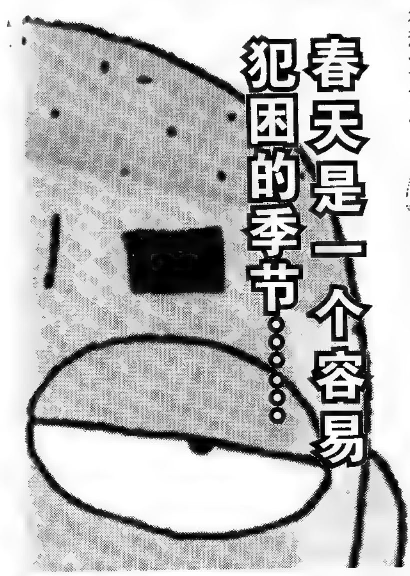
——广西　贾晋

难得遇到一位喜欢"寂静岭 2"的玩家啊～一说起"寂静岭 2"风林就一肚子的话，在这里就不占用大家的耳朵了。另外 XB 版里面加入了将近一个小时的新内容，如果是"寂静"迷的话当然是一定要玩的了，而风林的 XB……

第二次给家写信，也许是因为有些无聊或是喜悦吧。不知为什么，我已有很长时间尚未动 GBA 了。我只有 4 盘 GBA 卡，分别是"黄金太阳"、"恶魔城"、"快打旋风"、"雷庭战机"。这四盘卡是我放假前邮购的，在假期我就靠它们生活，在短短的一个多月中，我已将它们爆机三遍有余。再也没有什么好玩的了，想再买新卡又没钱，接着重新爆机呢，好像没意思。在这无聊时只有看看《电软》啦，可是越看越心动，越看越无聊，我真不知该怎么办？

——云南　饶纯

风林到现在为止也仅有两盘 GBA 卡带，"马莉赛车"和"SONIC"，自当格外珍惜。莫说打通三遍，很多游戏都有打通十遍、三十遍的价值，关键看你怎么去玩、怎么去体会。说起来也许你不信，风林曾经痴迷"生化危机"到了连听游戏中人物走路的声音都感到很陶醉的状态（"生化危机 2"，当时在北京推出的时候正是春节期间，拿到游戏除了疯狂的寻找隐藏武器外，每天至少将游戏打穿 4 遍甚至更多），就算这样都觉得不过瘾哪！GC 的"生化"复刻版让风林找回了些许当年的热情，但却因为工作而没能抽出足够时间去享受，真是……这期截稿后我要努力啦！



XBOX 终于在日本发售了，不过火爆场面没有超过 PS2。毕竟在游戏的麦加，强龙也难压地头蛇，况且索尼的实力也是不容忽视的。有"FF"、"鬼武者"、"VR4"等大作力捧，想打败 PS2，难。不过，XBOX 的机能够强劲的，从《电软》上的彩页看，XBOX 中的游戏画面似乎比 PS2 强。如果史克威尔、ENIX、CAPCOM 等大鳄级软件商为 XBOX 打造软件的话，XBOX 或许会在日本捞一把。

——裴宇希

目前 XBOX 在日本的处境是大大的不妙，这与微软壮志雄心的先期"誓言"可谓大相径庭。首先就是出师不利，首发就没能激起日本玩家的购买欲望，尽管微软方面准备了相当充足的软件阵容，但大量的美式游戏显然无法吊起日本人的胃口。随后闹得沸沸扬扬的"刮盘"事件也使得 XBOX 的销售举步艰难（起初出现刮盘问题，玩家找到微软方面要求更换主机，却被回复"虽然刮盘，但游戏可以正常读取，不影响使用"，引起了相当玩家的不满。而随着越来越多的刮盘事件的发生，微软不得不在少得可怜的用户面前妥协，答应更换主机），目前 XBOX 的周硬件销量已经跌至 5000 不到，甚至连 PSONE 的销量都不如（PSONE 周销量 7000 左右），比起 98 年推出的 DC 周销量还差。而在发售已经一个半月的时候，硬件总销量仍旧没有突破 20 万台。目前美国方面，XBOX 的表现也并不理想，尤其是没能盖住 GC 的势头致使硬件销量已经跌落人后（最新一周美国销量统计 XBOX 比 GC 少 4000 台）。

虽然 XBOX 拥有目前硬件中最为强大的性能与最为亲切的开发环境，但面对 PS2 的巨大装机量，强力软件商显然不会将心思花在一部"卖不动"的主机上。微软现在面对的不仅仅是低迷的销售势头，更重要的是如何给予软件开发商以信心，尤其是在日本这块市场。

缺乏强力软件支持是 XBOX 的顽症所在。

自从第 3 期上登出了我的 QQ（22563015 凉开水）到现在为止已有百余名玩友加了我。每次上线的时候，热情的玩友们都会接连不断地发来信息。这一来可苦了俺了，回复的话，俺的打字速度很菜。不回吧？又觉得太不礼貌，弄得我现在也只好隐身过日子。在这里想借家的一角，向广大的玩友们说明一下，并且对那些我没能回复的玩友们道一声抱歉，十分感谢他们对我的热情。

——读者　凉开水

终于体会到我的痛苦了吧？（笑）在这里还要提醒广大希望结交玩友的读者，要做好大量信息汹涌而来的准备。另外，必须要提防的就是一些假冒某游戏店发来中奖信息的骗局，在交友的过程中也要提高自我的防范意识，不要听之信之。

玩家新情报

●北京朝阳的孙健发来了一份自己亲手绘制的 GBA 版"马里奥赛车"的全赛道研究，并进行了详细的分析。比较起来，风林的道行还是浅薄些，对该游戏研究的还是不透，惭愧惭愧～

●辽宁的宫俊杰朋友发来 GBA 轻松复位法，在游戏中同时按下 A、B、SELECT 以及 START 键就可以使游戏回到标题画面。这一方法对应大部分的游戏，宫读者提醒玩家要爱护主机寿命，保养还是很重要的。

●安徽 KYO 朋友十分关心 GBA 降价的情报，风林认为如果觉得价格合理的话就应该出手了，毕竟主机降价不是一年两年的事，总会进行价格下调的。比如 DC 刚推出的时候被炒到 8000 多，但现在连 800 也不到了……

●浙江严杰来信询问 PS2 版的"生化危机网络版"（未定名称）是否会推出其他版本。风林个人估计推出 PC 版的可能性很高，看看同样属于"分支"性质的"武装生存者"系列不也推出 PC 版了吗？就是不知道三上真司领导的第四开发部门是否会松嘴向其他主机移植正统系列了。

●吉林梁伟朋友不看攻略将"马里奥 A2"打穿并找出隐藏内容，QQ：66967602。

天下一家●刘顺钦（地址：江苏省苏州市工业园区唯亭中学高二 3 班　邮编：215121　QQ：48433290　留言：结交任天堂迷）●田磊（QQ：41239938　E－MAIL：tlyy124@163.com）●宁雯（QQ：23478600　留言：我是女玩家，希望结交天下玩友）

☆ ☆女玩家留言☆ ☆

我是一位女性玩家，同时也是个资深的闯关族，我对游戏的热衷可以说不输给任何人，当然我同时也在一旁默默的关注着贵刊，每一次看到贵刊的进步，我都会由衷的为它感到高兴，虽然它还存在许多的缺点与不足，但我对它的喜爱从未减退过……谈到游戏，我自红白机时代就开始玩了，至今为止，算一算也有10年的时间了。为游戏，我真的付出了很多，当然它亦为我带来了不少的快乐与感动……回想以前，我玩起游戏来，还真有种废寝忘食的劲头，曾有段时间，我在清晨上学之前还会去街机室玩半小时的早场！当然老师与父母知道后也是极力劝阻，可这根本阻止不了我对游戏的热衷……而现在，我终于跨入了大学的门槛，再也没有人对我玩游戏加以干涉，真有种拨开云雾见阳光的感觉。

所以我常常抱着PS在家大玩特玩，这一玩可不得了，简直变成了游戏总动员，一向极度反对我玩游戏的父母也迷上了游戏，霸占了我的PS开始对战起泡泡龙、R4(!!)，而且居然玩得相当不错，其热衷程度比起我也毫不逊色……后来老妈同我一起买回了红白机和经典老游戏，老爸则带着我的GB去上班，连我外婆开始操起手柄玩起炸弹人与方块，真有些令人汗颜！而由于游戏，我也结识了很多志同道合的朋友，大家一同玩游戏，一同畅所欲言，想起来实在有些感动，有时某人心血来潮要来开个比武大会，于是大家便簇拥到街机厅开始玩起KOF，气势之大连老板也被吓呆了……在网络上，也与许多五湖四海的朋友因KOF而认识，彼此都自称高手，本地无敌，相执不下非要见面对决，可也因车费而不了了之。这一切对我来说都是暖心的，因为有这么多的人与我一样为游戏痴狂，大家都犹如一家人一般，这也正是“闯关族的家”所创立的原因吧？所以希望风林君与玩家们都要更加努力啊！

地址：重庆四川美术学院60信箱
邮编：400053
姓名：王婉莎
笔名：紫
QQ：3080040

——八周年精彩回函摘录——

●我的建议做一个玩家摄影的栏目。读者们玩游戏时，用像机拍他们玩的精彩镜头，或拍成四格漫画，或拍漫画连载，当然是用玩游戏时拍下的照片组成。

——海南 李锐模

风：好想法，希望大家能够行动起来，风林愿意利用大墙画廊和闯家的版面来展示玩家风采。

●希望搞一次玩家大聚会！

——安徽 王国辉

风：说起来容易做起来……

●送光盘之前不如先送机器。没有机器光盘再多也是枉然！至于建议，多翻翻95年以前的杂志，两个字——复古。

——云南 姚莱

风：下次我去买创可贴前先打破自己的脑袋……

●多讲一些游戏，少一些人物介绍，我们对众小编没什么兴趣，我们买杂志多半是冲着“电子游戏”来的，否则改名叫“小编趺事”得了。

——南京 王怀鑫

风：支持啊～

●只希望，“八周年”纪念多一些可读性强的美文，不要次于“五周年”纪念！读者来信也可多登一次，还有类似“乌鸦叫”的文章，以及更多精美的游戏画面，人设甚至……送海报、VCD……

——四川 余柳

风：附送风林玩偶的话……

●改变电子游戏是洪水猛兽（在中国）观念的重任仍在你们身上。

——安徽 刘渊

风：让洪水来得更猛烈些吧～让猛兽把我吞噬吧……

●新的标志也很好看，但是以前的标志已成为一个永恒的烙印，印在每一个读者心里。

——大连 张涛

●我不清楚《电软》第五期八周年纪念，会给我们“电软迷”带来什么样的惊喜，我想我没什么建议可提，因为我相信《电软》。

——广西 唐亚飞

风：期期都精彩才是目标。

●各编辑与玩家一起畅谈游戏经历，且要大篇幅。还有就是要多登一些各小编工作的经历以及编辑部里发生的种种趣乐。就像“傻子日记”那样，灵活性要高。

——浙江 匡亚楠

●最好改成全彩页，这样处在中间的“家”就不容易掉了。还有就是广告再少一点。

——河北 郑金磊

●八年是一段很长的时间，抗日战争不过八年多一点，在八年里，我们的游戏已经完全地传播开来了，她已经有了群众基础，只是现在的政X无法接受罢了。不过，我相信前途是光明的。

——山东 吕晶

●建议送些赠品，举办一个见面会，众小编见见读者们，呵呵，就怕你们要“光”着回去了。

——北京 冯雷

风：只要不是鼻青脸肿就好……

●一眨眼，八年了。记得第一次遇见《电软》，还是在95年……正考上初中时，上补习班偶然发现抽屉中有一本95典藏本，一翻，马上被其内容所吸引，从此一发不可收拾。如今，高三紧张学习之余，翻出那本“初恋”之书，感想甚多，汇成一句：朋友，生日快乐！

——湖南 熊伟

●《电软》的标志新旧与否相信大家都会一如既往地支持它，不过从创新、求变的方面考虑，本人还是倾向于第二种。

——河北 王烁

●1、我希望杂志不要卷起来，因为我喜欢看上去平整的书。2、最好改成全彩，价格变成8.8。3、广告最好少一点，因为这是电子游戏软件啊，而不是电子游戏软件广告啊！

——南京 宋佳伟

●如今《电软》读者众多，在此我想提三点建议（代表众读者）：①能否出一份《电报》，及时，快捷地报道游戏新动向；②能否对《电软》来一次会员制度；③栏目不要框死在这几个上，要经常出些新栏目。使《电软》真正做到“人无我有，人有无优”的境界。

——江苏 谢祺

●和中央电视台联合搞个游戏大型晚会，一定很棒！我想会有许多玩游戏迷为之疯狂。

——吉林 单小飞

风：突然想到，如果春节晚会上搞个VF4格斗大会，就没那么多抱怨声了吧……

●对着新标题本想骂的，因为如果我记的没错的话《电软》自始一直都用圆体字吧？不过新标题一派前卫下赫然“电软”两字倒真亲切呢，至于旧的，缅怀一下吧。

——河南 王伟

●最好把以前的小编请回来和大家见见面，我就满足了。如果不同意那随书赠台PS2也行。你们自己选吧！

——辽宁 佟琦

风：横竖都是……

●八年有如白驹过隙，送电软一句话吧：路漫漫其修远兮，吾将上下而求索，我的名字也包在其中哦！电软，你要走的路还很漫长，努力哦！

——江苏 刘远兮

●贵刊应在攻略方面加以改进。

——哈尔滨 李涛

风：本期八部大攻略同时奉上，希望大家能够满意。

●回顾八年以来“编辑部的故事”与机迷们追忆闯关族的家！小编们与读者走过怎样八个春秋。电软、电玩、小编、读者、玩家与快乐、苦恼、生活、工作的艰辛、游戏生涯的喜悦、以及人们对一切美好事物快乐生活的向往，一时之间融合在一处，百感交集，也许这正是快乐的游戏，游戏的快乐……

——河北 路嘉

●闯关族的家一定要继续扩版

——宁波 周剑

风：再扩版就成了“电子游戏聊天室”了……风林也会吃不消了……

●什么都行，千万不要配光盘！

——上海 王剑

风：这种要求还是头一回听到……主编应该会很开心（笑）

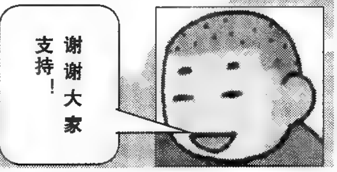
●此时无声胜有声！

——山东 何敬瑞

●杂志已出版八年，主机换了一代又一代，但盗版问题却几乎没有改观。有时想说，没那金钢钻，别揽这瓷器活，买不起可以不买或少买，绝不能买盗版，但又觉得不应该剥夺人娱乐的权力。其实想想看，FC时代一两百元一盘的卡带（虽说也是盗版），不是也买得少却玩得很高兴吗？希望在每个特殊或不特殊的日子里，《电软》总能提醒人们正常消费。

——北京 张凝

风：FC时期，一盘卡带便宜的一百多，贵则三、四百，在那样一个一元钱可以买很多糖果的年代里，我们的精神是富裕的；PS2时期，一张正版碟便宜的四、五十，贵则四、五百，在这样一个百元无法吃一顿美餐的年代里，我的精神却变得贫穷了很多……（纯属风林个人看法）



天下一家●张日良（地址：广西柳州市第十三中学99－4班　邮编：545005　留言：结交天下玩友）●陈宇（QQ：65112759　E－MAIL：yuyu3939@sina.com.cn　留言：愿与天下的玩家结为好友）●梁晓伟（地址：四川三台县三台中学高一2班　邮编：621100　QQ：18911941　留言：SEGA、任迷来找我）

风林兄，一连好几期都看见“家”里有不少军警的家人在此一吐为快，这次我特地向您写一封信，同时也是写给家的一封信。我们身在军营，无法向你们一样想玩什么游戏就玩什么，目前我也只有一台 GBA 可以伴我到永远，而《电软》是我在军营里看游戏界的一双眼睛。我想打听一下 GBA 是否有《暗黑》类别的游戏，多谢了。

地址：新疆库尔勒市武警第七支队修理所　王乐跃（收）

邮编：841000

留言：希望结识热忠于游戏的游戏迷们。

呼风还语 β

如何分辨正版碟与 D 版碟？

目前市面上有很多仿制 D 碟，类似 PC 的伪正版，仿制技术很高，不细心的话很难分辨。辨别上可以从以下几点来看：1、盘盒品质出色，不同于市面上购买的普通盘盒；2、精致印刷的彩色说明书；3、盘正面图案是烙印在盘上而不是贴上的；4、盘的反面有游戏的编码；5、最后，也是特别重要的一点，盘的内圈要有 IFPI 编码（除 PS2 的 DVD 游戏外），比如 DC 的莎木就是 IFPI L463。

玩家新情报

●李政斌 OICQ：105622250　希望认识天下愿意为中国游戏事业奋斗的朋友！

●云南的王凯读者来信表示，大家不要只顾游戏而忽视了运动，没事爬爬山，呼吸一下新鲜空气，要懂得保养。

●辽宁杨剑读者（QQ：10680074）来信询问 PS 上到底有没有“TO HEAT”。风林可以向你保证——有。该作在日本推出后在《FAMITSU》当月榜上制霸了很久，但在国内却一直没有人可引进，不知道为什么。希望哪位知道何处可以买到该作的读者朋友联系杨剑或者与风林联系。

●黑龙江李欣读者来信表示，在玩 GBA 的时候只要将其倾斜，屏幕就会增亮。对于李读者这个方法风林表示质疑，是否因为李读者将 GBA 方向倾斜后导致光线变化而增亮的呢？因为风林在玩 GBA 的时候经常变换姿势（难拿的姿势实在是坚持不了多久，腰酸背痛腿抽筋都来了），但却没有发现 GBA 有任何增亮的现象。

●辽宁郑海蛟读者来信阐述了游戏的六大好处：

1、玩游戏可以提高学习成绩（放松心情、学习外语、历史）；2、玩游戏可以锻炼身体（风靡一时的 DDR）；3、玩游戏可以锻炼心脏的承受力（玩恐怖游戏，不怕打击）；4、玩游戏可以增强人的正义感，保障社会治安（长期玩格斗，练就一身好功夫）；5、玩游戏可以美容（帅男靓女成偶像）；6、玩游戏可以支援社会主义现代化建设（游戏业已经成为当今一大产业，年创造的经济利益可观）。

风林对以上六点举双手赞成（笑）……

电玩新势力 闯家通信板

●我是从第一期《电新》买起的。我没有电脑，所以 CD－ROM 内容对我就等于没有，借给有 PC 的朋友，他们都大呼过瘾，可每次却只有我买，看一遍后只好借他们玩。

不是要改成双 CD 嘛，我希望能一张 VCD，一张游戏或动漫的音乐 CD，这样就解决了《电新》收藏性的问题，因为再好的图像看一遍就够了，可好听的音乐却百听不厌（CG 音乐厅太少）。而且不少玩家都有光碟游戏机，可以在玩累游戏时放上 CD 听一听不好吗？况且《电新》购买者全都是游戏迷，

能把《电新》光盘放进游戏机中欣赏一定是每个人都愿意的。市面上游戏 CD 品种少，质量差，《电新》这么做一定受欢迎。

——北京　陶杰

（这期《电新》双光盘，希望 B 盘 MTV 版能让你“百听不厌”。这盘 VCD 无论从制作还是选材都很用心，是小编们认为制作得最牛 X 的一盘 VCD，应该很有收藏价值。这些天小编们有闲暇时都轮流观赏，都大呼“过瘾”。另外，6 月号《电软》将免费赠送游戏音乐 CD，还希望你能多提建议。）

●《电新》一出生就挺漂亮，就象一个可爱的宝贝让人爱不释手。

——上海　张曼玲

●人生可能永远不会圆满，看完《电新》我最大的感想。

——南昌　肖克勤

●《电新》还如何进步？！它的完美让我为它担忧。

——宜宾　吕自友

●前天，我的同学问我看过《电新》吗？我说没听说，他留下两个字“老土”。

——张家口　龚晓友

●看第四期《电软》，我也经不住小编的煽动，买了一本《电新》。这几天，我又去煽动别人。成了狂热的《电新》宣传员，请酌情发点工资吧！

——抚顺　王飞

●“说明书”一定要尽早改进，还是改叫“别册”吧，更好听、更亲切……如不能进化为 16 开，那么要有大 32 开喔！页数就更要增多，黑白的也没问题呀，增加可读性喔！页数至少要是 64 页或 80 页吧！读者是上帝嘛。只看不读又有什么劲呢？这期“说明书”的内容还不错，新栏目《新新闻》也很不错喔！还有《业界海盗船》，占了很大篇幅呢！插画有些太幼稚了吧！今后应像本期封面，搞些有魅力的喔！

再提一点，如果今后改为双 CD 的话，第二张 CD 可以做一些精典的游戏 CG（全程的喔！）还有 3 月份强大的可怕的软件阵容中不论是哪部的 CG 或游戏都是值得一睹的……《生化》、《星海 3》。再或者可以收入一些动画（可不是宣传片喔！）不能收 TV 版，也可以出电影版呀！如最新的《樱大战》《莎木》的电影版。

——XX 市　张良琪

（张良琪，实在抱歉，信封与来信离婚了，又不好糊涂官乱点鸳鸯谱，只好把你的地址写成 XX 市。

第 7 期《电新》说明书已经改为 16 开，双光盘中包括一盘游戏 CG，还有“强大的可怕的软件阵容”（见 A 盘），真是心有灵犀一点通。不过还有你没有想到的大海报（樱大战 4），应是意外惊喜吧。

B 盘的游戏 MTV 真的很棒，不但有你说的游戏 CG，还配上最棒的游戏歌曲。说实在话，这些天每天制作室里都重复播放这盘 MTV，前来欣赏的各路人等络绎不绝，懂不懂游戏的人都被这震撼人心的游戏所震撼。我心大快哉。）

天下一家●谢兵海（QQ：54354173　E－MAIL：squbort@sohu.com）●国加贝（地址：吉林省吉林市江城中学高二 1 班　邮编：132002　QQ：49602125　E－MAIL：GJB7758521@163.com　留言：希望能和喜欢 GBA 的同道中人交个朋友）●汤强（地址：平玉一高三(11)班　邮编：463400　QQ：35817020）

火炎纹章

封印之剑

任天堂《火炎纹章》系列是众所周知的 Hard Core 游戏，而便携游戏的卖点是简捷快适，很多玩家都对《火炎纹章－封印之剑》出现在 GBA 主机持谨慎态度。事实证明任天堂对把握主机特性有着相当娴熟的技巧，开创了不同土壤的名作成功移植的最佳范例。本作在不失火炎系列精髓的同时对难易度进行了合理的调整，卡带又附带了断电自动储存进度等诸多便携机能。由于时间关系我们对这个仅能做简单的流程攻略，希望有机会能进行更深入的研究！

GBA	厂商:NINTENDO	类型:SLG＋RPG
	发售日:2002.3.29	售价:4800日元

序幕

远古曾是龙和人共同存在的世界。但爆发人龙战争后，龙族最终被消灭。随着民族和文化的变迁，大陆渐渐分裂成几块。西方是文化高度发达的埃塔里亚，东方是民风朴实刚健的帝国贝恩。在两大国当中存在着一些独立的势力，其中一部分组成里基亚同盟，北方则是开荒人自发组建的以利亚骑士团，东北大草原萨迦上世代居住着游牧民族。

相安无事多年，东方帝国的国王塞弗儿突然对各国发动侵略战争，贝恩帝国兵分两路，向以利亚和萨迦突击。主人公罗伊是里基亚同盟中，小国费力的王子，在外国留学的他，突然接到父亲的来信，要他立即回国……

第一章 命运的呼吸

山贼将趁费力候有病在身，将小城团团围困。急匆匆从海路赶回的罗伊，解救围城消灭山贼。第一战，熟悉操作为主。第一关有一个圣骑士同行。现能力极强，但是没什么潜力，没有培养价值。手下的红骑士和绿骑士的潜力还算不错，前几关的主力，如果有兴趣可以重点培养，弓箭手和重甲武士就没什么用了。这关大部分人相互都有援助。尽快进入村庄，否则山贼会破坏村庄。

第二章 贝恩的公主

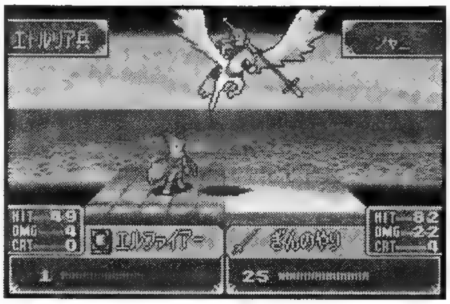
解救主城后，罗伊遇到了多年未见的女友莉莉娜。在父亲委托下，路易前往费力和贝恩交接的一个村庄与雇佣兵团合流。罗伊到达预定地点，发现雇佣兵团还未赶到，而隔山就可以望见贝恩的边境。正在此时一个奇怪的修女出现，请求罗伊救援被贝恩抓走的小姐。听说是和贝恩交战，罗伊欣然答应……

攻略要点

一开始罗伊的老管家加入，职业是马车。能够随时从仓库里取东西，没有攻击力。没用的单位，下章开始看夕阳红。修女的加入可以让战斗比较安全的进行了。第二回合，雇佣兵团就会赶到(飞马，佣兵，和两个斧兵)。飞马是火焰系的一贯主力，而且杰妮也是以后剧情的重要人物，首选培养对象。佣兵和两个斧兵能力尚可。但是后期出现的剑士和海贼本身能力都是超强，进化职业也好很多，只好屈就了。BOSS 是重甲，普通武器很难造成伤害，最好使用村庄里拿到的破铠剑。

第三章 迟到者

当罗伊救出那名女子时，却发现她就是贝恩的公主吉妮维亚。原来就为贝恩的侵略，吉妮维亚和他兄长贝恩国王吵翻了脸而软禁在这里。路易决定将吉妮维亚带在身边。匆匆赶往爱拉芬与同盟军汇合的罗伊却突然收到震惊的消息，在号称"贝恩三龙将"中魔导将军芙妮亚和飞龙将军奈修恩的两人合力夹击下，里基亚同盟军已经被完全消灭。一向以勇猛自居的里基亚同盟就此崩溃，令人惊讶不已。路易为确认幸存者，继续赶往爱拉芬……



攻略要点

本关一开始会有盗贼恰得加入。盗贼是很有用的己方单位，能够用盗贼的钥匙开门，开宝箱。视野范围也很大，在洞窟，天气恶劣情况下发挥大作用。另外对于身上有道具(仅限道具)的敌人可以使用盗窃指令，以后敌人有可能会携带稀有道具以及宝玉登场，不要放过了。盗贼初始能力很低，但潜力很大，需要重点培养。不过盗贼只有20级，不能转职。

左上村庄访问，魔法师罗会加入(和盗贼有对话，但是没有支援)。以后会有很多强力法师，这个基本没有上场的机会。

5回合，地图中右会有敌方的骑士增援。这章总体难度也不打，循序渐进即可。不过 BOSS 却实力很强，建议用法师，剑士一起上，争取一个回合内解决。主角自己的西洋剑也是可以对重甲造成巨大伤害的。

第四章 同盟的崩溃

里基亚同盟盟主正是莉莉娜的父亲，奥斯特亚候贝克特而。罗伊重新拿下爱拉芬后，在地牢里看到伤重的贝克特而，临死前，贝克特而说出贝恩准备复活龙族的阴谋，最后拜托把女儿莉莉娜托付给罗伊。

于是罗伊赶忙前往奥斯特亚，西进中，路过里基亚诸侯艾丽克的拉沃斯。但艾丽克不仅投降了贝恩，更将民女卡拉沃妮献给飞龙将军奈修恩。奈修恩调戏不成，反被嘲笑一番，正欲发作时，传来罗伊军队已经兵临城下的消息，只好将卡拉沃妮打入地牢，匆忙迎战……

攻略要点

第二回合，艾丽克的佣兵路多卡会去地牢中释放卡拉沃妮，第四回合卡拉沃妮就会作为 NPC 出现在地图中央，赶紧用路易说得(说得的时候会有爆笑的对话，卡拉沃妮的小姐脾气会气的老管家几欲昏倒……)。卡拉沃妮的职业是神官骑士，也就是骑马的修女。很有前途的职业哦，好好培养。

本关主要都是骑士，慢慢推进，小心骑弓手对修女的突袭就可以了。第五回合，右下的要塞会有海贼登场。第七回合，路多卡就会率领手下在城右侧登场，往往不知情的玩家此时已经开始围城。突然出现的路多卡又是实力超群，随便抓个垫背不是难事，第一次 LOAD……(泪～)。所以先做好准备，不要压进太快，路多卡一出现就立

即用卡拉沃妮上前说得，颇有侠义精神的路多卡也就半推半就答应了。

路多卡的职业是剑士，相比佣兵来说，防御力稍低，但是速度快，必杀率高。转职职业是剑圣，本身就有30%的必杀率，加上可以装备必杀率40%的倭刀，可以说是招招致命。动作又是华丽之极，绝对主力人选。

第五章 炎之纹章

占领拉沃斯后，吉妮维亚和罗伊谈起了他的哥哥塞弗鲁。无论如何，她还是无法理解塞弗鲁为什

么要打着“解放”旗号去四处侵略。继续前往奥斯特亚的罗伊，路经一小村庄。受村长之托消灭山贼(更大的理由是村长说可以告知村后的近道)。

这版没什么难度可言。左面的墙壁只要盗贼在前面待机，就有村人为打开墙壁，直接攻打BOSS。上面村庄的道具，拿不拿无所谓，12回合后要塞会出现援军，好好练级吧。

第六章 自投罗网

在战斗中意外遇到贝恩的国教－艾黎迷尼教的司祭撒沃。交谈中得知，艾黎迷尼和贝恩的关系早就恶化了，撒沃意外地问起教内圣物火炎纹章是否被吉妮维亚所拿走，得知原来火焰纹章是解除封印地重要道具，但已经落入贝恩国王之手。

司祭和他的护卫为找寻纹章，也加入了罗伊一行，继续前往奥斯特亚。穿越山间小道后，众人来到特利亚西南，这里是前奥斯特亚候兄弟的领地。特利亚候以性格温厚而著称，原以为可以暂时修整一下，然而贝恩的魔爪早已深入于此。

特利亚候病中不防，被暗黑魔法师暗算。然而这一切都被盗贼切斯听到。切丝给路易通风报信，让他不要轻易相信暗法师的招待。被识破的暗法师暴跳如雷，在城中开始捕杀路易……

攻略要点

一开始有司祭和护卫弓箭手加入。弓箭手特鲁西，升级能力奇高。尤其是力每2级就加1，技和素早也仅次于力成长，绝对的暴力女。要不要，看爱好了（我还是扔掉了，不符合个人美学－－－＋）。左上则有骑弓手苏，可以用路易说得。美女(...^)，能力也不差，移动范围又广，主力哦。

城中法师不少，小心应付。宝箱多多，盗贼可以忙活一阵了。第六回合，前面通风报信的切丝会作为敌人登场。用路易可以对话，但是本章不会加入。小心不要被她抢走宝箱，但也不要杀死她。最上的两个房间里都有敌援军，最好盗贼开门后立即救走，用强力仲间堵门，以免不测。BOSS是暗黑法师，美女苏和剑士们并肩上吧。

第七章 叛乱

刚占领特利亚，就收到奥斯特亚内乱的消息。奥斯特亚将军林卡斯在部下的比亚斯的劝诱下，举部反叛。叛军已经攻下主城，并且俘虏了公主莉莉娜。心急如焚的路易马不停蹄，赶往里基亚最大的都市－奥斯特亚。

赶到后才大吃一惊，对手还有以利亚骑士团和贝恩的飞龙。罗伊一面排兵布阵，一面向奥塔里亚的魔导将军欧西丽亚求援。

第二回合，左上民房附近会出现以利亚骑士团的塞洛特和特里克，罗伊上前对话后，他们会协助一起救援莉莉娜。第三回合，以利亚骑士团第三名骑士诺亚，在斗技场教导剑士费儿后两人分手，诺亚在斗技场下登场，用罗伊或以利亚骑士团说得。三名骑士……实在都没什么可用的地方，不过和飞马有支援。

攻略要点

本章一开始众多敌人就会围攻上来，中间又要去救上面的三个骑士，难度实在不小。尤其是敌方的龙骑士非常的难缠，只有弓箭才能造成重创。第十回合会有敌方骑兵增援，到了王座附近，也有一批援军出现。

民家和宝箱里都有强力武器和重要道具，不要忘了回收。其中斩马枪对骑士都有特效，必杀剑也是比较强力的武器，长弓射程有3格，谋杀法师必备。英雄之证是给剑士、斧兵等转职用的。不过转职后经验获取和升级潜力都有下降，最好练到LV20再进行。

本关有斗技场，斗技场的原则是价钱越高越难对付，战斗前先付押金，胜利后双倍奉还。战斗中我方只能使用基础武器(铁剑，铁枪这类)，直到一方力尽而死为止，中途按B可以投降退出，但是一旦失败就视作死亡的。所 以斗技场安全第一，最好都只找押金600－700之间的对手，一般不会有危险。

这版最好能够大加锻炼，后几章都是恶战，难度不低。另外斗技场也是资金主要来源，中期会有神秘店出售天使之衣加HP上限，但是价格不菲，所以要多多积累资金。另，斗技场里支援一样有效，这点要善加利用的。

第八章 重逢

罗伊攻入“永不落”的奥斯特亚内城，林卡斯自知无法匹敌，意图用莉莉娜做肉盾……

攻略一开始会有一个盗贼加入，告知莉莉娜的处境。莉莉娜在另一边的牢房中，有弓箭手看守，站在射程外即可。自军第六回合，莉莉娜的近卫队赶到，在左上登场(两个重甲，一个佣兵)。其中重甲温蒂唯一的MM重甲，实力还算可以了。打破墙壁就能合流了。

此章又是恶战。敌人本身实力不低，10回合以后敌援军不断。救到莉莉娜后，罗伊和她对话就能得到闪电魔法书，两人相聚一个回合，就可以互相支援。对BOSS林卡斯还是一拥而上吧，魔法会有较大的伤害。

第十回合，切丝又会来捣乱。罗伊和她对话后，还是不愿加入，不要为难她，小心宝箱就是。

第八章外传 烈火之剑

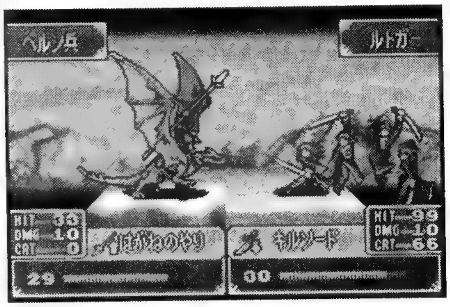
★条件——莉莉娜生存

莉莉娜和罗伊合流，一气夺回奥斯特亚城。然而就在此时，飞龙将军奈修恩赶回增援。幸好奥塔里亚的魔导将军欧西丽亚和黑骑士别西卜也同时赶到。奈修恩见状不妙，乖乖的逃了回去。为与龙对抗，罗伊和莉莉娜一同赶往奥斯特亚附近的一个洞窟，里面存放着传说中的神将器－烈火之剑デュランダル。

本章敌人实力并不强，但是佣兵有一定必杀率。熔岩地形上会随机喷火焰造成损害，应绕行。

第九章 雾之岛

贝恩帝国继续向里基亚地方进攻，没有理睬奥塔里亚提出的交涉。里基亚地方以费力候为首，重新组建了里基亚同盟以对抗贝恩的侵略。奥塔里亚



和新·里基亚同盟间也结成同盟关系，罗伊受奥塔里亚邀请，前往奥塔里亚的西方三岛消灭山贼，罗伊在一个浓雾笼罩的小岛悄悄登陆……

攻略要点

此关视野收到浓雾限制，务必带上盗贼。小心视野外敌人的突袭。另外苏和诺亚都带上场，苏可以说得同为游牧民的珍，而诺亚则遇到斗技场中教导过的剑士－费儿。剑士费儿身上的倭刀虽然本身威力不大，但是附加40%的必杀率，是非常恐怖的武器。费儿本身实力也不弱，可以培养一下。10回合以后，敌人会从要塞中增援。

另外本章东西两个村庄，先访问哪个会造成以后的AB路线分歧，会影响少数人物的加入。

第十章A 反抗者

压制雾岛后的罗伊，向西方进攻。

攻略要点

第五回合海贼基司在村东登场，罗伊前去说得，6－7回合长相“温柔”的山贼冈萨雷斯在城附近出现，莉莉娜上前说得。本关难度不大，BOSS的吸血魔法会自己回复HP，务必用必杀剑等强力武器一击毙命。

第十一章A 西方的勇者

罗伊继续向南方的卡多尼亚岛挺进。

攻略要点

本关有斗技场。罗伊或卡拉沃妮可以说得格林将军，再用格林说得天马蒂多。另外舞娘可以说得勇者。

第十章B 对立的势力

压制雾岛后的罗伊，继续向西方进攻。

攻略要点

这章本身难度不大，但说得的难度不小。可以先向左上进攻，第六回合山贼们会从左上出现。其中有一个长得还算"仁慈"的山贼冈萨雷斯ゴンザレス可以用莉莉娜说得。然后消灭左上所有的敌人(不断有山贼支援)。

第六回合，射手格林将军会从右下登场，罗伊全队在原地等待。第八回合，飞马三姐妹的老二蒂多会从右上出现。注意不要杀死她和她的手下，用天马说得后虽然不会加入，但是会不再继续攻击。此时格林也差不多赶到了，一样不要杀死他的手下，用路易或者格林的妹妹卡拉沃妮说得，然后格林再说得蒂多就可以了。随格林一同赶到的还有敌方的骑士和飞龙，统统消灭掉。

然后打碎墙壁，直取BOSS。这里也是斧兵沃得(ワード)的家乡，所以最上的两个村庄用沃得访问可得到更好的道具。过关后可得到屠龙剑。

过关后假如飞马部队全部生存，可以得到飞马的转职道具，格林将军部下全部生存，可以得到弓箭手转职道具。

第十一章B 自由的脱出

得到天才军师艾而芬的帮助后，罗伊听从助言，开始向南方的卡多尼亚岛挺进。

一到达就看到无辜的村民正在被追杀，罗伊立即前往援助……

一开始军师艾而芬会加入，艾而芬的职业是吟游诗人，可以让行动结束的己方单位再次行动，是

很有用的职业但是本身能力不高，防御低，一般是敌人狙杀的对象。而且艾而芬是重要的剧情人物，要千万小心守护。

本章难度颇大，敌方的山谷里和右下都有投石器，对飞马和修女诗人这些单位威胁很大。建议用飞马突袭左边山谷里的投石器，主力部队跟上向左面迎击，以方便四个NPC逃离。要小心转职的狂战士，本身就有30%的必杀率，用剑士引出后莉莉娜魔法狙杀之。

步兵、骑士等分兵挺进右下。第六回合，南方的村子中，海贼基司会作为NPC出现，正好合流。找人背到罗伊面前说得……海贼基司相貌人品都不错，可转职成狂战士这样的暴力职业，重点培养吧。4个村民幸存的话，访问村庄可以得到宝玉，过关后得到能量戒指。

第九回合三名战士会在左上作为NPC登场，路易赶快合流说得。11回合和13回合城附近会突然出现敌援军，小心己方防御较弱单位。

第十二章 真实的敌人

里基亚同盟军开始进攻西方三岛中最大的都市基多倍。

攻略要点

有外传，请务必在20回合内完成本章。一开始兵分两路进攻，左侧路线弯曲，两旁都有法师射手，用射手等远程单位一一排除后前进。中左的暗魔法师可以用魔法师罗说得。右侧要急速推进，打开墙壁，杀死里面的弓箭手。派一个机动力高的单位直接冲到上方宝物库守门。第七回合，盗贼切丝再次登场，不过假如前两次都有说得，这次再说得就能加入了。

第七和第十回合，敌援军会从右下登场，右侧应该已经冲到宝物库处，设防一下就可以了。这关的BOSS是战斗龙，除了屠龙剑和魔法，很难对他造成伤害。

第十二章外传 天雷之斧

在城中发现的古代文书上记录了神将器－天雷之斧アルマーズ的去向。路易前往地下洞窟寻找……洞窟中，视野很小宝箱多，2个盗贼都上阵吧。一开始敌方盗贼就会和你争抢宝箱，好在宝箱里大部分是无用的道具，只有两块宝玉是我们的目标。尽快杀死盗贼即可。墙壁上会喷出毒气，造成中毒，注意回复即可。

●制压后获得第二件神将器——天雷之斧

第十三章 救出作战

完成西方三岛制压后，大陆又起风波。奥塔里亚本身也开始分裂，贝恩所支持的克提他派很快获得压倒性的胜利。奥塔里亚的三将军只有魔导将军依然是站在反克提他派一边，但所在的米塞半岛主城已经被团团包围，破城只是一个时间问题。里基亚同盟军匆忙在米塞半岛登陆支援欧西丽亚。

赶到战场发现欧西丽亚已经被团团包围，第一回合就会被贝恩国王打败，关入地下牢房。左侧桥上守备正是三军将中的黑骑士别西卜。

这关难度很大，敌方有不少转职后的单位，而且要在9回合内说得黑骑士，否则他会撤退（不过以后还会出现的）。全军不要管右侧的进攻，全员向上推进，上面的骑士不堪一击。第二回合，敌方的龙骑士米蕾蒂会救出贝恩公主，并投靠罗伊。龙骑士就是空中坦克，全能力无一不强，基本上是完美的职业，以后和她弟弟配合支援，天下无敌。

慢速部队挡住下方的追击。斧兵，剑士（一定要装备斗枪剑）在桥上诱杀别西卜身边的小部队。最后用一个强力角色将别西卜引过来，用诗人（真实身份是奥塔里亚失踪的王子）或者舞女(A路线)说得。黑骑士别西卜不愧是三军将，绝对的主力。

说得后，左侧又会有敌骑兵援军登场，在桥上布阵击退，接下来就可以安心对付了。

攻略要点

本关有斗技场，最好能让大部分有条件转职的单位练到LV20后转职。本章还能买到必杀武器，多买几把备用。

第十四章 理想乡

救出欧西丽亚和吉妮维亚后，受巫女索非亚之托，罗伊一行前往那八塔调查龙的秘密。

沙漠地形视野小，移动困难，只有法师、盗贼、飞行单位比较容易行动。本章也有外传，25回合后天气会变晴朗，但是也就无法进入外传了。另外沙漠里埋藏着6件道具，只有大致方位，随机得到。其中最重要的是贵宾卡和移动之靴。前者在最左上，作用是商店购物价格减半，后者在出发后的山丘上，可以移动＋2，给诗人吧。索非亚进入右上可以获得法师转职道具。路上有诸多龙，没有实力就不要随便招惹。第七回合后会有山贼从下方增援，其中有两个狂战士。

第十四章外传 业火之理

★进入条件——索非亚生存，前章25回合内完成

在长老的提示下，前往地下古代神殿寻找古代贤者阿托斯使用的神将器－业火之理。地下水脉会不时淹没通路，而对方有攻击范围10格的魔法，很是头痛。最好用魔法盾或圣水后先吸引魔法火力，待其耗完一拥而上。水中无法行动用飞行单位运出即可。

●胜利后得到神将器——业火之理

第十五章 龙女

为打倒克提他派，罗伊继续向奥塔里亚本土进发。然而又得到那八塔长老的消息，神龙族的少女花不知去向，万一被贝恩掌握后果不可想象……

如果13章未能说得黑骑士，这章他又会出现，但这是最后的说得机会。一样假如不杀他的手下，过版可以得到骑士转职道具。敌军第三回合援军中的狂战士，可以用莉莉娜说得。假如前几章准备充分，这章开始就是度假了，冲吧。

第十六章 王都夺还

救出龙族少女花后，罗伊继续向奥塔里亚首都阿克力亚进发……贝恩的飞龙将军奈修恩和克提他派都在此集结，垂死反扑。

兵分两路攻城。左侧用弓箭手配备长弓直接射杀法师，大部队中间推进。盗贼多带，开门开箱都有用到。右侧的法师修因为不满酬劳，可怜兮兮地前来卖身，罗伊可讨价还价一番，10000G买入。(5000G会造成他能力下降)。修身上有会员卡，可以进入神秘商店，就在这章的左上角，飞龙谢斯站的地方。三军将中最后一个，塔克拉丝将军就在右侧，随便王子和其他将军如何说得都不肯加入，但也不要杀死他，过版后自会加入。飞龙骑士谢斯用他姐姐说得就可以了。

神秘商店里有转职道具。另外还有HP＋7的天

使之衣，建议用所有钱购买，主力多多食用，后期就基本没有难度了。这版敌人道具很多，尤其是奈修恩身上的阿波罗守护，可以让飞行单位不再畏惧风魔法和弓箭。

第十六章外传 至高的光

★进入条件——前章 25 回合内完成

在艾黎迷尼教团帮助下，罗伊前往光之塔寻找神将器——至高之光アーリアル。

满足前面的条件，三军将就可以这章团圆。三人和王子之间都有支援。四周到处都是远程攻击的魔法师，尤其是 BOSS 恐怖的魔法威力……多用圣水吧。版面会随机出现光箭造成损伤，注意回复。

第十七章 A 司祭的教导

得到神将器后，罗伊继续追击奥塔里亚残党。

有视野限制，飞龙一开始就赶往右上的村庄。好好利用斗技场，让全员转职，并积累资金。

第十八章

消灭西方三岛总督阿露卡图多后，罗伊向大草原萨迦进发，继续追击克提他派残党。

攻 略 要 点

一开始敌人就会如潮水般蜂拥而至，不过很多身上带有道具，盗贼可以顺手带走。剑士和游牧民的必杀率都很高，尽量避免直接接触。另外这关的 BOSS 装备勇士武器，可以连续攻击多次，不要贸然进入射程。

第十九章 ブルガルの攻防

罗伊继续深入萨迦草原，进攻萨迦的王都布鲁开而。小心 9 回合时，左右出现的援军即可。城门等待敌援军出现后自动开启。BOSS 是剑圣，必杀率极高。建议使用倭刀、魔法一次性解决。

第二十章 灰色の狼

罗伊攻入领主馆，萨迦的最后一战。有视野限制。游牧骑兵可以用游牧民苏、珍或是罗伊说得。

第二十章外传 疾风之弓

听到神将器的传说后，罗伊前往草原寻找疾风之弓。没什么难度，占领任何一个蒙古包就算胜利。尽量全灭后再制压吧。

●**分支路线——**

第十七章 B 海路

打下王都的罗伊，继续追击克提他派的残党，进入以利亚地区……有斗技场，未转职单位抓紧机会。第九回合会退潮，可以直接跨越海路进攻。

第十八章 B 冰河

消灭西方三岛总督残党后，继续挺进森林地带，遇上贝恩司祭将军马的鲁。移动比较困难，不过不久（第七回合），隐者就会使用古代魔法，冰冻河流。这时可以一气攻击了。

第十九章 B 冬将军

继续进发以利亚，最终和以利亚地方最强的冬将军杰克妮率领天马骑士团遭遇。

天候恶劣，视野极小。但是敌人却配备了很多投石器。飞马飞龙活跃的战斗。冬将军和飞马姐妹战斗会有对话，但她依然誓死坚守诺言不肯投降。

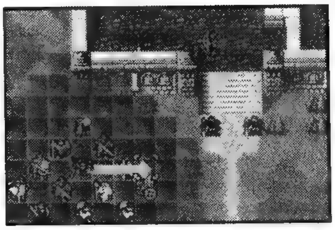
第二十章 B 解放以利亚

敌人已经龟缩在以利亚南方最后的都市，罗伊大军将给予最后一击。还有斗技场，但是意义已经不大了。两路直接进发，盗贼开箱开门。NPC 的飞马尤娜可以用我方的飞马或者塞洛特说得。奥塔里亚的宰相在这里结束他的野望。

●村民全员幸存可以得到天使之衣

第二十章外传 冰雪之枪

★条件——前章 25 回合结束，且说得尤娜



解放以利亚的同时，也发现了古代的大遗迹，神将器存在的可能很大……

一开始分三路，打碎墙壁前进。两侧最好都配僧侣，否则会遭到敌方混乱魔法骚扰。

●制压后得到神将器——冰雪之枪

第二十一章

罗伊开始进攻贝恩本土。大司祭告知罗伊贝恩很可能已经复活了魔龙。封印魔龙就必须得到封印之剑。守护封印神殿的正是贝恩三将的老大－默多卡将军。

攻 略 要 点

司祭一开始会加入，身上带有两件神将器——疾风之弓和圣女之杖。这是难度很大的一章；敌人的飞龙和骑兵援军会源源不断赶来，推荐全军向右突击。两条飞龙现在的实力已经足够天下无敌，作为先锋对付敌方的飞龙。大部队打到右方后，小股在山间设防，迎击追来的敌军。飞龙飞向左下继续蚕食。

本关也有隐藏商店（右侧山谷里的空地，只有飞行能进入），而且店里都是出售远程攻击魔法和能力上限提高的东西，能吃出一个超人来……

第二十一章 默示之暗

进入封印神殿的罗伊，开始搜索封印之剑的下落。敌方的暗法师贝里斯也早已设好埋伏……

有左右两条对称的进攻路线。使用两条飞龙带一个盗贼进攻一路，其他进攻另一路足够了。小心宝箱里有龙，不要随便开启。

过版后得到暗之神将器，默示之暗，罗伊也找到了封印之剑，并且转职。

第二十二章 梦的终结

得到封印之剑后，罗伊开始进攻贝恩王都，和贝恩国王一决生死……

假如没有能够得到所有神将器和同伴的话（到这里，加罗伊一共 50 名），这就是最终章了。两侧都有机关，分兵进发，制压机关，然后在正门前合流，顺便消灭援军。全准备好后，路易在门前使用封印之剑，打开最后决战之门。

门一打开就会有敌人涌出，实力都很强，争取一次性制压喽罗，然后猛攻国王即可。有神将器在手，胜利就在眼前。

第二十三章 贝恩的亡灵

贝恩已经降服，但残党和暗黑巫女逃入龙殿。罗伊一路追随，魔导将军芙妮亚的余部龙殿大门。

攻 略 要 点

村中可以用费儿说得剑圣，最强的单位之一。有两条进攻路线，任意都可。敌方已经没有什么有力的还击。不过到龙殿大门的时候，芙妮亚的强力魔法足够杀死任何魔法防御不高的单位。建议用魔法防御最强的司祭承受她 5 个回合的攻击即可。芙妮亚周围的僧侣的状态魔法也很讨厌，但芙妮亚没有耗完远程魔法前不要上前。

第二十四章 传说的真相

攻入龙殿的罗伊，渐渐开始了解传说背后的故事……注意编成，因为下章就无法改变人选了。都是龙族，除了神将器，屠龙剑，魔法很难造成伤害。制压每个王座，都会知道更多的真相。

第二十五章

和魔龙的最后一战。无法选择，为了生存彼此必须决一胜负。

不能编成，不过也无所谓。魔龙一点不强，被莉莉娜两下魔法，加上飞龙补一下就被 KO 了。

终幕

吉妮维亚随后登基，重新治理贝恩王国，罗伊和莉莉娜也回到了里基亚，结为夫妻共同治理国家（不过，愿意和路易共同治理国家的似乎不止莉莉娜一个－－－），同伴们各自追寻自己的生活与目标，战争的阴影，龙族的传说渐渐消失在历史中……

> ●**附——结束后将附加挑战模式 3 关，并可以进入困难模式。飞龙将军奈修恩也会加入。困难模式结束后，将再附加新的两关挑战模式，飞龙铠而会加入。**

后记

将这个游戏通关两遍后由衷的感触是——没有加贺昭三的纹章依旧不改其昔日风采！

物是人非，虽然创造这个不朽名作的灵魂人物已然离去，但并不代表亲手缔造的东西就此沉沦黯淡…我们不妨把《封印之剑》看作是未来登场的 NGC 版纹章最新作的前奏曲，任天堂正在不断聆听、揣摩玩家的反馈意见，以便能创作出新时代的 SLG 杰作。

文/太阳黑子工作室——snoopys\darkbaby

狂野历险 3

SCEI 的招牌 RPG 系列第三弹，首发第一周销量即突破 15 万本，也是 SCEI 近年来 RPG 销售最成功的一部游戏。本作继承系列中独特的战斗系统并增加了更多的华丽场面，并且也是第一次搬上 PS2 舞台的作品，画面的进化明显，制作小组利用最近十分流行的 CS 描影技术，使游戏的画面更有动画效果。游戏共四位主角，四个人有着截然不同的性格，玩家势必会体验到一场惊心动魄的疯狂历险。

文/SILENCE

PS2	厂商:SCE	类型:RPG
	发售日:2002.3.14	售价:5800 日元

完全攻略(上)

序幕选择——少女ヴァ－ツニア(攻略 LV★☆☆)

四个序幕几乎都是为了让玩家熟悉系统而设的。在**ヴァ－ツニア**这一篇中，主要让玩家熟练回避敌人的系统。左上角的 ECN 槽即相关可使用逃跑的回数，每当遇敌时主人公头顶会出现一个问号，及时按 X 键便可以消耗一定 ECN 的代价回避敌人，在地图上找到白色的光球可以恢复一定的 ECN 值，而每场战斗也会回复一点 ECN。同时随着故事进行，可得到相应的道具来增加 ECN 级别，这样的话回避低级敌人时就不用花费 ECN，从而节省了时间。ECN 的使用非常关键，如何在回避敌人与节约 ECN 之间找到平衡非常关键，尤其是当玩家来到一个必去的隐藏迷宫后，会发现 ECN 的合理运用几乎有关生死……每场战斗结束后，如果角色受伤，可以通过消耗 VIT 槽来进行 HP 的自动回复，一旦 VIT 槽为 0 就等于临时失去了这项功能，因此尽量在战斗中利用魔法回复是比较经济的方法，地图上的黄色光球也可以对 VIT 进行补充。

发生盗贼来袭事件后，进入盗贼据点，开始正式的攻略。扳下房门前的控杆，进入房间，沿路前行会与两名盗贼战斗。战斗结束后在北边的房间中找到第一个 goods“**ティンダ－クレスト**”，可利用其点燃南侧的烛台，进入到有陷阱的房间后，照提示按着 X 键缓慢前行，找到下一个烛台并点燃后，可在房中找到有回复药品的宝箱（见到的宝箱必须全部打开，即便是可能遇上宝箱怪也一样，在以后的剧情中，会有一个重要的宝箱打开条件为发现并打开游戏中所有宝箱）。拉下经过的控杆，进入阶梯上的门，见到卷帘铁门后顺时针摇动 L3 摇杆，此时千万不能遗忘在残缺照片附近的魔法钥匙**デュプリケイタ－**，以后有许多隐藏房间、宝箱以及读物的收集都要依靠这种钥匙。回去打开隐藏房间后再往前行，便与 BOSS 盗贼头领作战，根据提示用攻击提升 FP 槽到 25，使出第一个特技便能过关。

序幕选择——踢碎车窗的少年ジェット(攻略 LV★★☆)

一开始的入口因没有钥匙暂时无法进入。沿阶梯上行，利用 goods 回旋镖将封住入口的木条打碎，再用回旋镖击中灰色水晶般的物体打开门，在到达长矛机关地面时冲刺跑过，在铁网下按○键抓住，移动到边缘后再按○键翻上。前方有两个宝箱的地点同时会有横向的长矛机关，一样冲刺跑过，其后便是这一部分的 BOSS 战了，通过方法与**ヴァ－ツニア**篇类似。

序幕选择——隐藏在货物室的神秘人物ギャロウズ(攻略 LV★★☆)

一开始是在**ギャロウズ**的家乡**バスカ－コロニ**。与**エレン**对话可得到 5 个加血药**ヒ－ルベリ－**及三个记录银币 1 **ギミルコイン**（记录银币除了随地记录的功能以外，同时可以给予玩家战斗中不慎 game over 时接关的机会，因主线流程难度不高，因此建议玩家通常情况下无需使用记录银币，在村庄中记录即可，而记录银币的多少将决定你是否能通过一个极其重要的隐藏迷宫），去祭坛找**ハル**对话，便能离开**バスカ－コロニ**去南部的堕之圣域，和前两作一样，在地图画面移动时按□键调查寻找地点，同时也经常能够找到地图上的钱袋及物品。

进入堕之圣域，拉下控杆，打开出入口的阶梯（此时不用去祭坛，还无法拿到守护兽）。前行后推动箱子压住地上的机关，进门以后必须拿到深处的 goods“**フリ－ザ－ド－ル**”（冰晶），利用其熄灭烛台后进入，同样熄灭全部四个烛台继续进入。推箱子压住机关，自己站上下方的机关打开门，利用冰晶熄灭全部 8 个烛台（站在中央按住□回旋一周即可），与四个会不断再生的怪物交战，同样攒满 25 点 FP 后发动特技广范围魔法将怪物同时消灭，便能够得到**アクセプタ**，回去路中被冰壁封住，使用**アクセプタ**与妹妹一起破除冰壁即可通过这一段剧情。

序幕选择——护送机密物的渡リ鸟(意同赏金猎人)クライヴ(攻略 LV★★★)

与**ボクナイン**对话可得到 3 个**ヒ－ルベリ－**。利用 goods 爆弹将堵住路口的岩石炸开，继续用爆弹炸开路上的岩石，地上的带毒生物一样用爆弹炸死通过，与关底作战。使用特技后会发生中毒事件，迅速向出口跑去，一路上不停用爆弹排除岩石或带毒生物，在出口处晕迷，回到镇上。得到解毒药后再度与飞来的关底作战，及时解毒后便能轻松通过。

完成四人的序幕故事后便开始本编故事。在列车顶上与**ジェイナス**三人第一次交战，只要注意**ヴァ－ツニア**较低的 HP 以及在弹切时及时用防御来 reload，基本没有什么难度便可以通过。成功的**アクセプタ**送到“隐藏之里**バスカ－コロニ**”（在铁路北西），从**ハル**处得到 1200g 的赏金，听闻到守护兽的情报后往南去向堕之圣域，

登上祭坛，建议依次与地水风火交战，打败他们即可获得相应的守护兽之力。在配备守护兽时需要注意每个人的特性，建议ヴァ　ヅニア配备回复系的水守护兽"水のささやき"（因为ヴァ　ヅニア素早最高），ギャロウズ配备带复活魔法的"烈火の怒"，クライヴ配备"疾风の爪"，而ジェット因为本身是主攻人员加上魔力较低所以可以配备以辅助系魔法为主的"大地の念"。

得到守护兽以后去南西方向的港口城镇ジョリ－ロジャ－，在宿屋支付150g以后便可打听到有关"常暗之辉"的情报，走出宿屋后见到ジェイナス，得知记忆之遗迹的情报，在商人处打听到记忆之遗迹的位置。出发之前可去冶炼屋改造装备，需要注意的是每名角色所能改造的总LV上限为15，每改造一项便占用一级LV，所以必须根据人物特性来进行针对改造，ヴァ－ヅニア与ギャロウズ侧重行动力（WCT改造），而ジェット与クライヴ则注重攻击力与必杀确率。在达到上限后，可以将任意一项初期化，空出多余的LV来加给需要集中强化的一项，但由于此举极大浪费金钱，因此还是一开始就有个明确的强化路线更为妥当。同时在冶炼屋可以得到高速潜砂舰的情报，要得到潜砂舰必须收集15个龙骨化石，此刻人物LV不高，无法通过隐藏迷宫，因此暂时可以不加以考虑。龙骨化石的收集除了在迷宫村庄中的宝箱里获得外，还可以从地图上某些敌人处获得。数目不够不用着急，在故事进行到一定时间后，会在一个地方遇上身携15个龙骨化石的怪物，以后再作介绍。

从ジョリ－ロジャ－往东南找到记忆之遗迹，与ジェイナス等人临时合作。利用爆弹炸碎玻璃，拉下控杆，用飞镖击中灰色水晶，再用冰晶熄灭四个烛台，继续用爆弹炸碎玻璃，推动箱子压住机关。在有四个石像的房间，用爆弹炸碎北东的石像，押下控杆后进入门中。再一次用爆弹炸碎玻璃，拉下控杆回到出口附近，进入图书室，用爆弹炸开墙壁前的隐藏通路，进入后控制回旋镖方向击中灰色水晶打开门，用冰晶熄灭青色的烛台，登上升降台后再用火点燃烛台进入最深部。到达目的地后，ジェイナス露出原形，受骗的ヴァ－ヅニア四人便与ジェイナス三人再次作战。因为ジェイナス会给同伴不停加血，因此必须先行击倒；他们三人会使用伤害值在100左右的合体技，随时注意HP即可。

回到ジョリ－ロジャ，从デニス处打听到西北车站ミドルア－ス的情报，再次从商人处打听到常暗之辉北运送到ウエストウッド地方的情报，往西北方向找到车站后花费120g买下车票，到达ウエストウッド后又从站长处得知クレイボ－ン的位置，向东找到クレイボ－ン。游戏进行到这里的时候，玩家最好能攒下2000g的金钱，在クレイボ－ン买下代步的马，不仅有些地点被大地断层隔开的地点必须靠马才能跳过，而且地图上也会出现只有骑马才能遇上的敌人。而村口井户中的隐藏BOSS不到60级根本没有任何取胜的希望，此时完全不用理会。

从ベッキ处打听到遗迹的情报，往东到达错踪する迷图，会遇上另一组赏金猎人玛雅，并且给己方带来无数麻烦。连续打开两个控杆后，可将ナ－ビゲション系统制动，每次进入某一区域时都可以根据地上的光点颜色来判断这一条路是否已经经过（空心蓝从未经过，实心蓝已经经过，黄色则是刚经过）。再进入下一个控杆打开的门后见到玛雅，其后用控杆连接的通路会因玛雅的破坏而不得不回去重新拉一下控杆。路上被冻住的控杆可用火化开，在拉下控杆后必须立刻用冰晶再次冻上，不然进门之前玛雅还会在其后搞破坏。进入此门后与玛雅等人交战，黑人会使用使我方混乱的特技，同时会给己方加血，先行击倒，猫可用水属性魔法攻击，而玛雅在HP不多时会使用强力的攻击特技，需要注意所剩HP。到达最深部又遇上了ジェイナス，进行第三回交战，三人合体技伤害值在150上下，ジェイナス本人也会使用对全体的攻击技。战胜之后从玛雅处得到咒纹，得知封印咒纹的地点。

往クレイボ－ン南西，到达半岛上的カ・ディンギル。移动两个箱子作成通路，到达下一条通路，拉动摇杆降下升降台，再转动摇杆上升，与关底タラスク交战。タラスク有极硬的外壳，一开始物理攻击完全不能奏效，可用火属性魔法将之加温，再用冰属性魔法降温，使外壳破裂，如此便能使通常攻击起效了。击倒タラスク后再往前行，抓住铁网上行，用冰晶熄灭烛台，登上平台后再用火点燃烛台下降，进入内部，乘坐电梯到达最上层，再和ジェイナス交战。ジェイナスHP在1800左右，有强力的反击技，但基本没有什么难度。

回到クレイボ－ン村，打听到下一个遗迹的情报后，乘马往西边跳过断层，在边缘地带找到ティティ－ツイスタ－。在宿屋花费500g打听到不净之痕的位置，向北东到达不净之痕。与クラウディア会面，并一起走向遗迹深部。用爆弹炸亮四个三角水晶，进入门中，途中的黄色水晶站在平行的位置上对着墙壁发出回旋镖，令其自由落下，恰好击中水晶。押下控杆移动方块，并用爆弹破坏。下一门中的8个三角水晶，利用四颗爆弹放在每两颗中间，使8颗水晶同时点亮，便能进入下一门中。用回旋镖击中黄色水晶，按クラウディア所说取下宝石，但クラウディア却露出本来面目，根本就是利用他们，一战不可避免。クラウディア会盯着识破她的クライヴ攻击，一旦クライヴ战斗不能她便会使用全员攻击魔法アニヒレイタ－，伤害值在300到400之间，因此此战注意回复クライヴ的HP为第一关键。战至一半クラウディア会逃跑，紧跟其后会见到阴魂不散的ジェイナス。魔枪化的ジェイナス攻击力大幅上升，会使用伤害值在170左右的全员攻击魔法ネガティブレインボウ，一旦受创也会立刻用魔枪反击，HP大约在2500上下。击败ジェイナス后回到ティティ－ツイスタ－，与クラウディア交谈得知神殿遗迹去处，往南东到达ルナティックガ－デン。

踩下机关打开房门，在内部的房间得到ギャロウズ新的goods"ステディド－ル"，回到前面房间使用"ステディド－ル"推动东侧控杆，然后再使用"ステディド－ル"将方块推上机关，进入门中依法炮制将三个方块推上相应的机关，以后两个控杆也是如此打开。到达中庭后举箱子砸中三个水晶（有一个在偏北平台外，走近才能看到）开门，依然使用

"ステディド－ル"推动控杆做成道路，到达最深部时遇到一个带着诡异笑容的青年，与他交战需要随时注意恢复各种异常状态。紧追青年到达内部与魔王アンゴルモア交战，其全体攻击魔法"The 7th MOON"会造成180左右的伤害。战胜之后得到新的守护兽"月之幻惑"，建议配备给魔力高的人物（ギャロウズ或ヴァ－ヅニア）。

下一个目的地为ティティ－ツイスタ－西北的サンドキャナル。在入口处与亲卫队アヴェスタ交战，先将具有回复魔法以及即死攻击的ヤスナ（红色）击倒，同时可用"月之幻惑"所具有的解除对方魔法效果的"イレイザ"将对方增加的魔防去除。战胜后进入，用"ステディド－ル"推动控杆，在门附近用回旋镖击中打开，在一立起的桥前用冲刺将桥撞下通过，在瀑布处与亲卫队アヴェスタ第二次交战，基本和第一次的战术差不多。其后ヤシュト－会加入战团，除了还是要将ヤスナ先行击倒以外，加入的ヤシュト－攻击力极高，必须立即集中攻击，随时注意保持HP量。战胜后押下控杆，乘上移动的方块，出现三种颜色的升降石，只要每一次踩在一种颜色的升降石上，保持细心，不用着急前行便能通过。到达内部之后又是与ジェイナス的第N此战斗了，这一次必须在3回合之内结束战斗，不然无法获得任何经验值和金钱，但同时ジェイナス的强力反击也需要特别注意。

往サンドキャナル西边找到リトルロック，打听到下一个目的地，北面的"暗扩う阳の标"。进入后照着另一面烛台的位置点燃相应的烛台，往两边通路上行后，用冰晶封住照进阳光的窗户便能打开中央的门，在西边通路用"ステディド－ル"推动方块，再用飞镖击打黄色水晶，推动三个方块做成通

路，到达下一地区。在中央用爆弹炸开玻璃到达东部深处，两个石块互换位置押在机关上，进入门中，用火点燃与另一面完全一致位置的烛台，同时参照对面箱子的位置将多余的一个箱子破坏即可开门，推动控杆进入西部通路深处，推动三个方块做成通路，将箱子推上机关，剩下两个方块用“**ステディドール**”做成通路，拉下控杆后用爆弹炸开玻璃壁，在最深部得到新守护兽“闪光之一击”，随后与**モノアイテイターン**交战。其弱点为光，所以多用光属性魔法可以奏效，另外无属性魔法对一切敌人有效，建议多用。战胜后调查内部装置，迎来又一关底**ヘクトアイテイターン**，同样用光属性和无属性魔法攻击即可。

完成“暗扩う阳の标”之后，回到**リトルロック**，得知**レイライン**观测所情报。往西北到“暗扩う阳の标”西南处达到**レイライン**观测所，在1阶入口西侧房间得到**ジェット**可探测宝物的新goods“**ディテクター**”。东侧房间密码为**インカビリア**，乘坐电梯到达上层。在2阶房中桌上得到ID卡片，使用后到达机密地区。3阶内部房间调查机械后与**ジェット**对话，他会发现隐藏房间。其后的密码为**みちびきのことば**，在桌上找到另一半照片后使用道具栏内的残破照片，**ミレディ**出现，并带来关底**アースガルズ**，对其作战只有当“高出力**バリア**展开”发动时两回合内一切攻击无效，并不难通过。玛雅等人出现，并将主人公一行救出。

往观测所南边过桥回到**クライヴ**家乡**ハンフリースピーク**，在村中打听情报后进入最深处**クライヴ**家中，发生事件后使用照片，令**ヴァーツニア**回忆起父亲。得知矿山和车站情报后在西北越过断层到达**ジエムストーンケイブ**，遇上玛雅等人。用爆弹炸开岩石，途中有需要用爆弹炸开的隐藏通路。对玛雅设置的巨石先用火加热变红，再用冰晶冷冻至黑色，然后多用几次爆弹便能炸开。在一个有多个空洞的房间往最中央靠北的空洞落下，进入门后与玛雅等人交战，先行击倒会回复魔法的**アルフレッド**，用水属性魔法攻击猫。

完成后到达**ハンフリースピーク**西边的车站，买票到达**デューンキャニオン**，向站务员打听完情报后先骑马在周围转转，击败一种只有马战才能遇上的敌人(HP约4400)能得到15个龙骨化石，可用来购买潜砂舰。因为只有这一次机会，因此必须抓住。从车站往东找到**フォーチュンギア**，点亮相同颜色的冰晶，到达下一个房间后依然寻找同色冰晶，但地板会塌陷导致主人公掉下。通过之后与**オリヴィエル**交战，注意回复病气及中毒状态，同时一切魔法攻击对其无效。到达下一个房间后，将除去西面以外的其他三个机关冻住，站在西面机关之前打开房门，此处在找到同色的冰晶后可使用“**ステディドール**”来点亮，不然来不及。到最深部照例是和**ジェイナス**交战。这一次作战一开始就要用魔法去除**ジェイナス**给自己增强的魔法效果。战胜后得到运之守护兽“幸运手札”。

回到**ハンフリースピーク**，与灯下男人交谈接受任务，去向村子西南外**つ国の**遗产。在一房中踩上机关，连续用火点燃机器内的机关，乘坐电梯到达地下。抓住铁网对准开关跳下，打开房门，再从铁网上行进入门中，得到**クライヴ**的新goods铁手“**マイトグローブ**”。连续使用铁手搬动路上的箱子，依次进入内部，在最深部得到目标物品“**キシュムの炎**”，与**アースガルズ**交战，并且在第一回合交战后**ミレディ**也会加入。和以前一样，**アースガルズ**发动“高出力**バリア**展开”时两天内一切攻击无效，注意给同伴增加魔防及物理防御效果，同时给主攻的**ジェット**和**クライヴ**增加行动速度，并且保持弹药和FP，见**アースガルズ**做出攻击动作时及证明“高出力**バリア**展开”已经停止，用“**ガドリイン**”发动最多段攻击。**ウエルナ**出现后与**アースガルズ**第三回交战，方法基本一致。

回到**ハンフリースピーク**，将“**キシュムの炎**”交给**アルパート**得到2000g赏金，同时得到了护送“**キシュムの炎**”的任务和3000g的预付金。到**ジョリーロジャー**买下潜砂舰，从此便可以坐潜砂舰在砂海地区移动。需要注意的是砂海中遇见的敌人都比较强，因此玩家需要经常从其他地区怪物身上得到龙骨化石来强化潜砂舰。而且砂海地区也存在着较为恐怖的隐藏迷宫，当前等级千万不可冒险进入。坐潜砂舰到西南小岛上的教团本部**デイスティニーアーク**，到星天球之间将“**キシュムの炎**”交给教皇**ラミアム**，得到余下的5000g赏金，同时接受了又一个任务。**デイスティニーアーク**有许多隐藏房间，如果魔法钥匙足够，可以一一开启。但有些房间和宝箱现在尚无法开启，待以后再来寻找。

★ 特别奉献——秘密花园及道具种植指南

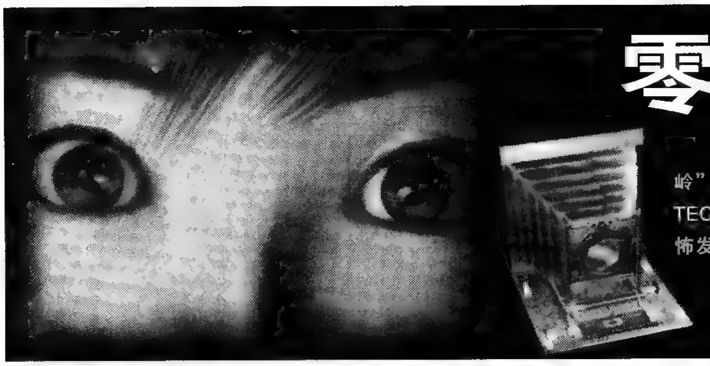
在这款游戏中，回复道具根本无法买到，如果不善于节省的话后期将会略微困难，而且更无法挑战隐藏关底。但实际上游戏中引入了出色的种植系统，完全解决了这一困难，并且提供了玩家获得大量资金的可能。

在买下马匹后，如果等级在15级以上，就可从ミドルアース车站东北跳过断层，直往森林深处找到秘密花园，受花园少女依赖去同一地面西边找到坏死之迷宫，进入内部后与宝箱守护怪リングキーパー交战。它的弱点是光，同时具有强力的全员魔法，而且攻击力极高，需要及时增加物理防御力。当リングキーパーHP受伤过半时，他更会将主人公四人魔法封印，随时保持全员HP满值非常有必要。击倒リングキーパー之后最为变态的考验随即到来，玩家一旦选择拿取“尸者之指轮”便会立即受到诅咒，全员HP降为1，在脱出迷宫之前不能用任何回复手段，也不能记录。玩家这时能做的只有确认自己记录银币是否足够，因为一旦遇上四个剪刀少女基本只能眼看全灭然后消耗记录银币接关的结果。此时务必让ギャロウズ配备无属性魔法，遇见四个剪刀少女的组合时祈祷ギャロウズ侥幸在第一回合未被攻击，然后发动广泛围无属性魔法混过，是否能通过完全视玩家手上记录银币多少和运气好坏而定（剪刀少女除了攻击外会使用状态异常的魔法，但对于此时的玩家来说，剪刀少女不作攻击便是上上之签了）。最好在得到了“闪光的一击”之后再来这里。

从坏死迷宫脱出后回到秘密花园，将“尸者之指轮”交给花园少女后便可以开始种植。先消耗一个道具作成该种道具的花种，然后用同样的道具不停改良该种道具的品种。每种道具的收成率有十个等级，尽可能将等级改到上限，一种植物药改到顶级即可得到少女的赠品“押之花”，使用回复道具的效果会变成两倍。有些道具的栽培异常困难，除了要有耐心以外，一旦得到收获立即用来改良品种是第一法则。等待收获无需离开花园，只要在少女面前用○键和X键连点(打开对话菜单再取消)即可。虽然加FP上限的大萝卜很有用，但栽培起来极其困难（基本上十次开花未必能结一次果实，而且花期异常漫长），所以建议大家集中改良仙草，每个可卖出250g，一旦改良到最高等级，并且同时栽培六株左右的话，每按一百下○键和X键可得到十二个左右的果实，攒满99个后去ジョリーロジャー售出，便能够在游戏初期得到大量的资金。

种花参数

名称	初期收获率(%)	成长周期(对话次数)
ヒールベリー	70	25
ポーションベリー	50	50
ミラクルベリー	30	100
ミニキャロット	20	50
リヴィブフルーツ	60	25
仙草アルニム	40	50
ちいさな花	5	25
フォースキャロット	10	100



零～ZERO～

要说目前最恐怖的游戏到底是什么？也许会有"生化"、"钟楼"、"寂静岭"多种答案，但如果你玩过了"零"后，一定会将其他答案全部抛在脑后。TECMO原"影牢"制作组的力作，将恐怖气氛给足了料，这部完全将日式恐怖发挥到极限的作品绝对值得喜欢挑战"心跳数字"的玩家一试。

PS2	厂商:TECMO	类型:AVG
	发售日:2001年12月13日	售价:6800日元

心惊肉跳的惊栗冒险，狐灵野鬼的致命周旋，在1986年深夜，从"零"走到终点

初入门道基础先知——操作解惑

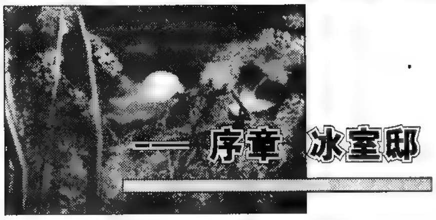
1、摄影家是这样练成地：当幽灵出现时，玩家将相机对准后相机就会自动蓄气，这样才可以引发相机封印幽灵的最大攻击力。而画面中央显示蓝圈的时候封印幽灵的话也不会有很高的威力。而在幽灵即将对玩家发动攻击的一刹那，画面中央会显示出红圈，此时封印才可以达到最佳伤害值(100～120点)。

2、镜石的用途是：镜石只能在身上装备一块，作用是玩家体力为零后可以自动补充。因此一旦用完的话就快点找另一块带在身上吧！

3、相机的多种能力：当玩家封印了一个幽灵后就可以得到经验值，满足一定条件就可以为相机增加各种能力。除了基本的"范围"、"速度"以及"最大值"外，还有辅助机能和特殊机能可供选择。在此笔者只是尽量增加了基本的三项而已，感觉已经非常够用了(拍幽灵关键还是看玩家的操作是否迅速)。至于辅助机能和特殊机能嘛，如果经验值充足的话就不妨试试。其中有几项的功能还是相当有用的。

4、胶卷的数量：胶卷数量是有限的，而且封印凶灵的威力也各不相同。威力最低的十四式胶卷补充数量上限为30，一旦不足30张的话可以到记录点补充。利用此方法就不会愁胶卷不足了。

捉鬼除邪必修手册——攻略卷上



● 我(真冬)不知道老师究竟到哪里去了，他留下的唯一线索就是来到了这个古宅，与其同行的还有一位助手和一位杂志编辑。眼前古宅给我的感觉只有"阴森恐怖"，虽然不知道里面到底有些什么，但为了找到老师也只有硬着头皮进入一观了……而我身上也带了祖辈留下来的相机。

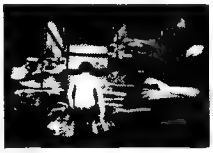
● 进入玄关(日本人将进门迎面的墙进行装饰，成为玄关)，可以找到胶卷(十四式)。打开唯一的门来到了绳之廊下，面前突然出现了一个男人的身影，立即用相机将其拍下。打开右边的门进入围炉里间。在楼梯下突然发现二楼有人看着自己，于是再度利用相机留下此人鬼影。似乎这些鬼影是在引导我？？而在旁边房间居然拍到了一张横怒的面孔……这，这里真是太奇怪了……

● 顺着楼梯登上二楼，在地板上发现了老师留下来的笔记本，当拾起它的时候眼前居然浮现了令人感到玄疑的一幕……天哪！不由得出了一身冷汗，还没有回过神来的时候突然听到身后有楼梯的吱吱作响，似乎有什么东西在向自己靠近。拿起手上的相机对准前方，果然发现了一个面目狰狞的幽灵，随着快门的按下，幽灵也被封印。看着幽灵扭曲的惨状，头皮都感觉到麻酥酥的，此地不宜久留啊！迅速下楼梯并再度碰上了瞬间消失的幽灵，跟着其行动方向回到绳之廊下，一瞬间发现镜子中有些什么……

● 哥哥真冬也失踪了，而找回哥哥的责任自然也落在了妹妹(深红)的身上。

● 在玄关(取得万药丸，当打开通往绳之廊下的门时，鬼魂出现，上前会看到其留言以及纸片。进入绳之廊下，在镜子前发现了真冬留下的相机与信件，眼前浮现了真冬遇害时的场面，而那些恶灵似乎也在我的身边盘旋……转过身在上方拍下了房梁上的男人。

● 进入围炉里间，在狮子头旁取得万药丸，紧接着在楼梯前拍下了哥哥的照片。在旁边的房间中找到了十四式胶卷。登上二楼发现门被锁住了，继续向前可以找到万药丸并拍到台阶下的男人。原路返回发现有人影闪入了屏风后面，上前调查会遇到神秘少女的指引。用相机拍下屏风，照片上显示出暗藏的门。拉开屏风进入，在走廊的尽头可以找到书信和万药丸。目前只能打开走廊拐角的铁门，进入书院之间。跟随幽灵找到了编辑先前留下的收音机和白色磁带。正在这时，旁边的门居然自己打开了，不过相机并没有显示出幽灵出现。不管那么多，进去再说。在门口取得万药丸，往里时突然出现了可怕的怨灵，封印后取得了白色磁带2。返回时发现镜台上有灵光显现，按下快门后显示出了围炉里间的狮子头。赶到那里得到了红色手镜，再将其装到镜台上，得到了编辑的照片和钥匙。此时编辑的怨灵出现，将其封印并得到了灵石。拿着钥匙回到围炉里间的二楼，打开原先锁住的门。



● 来到上座敷，取得书信和万药丸。先进入右手边的房间，里面有记录点，还可以得到红色磁带和记事本。随后来到正前方的阳台，发现旁边的屋子里有女人的身影并在角落里发现道具。经左边的门来到回廊，在铁柜里找到了威力更强的三七式胶卷。眼前突然出现了女助手的身影，拍下后在下方可以取得万药丸。顺着楼梯来到下层。这里是一个四方形回廊，刚下来竟然看到了哥哥真冬的身影。深红赶上前去，却发现从拐角出现的竟是一个怨灵……这家伙速度很快，想要搞定可不那么容易。当其移动到身前的时候是拍摄的最佳时机，如果动作快的话，三张十四式胶卷就可以将其封印。

● 先来到回廊下方的大广间，里面有两封书信以及胶卷、御神水。当然，移动迅速的怨灵是少不了的。在回廊右边墙缝里发现新闻纸片，而左边的门由于需要密码暂时还无法打开。只有进入上方的房间。

● 这里是个祭堂？在小祭台上发现了卷物，里面记载的似乎正是刚才那间无法打开的房间的密

编辑提示——所谓"刻石棋"：游戏中经常出现的移动门板上的刻石来打开机关的谜题，在这里被称为"刻石棋"。解开谜题的方法是按照棋阵的摆设，将四块刻石按照门板上标注的位置移动，而移动的次数也是有限制的，成功后再将取得的刻石安装好才可以通过机关。

码。转身之际忽然发现前面的门前有灵光，上前拍照却显示出没有到过的地方，好像是个仓库……在搜刮完屋内的物品后就可以去刚才无法打开的门了。按照上面的数字在门前输入"1、2、1、3"，房门应声开启。这里是间储室，地面都是灰尘。在盔甲旁边的箱子上得到了三七式胶卷，仔细调查的话还会找到新闻纸片以及最强胶卷七四式等物品。而在梯子后面就是刚才被封印之门所显示的场所，拍摄后封印随之解除。再次回到祭堂，这次先来看看上方的房间有什么吧！进入后找到了新的记忆点，还有不少道具可拿。

● 准备妥当之后，现在应该通过刚刚解除封印的门了。这里是樱树中庭，地板上的血迹让我有点心颤，在走廊中又发现了两个封印之门，经过照片显示出水车与鬼娃娃的画面。虽然不知道这些都代表什么，但现在也只有继续向前闯了……在中庭可以取得红色磁带并拍摄下鬼影，看来是又在引导我吧。

● 来到封魔之渊，滚动的水车上出现了被捆绑的人影，但刹那间却又消失不见，在捡起地上的红色磁带3后，眼前出现了令人胆寒的一幕。先冷静下来，在水车上找到刚才封印之门显示的画面，拍摄后将其解除。转悠一番拍下了点亮的灯台并捡到了镜石。

● 返回中庭进入解除了封印的门，这里摆满了鬼娃娃。在墙角封印了小男孩的鬼影，另外一道封印之门也被打开了。正在欣喜之时，身后的墙壁里出现了小孩的笑声……原来是一个只会爬行的幽灵，可以很轻松地将它封印。

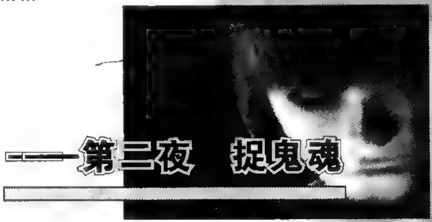
● 现在当然是到刚被解开的门了。但没想到在走廊上遇到了一种倒着漂浮的幽灵，看上去真可怕，幸亏并不难对付(此时心跳150……)。搞定后打开走廊最里面的门，刚一打开就看到了面对镜子的老师的身影，并从老师留下的话中再次听到"雾绘"(キリエ)这个名字，估计它就是凶手吧？登上楼梯的话可以找到新闻纸片和研究草稿。回到一层，进入阶段廊下最上方的房间。

● 这里是养鱼房，到处都飘散着一股潮湿的味道。走到中间的木板时，老师助手平坂小姐的怨灵出现，原路来的门此时也被锁死，这一战不可避免。这次怨灵移动的既没有规律而且攻击起来十分迅速，很难缠，幸亏在屋子里找到了万药丸。封印了平坂小姐怨灵后得到红色磁带。来到养鱼房的另一端，再次遇上了密码门，不过根据手头的资料显示，输入"3、6、6、9"就OK了。

● 来到井户里庭，先到记录点去补充一下胶卷吧！在地上和井盖上分别取得了灵石和蓝色磁带，而且在井的后边还可以拍到一张蛮吓人的照片。继续向深处走，突然身旁的竹林中回荡起了恐怖的嘶叫声，平坂小姐的强力怨灵再度出现。这次的场地更大，实在是一场硬仗，如果对自己的拍摄技术没有信心的话，就多多利用这里的记录点来补充胶卷吧。

● 进入森林参道，顺着长长的台阶来到了神社门前。从门上的封印标记显示出那个原先没有点亮的灯台(水车处)，看来还需要返回一趟了。从点亮的灯台上取得了玄武之刻石，将其装在神社的门前上。此时门前出现了谜题，需要走四步来移动门上的四块刻石，成功的话再将自己手上的那块安装上就可以开启此门了(移动方法：左下·右下·正下·左上)。打开门后面前出现了血腥的场面，在桌台上取得磁带后发现高峰老师的鬼影，随后的悲惨一幕就不多详述了，最要命的是老师的魂体也会对深红进行攻击。此时应该迅速跑到神社外面的台阶上，这里地方大容易躲避。虽然老师的怨灵常常发出声嘶力竭的惨叫，但最终还是被相机封印，消失的刹那显示出面前鸟居的画面，难道鸟居那里会有什么意想不到的东西吗？果然，在鸟居下发现了一尊无头神像。转身还在台阶上找到了高峰作家的遗书，唉……

● 进入神社，在面前的桌台上发现了3×3的阵形，看来是要把面前的四尊神像以及自己手上的神像一起摆到上面去吧？先用相机拍下照片，果然显示出了五尊神像的摆放位置，根据其每个残缺的不同摆放就可以了。取得了一块镜子的残片，刚拿到手里还没来得及仔细看就觉得身边有灵光闪动，原来正是雾绘，走投无路下一切都只有听天由命了……



——第二夜　捉鬼魂

● 深红逐渐的苏醒过来，面前站着一个双眼流血的少年……

● 这里是布满鬼娃娃的房间，起身搜索一下，可以找到一四式胶卷、灵石以及笔记本，而灵气甚重的墙壁则显示出消失的挂画。打开门的一瞬，一个少年的影子从深红面前飞驰而过，如果不提早作准备的话恐怕很难为其留影。顺着少年消失的方向走去，忽然在身后出现了一个双目淤血的幽灵。将其封印后，来到中庭，在墙角处找到一块灵石，正在庆幸之时树上出现的人影差点把笔者吓到气绝。进入逢魔之渊，原本断了的木桥可以通行了，战战兢兢的在尽头取得紫阳之刻石。返回中庭，在上方月台上出现了鬼影，而旁边的石路上还有三七式胶卷可以取得。而上台阶的时候，一个女孩的鬼魂爬了出来……

● 来到阶段廊下，少年的身影再次一闪而过，虽然即将面对的是一个披发鬼，但这并不能阻止深红一探究竟的决心。需要解除封印的门非常轻松的搞定，顺利的进入养鱼房，面前的门再度需要密码解开方能通过。从自己手头的资料中得到了"1、1、2、6"的数字。

● 在井户里庭发现井的上面充满了灵气，上前一窥却从井口中爬出少女的幽灵。封印后在井口处得到了苍色之刻石。进入神社，在镜子前拍下照片。

● 现在我应该去哪里？一番探索后果然在祭台上方的房间发现了不同，原来坏掉的门现在恢复了，而且还需要再下"刻石"棋。通过"右上、左上、左下、正下、右上"的移动，再将苍色刻石放上，面前的这道门终于被搞定了。进入长长的走廊，面前出现了哥哥的身影。追上前去又是一道"刻石"棋，看来紫阳之刻石是要在这里派上用场了。又费了一番周折，才将这第二道"刻石"棋搞定(真累人)。

● 进入鬼之口，哥哥的身影再次出现在深红的面前。不顾一切的追上去，但最终还是徒劳而已。调查石门，旁边的鬼魂指引深红查看门前的机关。经过胶卷的检验发现了一个面具？？消灭紧随其后的女鬼，得到了火柴。回到祭台的房间，雾绘的提示灵魂出现。调查后按照片显示出的画面点燃蜡烛，就可以得到鬼娃娃房间消失的挂画。

● 来到鬼娃娃的房间，封印了两个幽灵后将挂画挂在墙壁上进入了着物之间，一路下来回到了围炉里间，没想到刚进门面前的座钟就跑出了小孩的幽灵。他的速度很快，不易捕捉，但却十分有规律。封印后终于找回了御神镜。顺着楼梯来到二层，一道门再度被封印，从照片上显示解除封印的关键就是绳之廊下。事不宜迟，火速赶到将房顶部的大鬼脸封印。顺道来玄关看了看，墙壁的暗门显示出鬼面具的影象，这……什么意思？

● 封印的解除，使深红再次来到了上座敷。进门前隔壁显示了一个女人的影象，这里与先前似乎有了不少变化……在左上的书房中发现了一个充满灵力的匣子，照片告诉我需要钥匙才能打开。通过书房对面的门，在走廊下方又发现了一个被封印的门，而这次照片显示的是墙缝！这个地方很好找，来到楼下就可以发现墙缝中幽灵身影。现在当然是到解除了封印的屋子里，在里面找到了打开匣子的钥匙后从匣子中找到了有关面具的文献。正看着，身旁一道灵光闪过，我顺着幽灵的方向来到了阳台，眼前浮现了一幕悲惨的景象……

● 来到中庭，刚才浮现的一幕这次更加逼真的展现眼前，雾绘妈妈的幽灵从天而降，速度之快，实力之强让深红一时难以招架。最好的打法就是近身战，在攻击的瞬间拍摄紧接着再拍摄，虽然这样会比较费胶卷，但却十分节省体力。封印她后，画面上显示出鬼娃娃，这些提示很简单，快去那里看看吧。

● 来到鬼娃娃的房间，桌台上的灵光显示正中

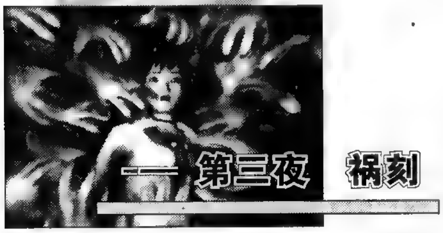
编辑提示——面对鬼魂：根据风林打穿游戏数遍的经验，每个鬼魂都有明显的弱点，并且都有攻击规律，只要掌握这些就不难对付了。另外，随着玩家手中相机能力的增强，到游戏的后半程基本上二、三下就可以封印鬼魂了。关键还是要拍摄准确，避免失误，经验值不高宁可不拍。

间缺少一个娃娃泥塑。转身在桌子上拿到一个（有提示）放到娃娃阵中，得到了愤怒面具。联想起刚才在玄关时得到的提示，马不停蹄的赶往那里。

● 在玄关将愤怒面具挂到墙上，来到了隐藏通路。这里的门上都有一个面具。先将房梁上的鬼影收拾掉，然后分别取下愤怒的面具以及高兴的面具，根据幽灵的引导，打开悲伤面具的门，再转身取下悲伤的面具，现在已经进入了面的部屋。将手中的三个面具分别装在中间的石柱上，然后取下乐的面具（此时会引出女鬼），将其安装在后边的门上，进入箱庭回廊。

● 这里是一个庭院，在院子中间的石头上取得山吹之刻石。来到佛堂门前解开"刻石"阵(左上、右下、左下、右上、正下、右下)。进入佛堂在面前的桌子上拿到乐似姿之面，封印幽灵后返回面的部屋。进屋后取下乐的面具安装回原位，再用似姿之面打开通往隐藏通路的门（记住通过后把似慈之面取下)。进入原先无法打开的门，在里面取得了目隐之面与灵石。而现在，当然是拿着目隐之面赶往鬼之口啦。

● 可以通往鬼之口的路有数条，玩家可以自由选择。来到鬼之口，消灭两个非常厉害的幽灵才得以顺利将目隐之面放上，石门巨响而开。进入后在路边的尸体上发现了御神镜？刚刚拾起，雾绘的幽灵出现，深红只得向洞穴的深处跑去，当然，这一劫谁又能逃过呢？



—— 第三夜　祸刻

● 刚才到底发生了什么？深红的眼前浮现出冰室家族被残杀的景象，而恢复神志后发现自己站在鬼之口的石门前了……

● 推开石门，再次进入禁忌地下道，似乎这里恢复了平静。但没想到随着灵光一闪，三个男性幽灵从空中飘来。迅速后撤与它们拉开距离，以免被围攻。继续向深处走去，山石中传来阵阵轰鸣，画面剧烈颤抖，我想地震不应该现在来吧。虽然地震并没有构成危险，但山洞的深处却出现了塌方。走到碎石前，没想到从缝隙中看到了对面的哥哥，深红的嘶喊似乎他并没有听见，一切仍旧是徒劳。转身往回走，雾绘的引导灵体再次出现，路边的闪亮点处得到了研究书稿。

● 一路返回，在走廊里遇到了以白雾为形体的幽灵，不过其攻击十分有规律，可以轻易解决。回到荒废的房间，这里的门居然也被封印了，从照片中显示出的位置非常易找，就在身后。

● 来到樱之中庭，小神社前的灵光吸引了我。从照片上看来是前面到过的佛堂。来到此处，在供桌前得到了式绳，按照文献的内容，按顺序将其套在佛堂中四个佛像上。前面的祭台匣子应声打开，从里面得到了碧绿之刻石。这时冰室家的主人怨灵出现，挥舞着斩刀向深红砍来(此一战十分难对付，玩家应该与其拉开距离，当其靠近时出刀，此时立刻拍摄的话即可化险为夷)。消灭后，通过旁边的门返回樱之中庭。

● 再次来到中庭的小神社门前，通过"左上、正下、右下、右上、左下、左上、正下"的顺序通过了刻石棋，进入了月读堂。调查中间的柜子，从中得到了研究书草稿，从中得知有关四位神官手中的印证。面前四个方向需要分别按下标记，在这里笔者推荐玩家拿起笔纸，记下标记。从照片的显示中看来，四个地点即是四个墓碑，看来四神官就要见面了。最近的好像就在月读堂门前，当然先从这里下手了。

● 在樱之中庭挑战第一位神官，其攻击顺序非常容易摸清，此时玩家的相机能力应该也非常强劲了，笔者只用了五张胶卷就将其搞定了。神官被封印后留下的标记玩家一定要记下来。

● 下一个目标是逢魔之渊的神官。他的移动速度稍快，推荐近距离战斗，掌握好时机的话几乎不会费血就可以将其封印。

● 接下来是佛堂前的神官。他比较难对付，不仅攻击会使玩家的拍摄瞬间无效，而且还经常钻入地下，玩家需要抓住时机迅速拍摄才可以封印之。

● 最后井户里庭的神官（养鱼房的密码为"1、3、4、7"）。有了前面三位的经验，这最后一个实在算不了什么，很轻松就将其解决。

● 得到了四个标记后，迅速返回月读堂。按照之前得到的提示将四个标记分别键入，从正前方升起了一个机关，上面似乎缺少些什么。用相机拍摄后地面显示出一道红色的液体。推门而出，发现这道液体痕迹一直通往大广间，只有走一遭了……没想到在大广间再次遇到了先前在佛堂中封印的冰室家的主人，这次它的攻击也更加凶狠，玩家需特别小心。消灭后得到了堂主之证，拿上它回到月读堂装在机关上即可。

● 随着堂主之证的安装，机关随之打开，原来是通往地下的密道。深红顺着梯子来到月之井户。在这里发现了祭祀的木乃伊，当拿到御神镜碎片时，邪恶的雾绘出现，深红急忙爬上梯子，千钧一发之际，雾绘的善良灵体出现……

—— 最终夜　雾绘

● 已经是最终夜，恐怖的感觉也离我越来越近了……醒来时，身处琴之部屋。

● 根据善良灵体的提示，深红的视线集中在了面前的琴上。先到身后的桌子上拿到琴谱，再来到琴前演奏，随着幽怨的琴声弹起，原来无法打开的门缓缓开启。

● 这里是屋顶，尸气似乎更加浓重。脚下的窟窿望去只会带来更多的麻烦，但这些从未交手的灵体根本无法伤及分毫，一击就可以封印。而透过另一个木洞深红看到了正在哭泣的雾绘……到底是为什么？

● 当踏上房梁后，原来此时是置身于佛堂的上方。这里可以找到非常稀有的九十式胶卷。

● 进入座敷牢，里面关押的是善良的雾绘？在这里取得了御神镜、雾绘的发夹、日记等物品，从中深红对事件的真相也逐渐了解。现在应该是从这个木牢中出来的时候了。此时善良雾绘的身影再度出现，当深红追上去的时候，邪恶的雾绘灵体从镜子中飘出，看来这次是"十死无生"了。拼命的跑，目标——月之井户。

● 将雾绘的发夹放到祭台上，身旁的铁门应声打开，先存储一下吧。

● 奈落桥上浮现出雾绘被带去祭奠的场面……而此处的数只灵体此时根本无法阻挡我的步伐，利用能力强劲的相机将它们封印。哥哥留下的笔记更加坚定了深红解脱雾绘的信念。

● 随着深入，悲惨的场面一幕幕的出现在深红眼前，雾绘被分尸的场面实在是触目惊心，愤怒的火焰在深红心中燃起，绳之巫女此时的出现完全是来送死。

● 来到黄泉之门，仪式失败的场面浮现眼前。在最深处可以发现安放御神镜的石柱，正在冥想时，哥哥再度出现了。但是，邪恶的雾绘灵体却将他缠住。为了哥哥，为了解救善良的雾绘，决一死战的时候到了。雾绘移动的速度不快，并不难对付，当击败她的时候，深红手头的相机也被粉碎了……醒来后发现邪恶的雾绘仍然出现在面前，似乎这次真的难逃此劫了。危机时刻，善良的雾绘灵体出现指引我捡起御神镜的碎片，看来只有利用御神镜才可以阻止邪恶雾绘的步步逼近了。上前一步取得碎片，终于组成了整面镜子，躲过雾绘的阻拦，将御神镜安在石柱上……

● 所有的怨灵消失了，雾绘也恢复了神志，而哥哥决定留下与雾绘在一起。一切似乎都结束了，深红站在冰室邸前看着灵体飞向天空，但自己的心中仍旧难以平静。

←结局一：深红独自逃出，哥哥与雾绘升天。孤独的结束了恐怖的旅程。

→结局二：深红与哥哥从冰室邸逃出，雾绘升天。两个人默默的回味着发生的一切。

文/黑旗　责编/风林

编辑提示——游戏的秘密：在上期的秘技天地中已经刊出了游戏隐藏的秘密，尤其是打穿版后才出现的内容绝对有吸引力，本作也绝对有打穿多遍的价值。当然，心脏受得了的话。尤其是结局的变化，"ZERO"迷就更是不能错过了。

樱大战 GB2

雷霆作战

随着樱大战 4 的发售，正统樱花系列也就此宣告终结。不过 GBC 版却仍在大活跃，由于加入了全新的 RPG 式战斗系统，使它与系列相比还是有很大区别的。然而这也成为掌中樱花的特色，作为樱迷来说不可不玩。特别值得一提的是，这次的樱 4 剧情流程相对以往的作品要短许多，如果感觉不过瘾，就找来 GB 版来会弥补一下吧。

GBC	厂商：SEGA	类型：AVG＋SLG
	发售日：2001.12.6	售价：4980 日元

文/李沛峰

POINT 1 关于武器和光武配件

两者的获得有些是每话开始时给的；有些是剧情发展所必须的；还有些是满足一定条件后才能获得（所谓的条件无非是救出特定的难民或救全某话难民）。

武器名称

シルスウスのたち	单手刀
ハンドガン	手枪
おおたち	双手刀
シルのたち	大片刀
トールハンマ	单手钉头锤
れいこうのたて	大号盾
できだんしゅ	大号手枪
ダブルランス	双尖矛
バイキングアクス	单手斧
くうがのこて	重拳套
バルチサン	双手矛
きょだいけん	巨剑

光武配件名称

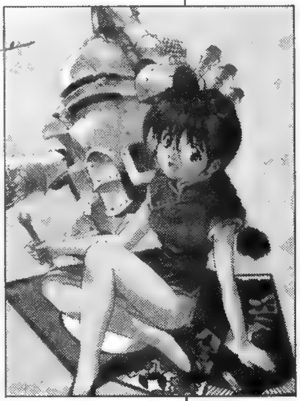
カトリングうて	机枪手臂
こうぶタンク	光武坦克
デカうで	巨爪手臂
アイゼンケラト	雷妮版光武身体

（注意：能拿武器的只有普通手臂）

POINT 2 男女主角的差别

本作一开始可让玩家选择是男（**おとこ**）还是女（**おんな**），两者的主线流程并无差别（只是线话的同伴阵容也与男孩不尽相同），但 LIPS 的选项却不尽相同。不过其实个中意思是差不多的，只是说法比较像女孩子而已。而且难民给玩家的特殊物品也比较女性化（如第一话的“**むしかご**”被换成了“**ササ**”）。当然，第四话开始时与大神共浴的情节在选女孩时是不会出现的！！！

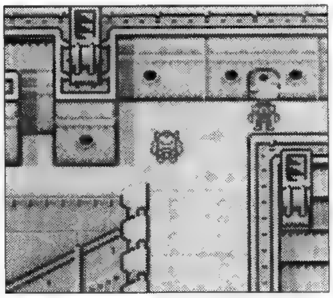
POINT 4 关于キーアイテム



分为与剧情相关的重要物品和用于提升花组队员好感度的特殊物品。其中前者不必多说，关于后者有九成为花组队员的失物。其中的对话很有趣的，因此务必拿全。对于这些，笔者会在后面详细写出（如果玩家找到了什么一时没什么用的“**キーアイテム**”，别担心，迟早会有用的）。注意：如果玩家找到了这类物品，不必急于回帝剧，可以等玩家需要时再回去。

POINT 3 关于迷宫

每个迷宫都是可以反复去的，但必须在走完该话主线流程之后。这宫中的主线 LIPS 回因同伴的不同而略有不同，而有些分支情节和一些特定的难民必须要和特定的同伴在一



起才能发生。关于这些，笔者会在流程中详细写出。不过就算有些分支没玩出来也不要紧，只要等本话完结后再带那位同伴回来即可。因为去以前的迷宫可带任何一人。

POINT 5 关于花组队员

花组队员们的装备是不可改变的。但他们的属性会随着玩家的 Level up 而上升。但这仅限于和玩家搭伙的队员。其他人只有在每话结束后属性才会 up。

POINT 7 关于わざセット

每样武器除了最基本的“**きる**（斩）”或“**つく**（刺）”之外，其他的技能都要在“**わざセット**”中装备后才能使用。每项技能会在界面左下角有说明。其中拳头符号代表攻击技；桃心代表回复技；半只阴阳鱼代表属性攻击；五星代表辅助技。“长中近”等字样代表该技的有效范围。“单”、“全”或“自”代表有效范围内的有效对象。而“贯”则代表该技可在有效范围内贯穿同一排上的敌人。技的范围和对象在战斗中表现为有效对象前一只拳头或“云彩”，贯穿技则是两个并排的箭头。注意：武器上可装备的技是有限的，因此玩家一定要精挑细选。

POINT 6 关于技的获得

共有三种途径。从迷宫的宝箱中获得；从救出的难民处学得以及升级后学得。因为有一半以上的技法是从前两种途径获得，而且救全难民后还会有些好东西，所以玩家应好好寻找。笔者也会在以后的流程中写出。需要注意的是：技是随武器而不是随人，因此每当玩家学会新的技法时，应注意是哪种武器和光武配件的（当然，即使武器不在身上也一样能学会）。但是注意：如果玩家级数过高，学到的技没有任何一种武器与之对应，那么这技只能白费。喜欢练功的玩家只好忍着点吧。

流程攻略

（考虑到樱大战的玩家多为男性，因此以下流程以“おとこ”（男子）为准）

太正 14 年，第二次降魔战争爆发，昔日繁华的帝都的阴影下沦为一片火海。值此生死存亡之际，翔鲸丸冒死以舰身撞向圣魔城，挡下了葵叉丹致命的一击。使花组得以成功突袭圣魔城的核心，为最终的胜利奠定了坚实的基础。一年后人们为了纪念这次胜利，在翔鲸丸坠毁的地方建了一座纪念公园。

第一话　光武 翔鲸丸上的雄姿

本作中玩家扮演的是前作中的见习队长，接受副司令藤枝枫调查纪念公园中的异像的委托，再次来到帝击。

接受委托后，玩家会与大神见面。此时会有 LIPS 出现，虽然无论选那一项都会提升大神的好感度，但这会影响以后的 LIPS。如果玩家玩过前作，建议选“**おおがみさん，おひさしぶりです**”遮掩玩家可得知自己是前作中的见习队长（如果选女人的话，大神还会脸红……）。然后玩家会和花组女孩们见面，依照刚才的 LIPS 会有两套完全不同会面。

——1 选“**おおがみさんおひさしぶりです**”时

艾莉丝：“げんきにこたえる”或“シャンーボルをあいさつする”

桐岛：“もちろん”

红兰：“バワハツや”或“バリバリや”

玛莉亚：“まかせてください”或“おそらく…”

樱：“がばります”

堇：“あいかわらず，うつくしい”

织姬：“うまれたくにまく”

雷妮：“ふつうにあいさつする”

——2 选“**はじぬましで**”时

桐岛：“カンナをほめぬ”或“ふつうにあいさつする”

玛莉亚：“ふつうにあいさつする”

艾莉丝：“アイリスをほめぬ”或“ごまをする”

红兰：“ごまをする”或“こうらんをほめぬ”

堇：“ごまをする”或“すみれをほめぬ

樱：“さくらをほめぬ”或“ふつうにあいさつする”

织姬：“おりひめをほめぬ”

雷妮——任何选项都不会提升好感度。

介绍完毕后，忽然警报大作，热搭载纪念公园侦测到以翔鲸丸为中心的巨大灵力反应。为避免无谓的损失，枫命令玩家和大神前去调查（LIPS 只有一项，选上即可）。

来到翔鲸丸甲板上，向上走做掉守在门口的杂鱼，大神会让玩家回去复命（回到出发点选“**もとる**”）。回到帝剧，大家对于魔物的出现颇感诧异，为了谨慎起见，枫命玩家继续深入。（注：本话只能选大神为队友）

进入船舱后往上走，救出难民后得到“**なからはのカギ**”，去左边门内打开宝箱得到“**つうこうのバス**”。从右下出去后用“**つうこうのバス**”开门，此时会出现 LIPS，选后（只有一项）大神的好感度 up。开门后向下走有宝箱，继续深入会看到一蓝色方块，此处可恢复耐久值。在向里走（不要上楼）会遇到，与之对话会有 LIPS。无论选哪一项（其中**ひたり**是正确的）都可得到“**あかいリンボン**”。上楼后右转进屋救出难民，玩家学会“**いあいきり**”（单手刀）。上到三楼后一直向下，进屋救出难民后得到“**むしかご**”。继续向前可在路边的宝箱中得到“**ことわざじてん**”上到

四楼后可见到一五芒星阵，这是回帝剧的传送点（与 DIABL02 一样）。再向前走会看见三个并排的箭头，踩在向右的箭头上向右走进屋可救出难民，他会给玩家“**たんもの**”。出来后从右上角的宝箱中学会“**ほのおのたま**”（手枪）。从中间上去看见椿被魔物围攻，上前做掉 BOSS，得知椿是为了调查灵力之源而来。此时的 LIPS 选“**れりよくのいしょつか**”，选后大神好感度 up。救下椿后回帝剧复命，本话结束。

特殊物品

1 将“**あかいリンボン**”还给樱，然后选“**カワイイ**”樱的好感度两次 up。

2 将“**ことわざじてん**”还给织姬，然后选“**つつこみをしれる**”织姬的好感度两次 up。

3 将“**たんもの**”随便送给一个人（大神亦可），他的好感度会 up。

第二话　停止暴走的引擎

本话流程以樱的 LIPS 和事件为准。其余各人的特殊事件和 LIPS 笔者会在本话流程后列出。至于非 LIPS 说提升的好感度（如打倒怪物、找到宝箱等），因全员皆一样，因此，笔者将不再最后写出（特殊事件除外）。

作战室中，大家对平民被“移送”到翔鲸丸内感到莫名其妙，魔物的出现也让大家感到了隐隐的不安。这时，霞忽然想起上次激战后，三件魔神器还存放在翔鲸丸中（此时系统会问你是否知道魔神器的事）。在没有别的线索的情况下，枫命令玩家进入翔鲸丸内部找寻魔神器的下落。在回答枫的任命时，会有 LIPS（只有一项）。选后，花组女孩们会问玩家作战名称。

——1 “サンダーボルトさくせん”大神、桐岛、雷妮好感度 up

——2 “ザベアハッグさくせん”艾莉丝、堇、玛莉亚好感度 up

——3 “さばくのタヌさくせん”樱，织姬，红兰好感度 up

本次作战可在樱，堇，艾莉丝中任选一位与玩家并肩作战。其中樱的攻击全部为近距离的斩和刺。攻、防和耐久度均比其余两个人略高，不过速度稍慢。其超杀为一员攻击；堇的速度是三个人中最快的，攻击以近、中距离的劈刺和贯穿技为主，超杀（就是“**こけき**”项中的“**ひつさつ**”）亦为全员攻击。艾莉丝是花组中气力最高的，但相对其物理攻击力极低，防御和耐久度亦比其她两人较低。因此，用艾莉丝只有靠“**ヒカーツ**”（威力超群！）。其特技为单体或全员回复。

另外，选艾莉丝为同伴时，在迷宫界面下叫出菜单，会发现多了一项单体回复，不过这要耗费艾莉丝的气力。选定作战伙伴后，就可以出发了。在此笔者建议玩家前先去整理一下装备，如果玩 选樱或堇为伴的话，建议带上手枪，因为这是目前唯一不用耗气即可实现中远程攻击的武器。而且也是目前为止唯一拥有回复技的武器。如果同伴是艾莉丝，用双手刀吧，这样可以确保

物理攻击强度。一切 OK 后，出发！

进入迷宫后，在第二个场景的左上角会遇到樱的青梅竹马（同伴必须是樱）。在 LIPS 中选“**おともたち**”樱的好感度 up。救下他后，玩家可学会“**ヒラリン**”（单手刀）。下楼后一直向右会发现两扇锁住的门，折回向下，路上分别会看到一扇向下的门和一扇前面有楼梯的门（都锁住了）。再往前走看到第一个五芒星阵。上前做掉小鬼，然后去左上的屋子与难民对话，他会让玩家帮忙找回遗失的猴子。再向里走，在闪光处得到“**ミサカのカギ**”。沿原路折回，打开左下的门来到天台，会有一段很有意思的小情节（不过，魔物要钱包做甚！），樱好感度亦会 up，在天台左上角的宝箱中玩家可学会“**スハヤン**”（单手矛）。再往回走，打开此前打不开的两扇门，在右边房间有宝箱，左边的房间中则可以找到猴子。救完猴子后再度折回去找刚才的难民，并将之救走。从前面有楼梯的门进入，向下去开电梯，会有 LIPS 出现，选“**とりょくかとまつている**”樱的好感度 up。折回向右进入机关室，控制台上面有宝箱，得到“**しろいフドシ**”。来到控制台前，准备搞破坏的魔物落荒而逃，玩家一行上前打开引擎。此时若玩家先去开过电梯，则第一次 LIPS 什么都不选，然后在第二次 LIPS 中选“**ゆつくりといれる**”，这样樱的好感度会 up。若玩家没有先去开电梯，那么一定要选“**スイッチをいれない**”，然后回去开电梯，否则将会错过这次提升好感度的机会。

乘电梯下楼后向右，发现魔物令引擎暴走，此时的 LISP 选“**エンジンをとめる**”或“**まものをメイダクトから**”樱的好感度都会 up。此时总部会命令玩家去控制台关掉引擎。向右走进入下一场景，在右上角的叉路向上可救出难民，折回向右，主路上两个分叉中分别各有一个宝箱。来到主控台前，出现 LIPS（只有一项）选后樱的好感度 up。关掉引擎一从左边下来解决魔物。若此时 LIPS 选“**いきおいゆくぬく**”玩家将独战魔物，不过胜利后樱好感度会 up。重开引擎，从左边上数第一个口进入，然后先从左边的楼梯下楼，此处有宝箱。乘电梯下楼来到冰雪世界。此时会有 LIPS，选“**スーケトができます**”樱好感度 up。利用回复点补一下血后向下，在下一场景左下角有宝箱，经过第二个五芒星阵后不久，见到蔷薇组的雪之丞。选“**いそいでたすけていく**”樱的好感度 up。在此屋右下角的宝箱中得到特殊物品“**コーヒーカップ**”。拿完宝箱后从左起第一列向上；到头向右；撞石后向下；到达底线后向右；撞石后向上；再撞上石头后向右；然后向下；最后向左即可救到雪之丞。见到雪之丞后有一串 LIPS，随便选吧（这段对话很有趣）。然后回帝剧存盘，本话结束。

——艾莉丝为队友时的 LIPS 及特殊事件

1. 未开引擎前先去开电梯时选“**とりょくかとまつている**”。
2. 开完电梯后去机手室打开引擎，此时选“**ゆつくりといれる**”。
3. 引擎暴走后选“**まものをメイダクトから**”。
4. 来到主控台，此时只有一项，选！
5. 制止引擎后来收拾元凶，选“**いきおいゆくぬく**”，然后单人应战。
6. 进入冰雪世界时选“**スーケトかできます**”。
7. 见到雪之丞选“**たすけをいく**”。
8. 与雪之丞对话中的胡选就行。

特殊事件 A——在让你帮忙找猴子的难民右边的房间（第一个五芒里下上方）中可见到艾莉丝的妈妈，此时 LIPS 选“**よつかたぬ**”或“**すてきな ママ**”艾莉丝好感度都会 up。救出她后，艾莉丝气力 max 值 up。

特殊事件 B——来到天台最下面按 A 会出现 LIPS 选“**よし！とりにいこう**”艾莉丝好感度 up，然后她会瞬移到那个孤立的天台，打开宝箱，艾莉丝气力 max 值 up。

——关于特殊物品

1 将“**しろいフドシ**”还给大神，然后选“**ほどいでながくたなびかせる**”，大神好感度两次 up。

2 将“**デカいちやわん**”还给桐岛，然后选“**かつとがすきです**”，她的好感度两次 UP。

3 将“**コーヒーカップ**”还给玛莉亚，然后选“**どくしょです**”，她的好感度两次 UP。

——菫的 LIPS 及特殊事件

1-5 的 LIPS 与艾莉丝同

6 进入冰雪世界后选“**こおりか とかがさませんよ**”

7 见到雪之丞时选“**いそいでたすけていきましょ**”

8 救到雪之丞后一通胡选即可

特殊事件——无

第三话 出击 光武坦克

（本话流程以织姬的事件及 LIPS 为主）

从雪之丞的报告中大家得知除了帝击外，还有别的人也在寻找魔神器，由于翔鲸丸的下面封印着大和与圣魔城，枫不由得有些担心。为了尽快找回魔神器并查明翔鲸丸上变异的真相，枫命令玩家再次进入翔鲸丸。在对话中会有选项出现：

——选“なんとかなるでしょ”菫、织姬、大神好感度 up。

——选“ビビツてます”艾莉丝、红兰、樱好感度 up。

——选“だいじょぶです”桐岛、玛莉亚、雷妮好感度 up。

选择出击后，织姬、雷妮和桐岛会对你作一些说明，在回答织姬时选“**はい**”织姬的好感度 up，回答其他人时则无所谓。

本话可从织姬、桐岛和雷妮三人中选出一人作为队友，织姬与艾莉丝类似，以灵力攻击为主，不过攻、防、耐久度均比艾莉丝稍高，但灵力却不如艾莉丝；其必杀为全体攻击；而且自带回复技。桐岛的攻击全部为近程；必杀也为近程单人；其气力是花组中最低的，行动也是最慢的，不过物理攻击超强。雷妮的攻击以近中程为主，必杀技为中程单人；其行动速度极快，总之是个比较平均的角色。建议玩家帝雷妮或桐岛时一定要装上机枪手臂，另一只手辅以单手刀并带上至少 1 个回复药（就是那个扳手）。否则，BOSS 战时，他俩有七成以上的希望挂掉。

进入迷宫后不久，开门进入房间，作掉小鬼后救出难民，向下走来到第一处有风扇，织姬会让玩家按开关停止风扇，但风扇只能停止一会儿，因此，玩家应趁其停止时猛冲过去。再向前走会有一堆风扇，按刚才的方法继续冲锋，冲到一处后，会发现冲不过去了。此时，从右边的楼梯下楼，在右下角的废料堆前搜索，得到“**キヤタピラ**”。回帝剧找红兰，她会帮你制作出“**こうぷタンク**”（光武坦克），装备上它后，玩家就不怕风吹了。回去后来到第一处风扇，从刚才因强风上不去通道上去，从宝箱中学会“**カツツン**”（双手刀）；再到一堆风扇处，从最上路会发现此处有一暗道，进去后救出难民，可得到

"はなびセット"。往上走有四间小屋，玩家带织姬进去后会有一段有趣的小情节。从暗道出来，走过才过不去的地方，来到风扇的总开关前，会有LIPS出现(只有一项)，选后织姬好感度up。从第一个五芒星阵上方进入管道，里面分为左右并排两路，左路尽头的两个宝箱分别为"メガネ"和"ヤリのひてしょ"。玩家将通过后者学会"かいてんきり"(长刀)。右路尽头有4个宝箱，其中"ウキワ"和"ヤリのひてしょ"必拿，玩家可通过后者学会"かけしはり"(单手矛)。

从第一个五芒星阵附近下楼，楼梯口旁的难民会让你帮他找"かみしばい"再下楼，救出难民，玩家学会"テツべきぼうきょ"(盾)。从右下的楼梯上楼，在回复点上回复一下体力，往上走得到"かみしばい"，再往上走，在有"红黄蓝"三个按键的控制台右边见到织姬的父亲，在出现的LIPS中选"さきをいそきましょ"织姬好感度up(但此处笔者认为选"バラをわたす"更合情理)，折回将"かみしばい"交给先前的难民，玩家学会"あらしのたま"(手枪和机枪手臂)，到第二个五芒星阵后向上走，调查最上方的冰晶，会有LIPS，选"こおりをとかしましょ"后织姬好感度up。回到救织姬父亲处，会有通信传来，此时三项随便选，然后在接下来的三次LIPS中，按顺序分别为"あかいボタン"、"あおいボタン"及"きいろいボタン"(如果中间选错的话会重来)，若一次选对，同伴好感度up。

——特殊物品

1 将"メガネ"还给红兰，在之后的LIPS中选"101"，红兰好感度两次up

2 将"ウキワ"还给艾莉丝，然后选"かわいいウキワだぬ"，艾莉丝好感度两次up

回到冰晶存放的房间，在左边控制台前选"はい"，然后上前调查解冻后的剑，BOSS战开始，此BOSS有些强悍，建议玩家在战斗前将光武换回一般身体(这样才有回复技)。

战胜后，织姬好感度UP。然后把剑拿回帝府复命，本话结束。

(备注：关于最后一个难民，玩家应在进入第4话后带神崎堇再来，在见到织姬父亲处会见到堇的妈妈，她会为堇补满气力(好像没什么用)，在之后的LIPS中选"うつくしいかた"堇的好感度up，若选"おかさのファンです"她亦会为你补满气力)

——桐岛的LIPS和特殊事件

1. 在风扇总开关前调查，LIPS(只有一项)，选！
2. 从第二个五芒星阵向上，在冰晶前调查，选"こおりをとかしましょ"
3. 在有"红黄蓝"三个按钮的控制台前分别按顺序选"あかいボタン"、"あおいボタン"及"きいろいボタン"

特殊事件——无

(雷妮所有的LIPS皆和桐岛一样)

第四话　黑暗中的SOS

(本话流程以玛莉亚为主)

在本话开始前，大神会同你一起去"风吕"，其间会有LIPS，选"100"大神的好感度up。出浴后，大神会问玩家与谁搭伙感觉最好(无论选哪个女孩，大神的好感度都会up，你不要说你不认识花组女孩名字的假名拼音)。

进入本话，大家在作战室中商讨进一步的行动，但到目前为止，敌人的行动方式及其目的都不得而知，更因为三件魔神器之一的剑旁边的魔物的看守，大家心中都有一种不祥的预感。为了避免事态进一步恶化，枫决定加大力度搜寻剩余两样魔神器。于是，此次派出了两队人马同时出击(另一队为桐岛和艾莉丝)。

在选择出击后，本次的同伴人选会对你做些说明，在与红兰对话时会出现LIPS(只有一项)，选后红兰好感度up。

本次作战可在红兰、玛莉亚和大神中选择一位同伴，玛莉亚用的是枪械，必杀为单体，各项都很平均的角色。红兰亦是全方位攻击，其综合实力相对较弱，但在本话中却是最好的同伴(其中/近程单排攻击超级好用)。至于大神……不说也罢(没人会用吧)。无论带谁，一定至少带上3-4个回复药。否则绝对有你好看。

进入迷宫后，马上会有LIPS(只有一项)选后同伴好感度up。向前走救出右边小屋中的难民，他会教玩家学会"なますきり"(双手刀)。再向前走来到闸门前，此门需两人同时按下开关才能开启。看底下的计时器，当时间在3秒时(正负0.1秒)按A即可开启。开门后从右边宝箱中得到"イヌのおもちや"。然后下楼，下到底后(暴长……)，左边的宝箱有"テイーカップ"；从右边的门进去可救出难民(长得好像明日香)。来到下一个场景，在右边宝箱中玩家学会"バリヤーマン"(盾)。再向前走会接到艾莉丝的通讯，选"もちろん"后艾莉丝好感度up，再向前可得到"カンナのメモ"。经过第一个五芒星阵，上楼梯按"进4退2，进3退1，进2的"方式上楼。上去后从右边的叉2路进入靶场。如果玩家带的是玛莉亚，会有分支情节出现，选"やつてみたい"后玛莉亚好感度up，然后会进入小游戏：与开门的方法一样，在3秒时(正负0.1秒以内)射击即可。5发中只要命中4发玛莉亚的好感度即会up。然后玩家学会"こおりたま"(手枪，机枪手臂)。

再向前走来到水池前，出现LIPS，选"いたんていげき　もとる"，玛莉亚好感度up。进入水中，此时入水时间只有30秒，因此建议玩家选什么都不要管，一直向前冲。走出水池后，在回复点右边移开大石，可救出难民并得到"アクアラング"。此时玩家进水不再有30秒制限。建议此时回去下水将宝箱拿全。继续前行，在第二个五芒星阵附近会收到艾莉丝的求救信号。此时回帝剧，枫会求你尽快救出他俩。然后红兰会给你一把大片刀。

回到迷宫后，在第二个五芒星阵右上方救出"んこうだん"(大号手枪)。在2楼怪异的雕像前调查，LIPS选"もうひとつのとうのいりぐち"樱的好感度up；然后得到"サタンのわきもの"。做掉奇傻的守护者后上楼，左上角的房间内有一个不跟你走的难民，先不理他，从右上角的房间内救出难民。从右下角出去，在水池右上角拿到"ふあついほん"。从塔里出来，回趟帝剧，若玩家上一话拿到了"せつけず"，会帮你造出雷妮版光武身体和单手斧(学会全员冰系超杀后此物在本关极好用)。回到迷宫，来到左边打不开的城门前LIPS选"わきものをつかう"，樱的好感度UP，此门亦会打开，进城后门口附近有宝箱，向左可看到第二个五芒星阵，再向前会见到被火焰包围的勾玉(这里日文用的是"たま"，也就是蛋……)，在勾玉正下方调查，LIPS选"ちょすいプールについてはなす"要樱的好感度up，上二楼后从左上角的门进入得到"ショパンのかくふ"上到三楼，在左上角的小屋救出难民，得到"かきごわりマシン"，从右下角的门出去进入水池，LIPS选"プールをこれして　したにたながす"。樱的好感度UP，然后在3分钟内做掉杂鱼(真正的杂"鱼")，玩家会随水流降下，此时先不要急于去拿勾玉，回去把刚才不跟玩家走的难民救出，他会为你加满血，然后再回来做掉火系的BOSS，夺回勾玉。

(未完待续)

火炎的气息

龙战士

CAPCOM 对 GBA 的支持真是尽心尽力，不但移植了街霸Ⅱ X、街霸 ZERO3UP 和快打旋风，新创了洛克人 EXE，而且把其 RPG 看家系列——《火炎的气息》也在 GBA 上连续推出。这绝对是一款正统的 RPG，有着复杂（其实也不难）的迷宫，踩地雷的遇敌和“老套”的情节，玩的时候要以一种看正剧（悲喜剧）的严肃心态，这可不是一般掌机轻松愉快的角色扮演游戏哦。

GBA	厂商：CAPCOM	类型：RPG
	发售日：2001.7.6	售价：4800 日元

（接上期）

CHAPTER 5

又得了一笔大买卖，马尼罗得意地从海滩下水独自行动了。从小岛向西走很快找到了海底城市玛卡，这里是人鱼族的聚居地，也是马尼罗的故乡。不愧是商业民族，里面有非常多的商店和各式各样的商品（其中有龙用来钓鱼的鱼饵**ごかい**），在集市的空摊上马尼罗可以贩卖自己的道具，还有一间有羽毛笔标记的房屋里可以给角色改名。而族人对马尼罗似乎不太友好，好像是他贩卖假货被吊销了营业执照（？）。询问族长得知要得到潜水面具先要去刚茨村取货物。

从南方上岸向西走马尼罗来到了刚茨村（**カンツ**）。刚茨村里住的是能工巧匠的铁鬼众一族，擅长制作各种武器，因此年轻人都被黑龙族抓走去修建秘密武器去了。这里可以在旅馆旁边房间的柜子里调查得到自由转换白天黑夜的沙漏，马尼罗从族长处取了货物返回了玛卡城。

马尼罗把货物交给了人鱼族族长，族长也给了他潜水面具。正要离开时传来了一阵巨响，有人进来报告说黑龙族袭击了一条小船，船上的人落水被他们救了下来。人们都去旅馆查看，只见那个青年已经奄奄一息了。马尼罗说他有办法能救青年，又趁机敲诈了族长 5000 元（天啊，自己人都坑！I 服了 You）。于是马尼罗匆忙回到小岛上把潜水面具给了龙等人，并请龙帮忙。经过战斗打败了死神，青年苏醒后自我介绍说他叫毕路达，因为反抗黑龙帝国的劳役而逃出来的，他请求加入龙的队伍拯救他的妻子和其他族人。

有了毕路达的特殊能力，现在就可以去取许多以前不能取的宝物了：去沙漠中的金字塔让毕路达打碎岩石取出坏的回旋镖（以后可以修好）；回浮游城调查顶层左侧的龙雕像可获得龙的专用防具**いのちのよろい**；去刚茨村在族长房间右上角推开书柜进入秘室，把丹克排在队头可以得到合体技。

从玛卡城西方上陆，龙一行人来到了帝国军的秘密基地，打败守军后救出了一部分族人，他们告诉毕路达黑龙族早已经把大批人转移到北方的那巴尔城（**ナバルのしろ**），而且毕路达的妻子也在其中。心急的毕路达急忙带着龙等人北行，途经一片森林，里面有许多奇怪的鸟和一个神秘人（很眼熟，以后还会出现多次）。来到那巴尔城却发现这里守备森严根本无法进入，只好先返回刚茨村想办法。

回到刚茨村，族长帮龙修好了回旋镖，并说村东方椰林里住的老隐士可能会有办法。龙前去讨教，老隐士提示要利用那些怪鸟的鸟蛋。龙恍然大悟，再去那片森林，果然发现了一只蛋，经过一番搏斗取得了鸟蛋，而那些怪鸟依然穷追不舍，慢慢把怪鸟引出森林来到那巴尔城（注意不要走太快了，要让怪鸟跟上步伐）。龙把蛋抛进了城，怪鸟们也立刻冲了进去，城内顿时一片混乱。趁混乱龙突入要塞内部，打败了帝国将军留下的三个帮手后救下了女村民。毕路达的妻子告诉龙，黑龙帝国已经把秘密武器装上了军船要去破坏海底的玛卡城，众人急忙追出但还是晚了一步，将军乘船逃走了。

赶回玛卡城见到了族长得知帝国军正向这里进发，情况已经十分危急，和族长家楼上的老人谈话后在其床上调查得到了**しゅごしんぞう**。众人用传送魔法来到沙漠之村，使用**しゅごしんぞう**进入了北面的移动都市**さまよえるまち**。

さまよえるまち是古代的魔法城市，有许多精灵守护着沉睡的大魔女蒂丝。在城市里接连打败了守护蒂丝的三个精灵后，精灵们承认了龙的能力，决定唤醒蒂丝。但蒂丝仍然没有反应……精灵们不得不采用 B 方案——用雷电劈醒了蒂丝（这段十分搞笑）。醒来后的蒂丝对龙的话似乎并不太感兴趣，给了龙一枚奇怪的蛋——台风虫蛋，让他把蛋投到火山里孵化出来再找她，说完又去睡觉了（睡了几百年还没睡够？比现在的大学生还懒）。

龙拿着蛋去了玛卡城北方的海底火山，在最顶层把蛋扔了下去，之后蒂丝加入了队伍。众人回到玛卡休息一晚后乘坐人鱼族变成的大鱼出击迎战。没有想到刚浮出水面却被帝国军包围了，这时蒂丝显示了她大魔女的威力，念动咒语召来了孵化出的台风虫摧毁帝国船只。但可能是长时间的沉睡，台风虫只转悠了一小会儿就跑掉了（蒂丝：？？……），众人和余下的黑龙族士兵展开了大战，消灭了帝国将军后终于把帝国军赶出了这片海域。

龙等人成功的保卫了玛卡，人鱼族长为了表彰马尼罗的功劳还给了他营业执照，并赐给了他变成大鱼的能力（水下按 A 键）。

CHAPTER 6

利用变成大鱼的能力穿过了海底的海沟，向北方来到了山间小村风之村（**かぜのむら**），这里的许多青年男女都处于奇怪的兴奋状态，据说是由于北方吹来的怪风的原因，有一个勇敢的青年尼考尔（**ニコル**）去一探究竟却始终没有回来（在宿屋下方房间里推开箱子进入密室，丹克又能从老人那里学到一种合体技能）。

从村子北行在山路上看到了一株散发着奇异花粉的妖花，看来村中青年的怪异状态一定与此有关。龙进入山洞在二层遇到了杰达斯手下四天王之一的丘拉（**キュラ**），还没等众人动手，他先施魔法把众人变小了随后扬长而去。还好在墙角发现了一个老鼠洞，帮助老鼠消灭霸占它们奶酪的蟑螂后老鼠也帮龙他们解除了变小魔法。

龙继续前进找到了丘拉，他却叫身边的红色怪物应战，怪物被打倒后丘拉匆忙逃跑。红色怪物倒在地上，解除了丘拉的咒语，原来就是风之村失踪的青年尼考尔，经过刚才的搏斗他已经是身受重伤，妮娜想用回复魔法治疗却没有效果。众人把他抬回风之村，蒂丝诊断后认为可以治好，但必须要特殊的药物**かえるのしろ**，命令龙赶快去找。

先去风之村的洞中抓获金

苍蝇，再经过海底去南方的一个青蛙洞，和里面的一只青蛙交谈获得了**えゐのしゐ**。回来后蒂丝配出了药物，青年也恢复了原形，蒂丝又要他们去消灭北方的妖花。来到妖花处发现原来这也是丘拉的"杰作"，消灭了妖花后丘拉再次脚底抹油。回村时原先狂乱的人们都正常了，而尼考尔却又变成了怪物（好像是蒂丝的药配错了，汗……）。再次打倒他后尼考尔终于彻底恢复正常，为了感谢龙的救命之恩他自告奋勇去修北方断了的桥。

在宿屋下方屋中床上调查可得到**めいじんのぷえ**（进入音乐城理解人语言的必要道具），之后众人来到桥边发现尼考尔被人打昏了，旁边站着的正是丘拉。这次他再也没有帮手了，只得亲自上阵，龙与同伴齐心协力将其消灭。

CHAPTER 7

过桥后西行龙在地面上发现有个地洞，进去一看原来是地底的矮人族的居住地古拉莫尔（**グラモール**）。矮人族的勇者莫古中了四天王之一吉克姆多（**ジグムト**）的咒语昏睡不醒，族长说只有取得音乐城的宝物枕头（**セラピのまくら**）进入莫古的梦境，才有可能救出莫古，并且给了龙用来理解音乐城语言的道具——**ききみみずきん**。

音乐城（**おんがくのくに**）在大海的正中，里面的人都用音乐来交谈。马尼罗可以在这里的集市买卖道具，还有可能买到各个角色的究极武器。在一间房子里众人还发现了一个长得与妮娜一模一样的人，据说她是从天上飞下来的（?）。黑龙王索刚许诺给音乐城的公主以永恒的青春，因而公主打算把城中的时间之钥（**ときのかぎ**）奉献给黑龙族。王宫里的长者请求龙说服公主改变主意，但公主根本听不进去。出来后长者似乎已经料到了结果，说开启保存时间之钥宝库的秘密就在公主后背的纹身，让龙想办法偷看。于是晚上（可以使用黑暗之钥）龙进入王宫，从二楼的密道藏在花盆后面偷看公主洗澡（！！）获得了密码。再来到宝库处按动密码（在长者身边先左后右各调查一次），不料却被公主发现了，还带来了一批女兵！蒂丝决定用武力夺取时间之钥，使用魔法造成了大混乱，却让帝国四天王之一的卡拉（**カーラ**）趁乱取走了时间之钥。公主埋怨蒂丝把一切都搞糟了，说蒂丝已经老了根本不能理解她年轻的心，蒂丝很是生气（哪个女人愿意被说老），反讥公主比妮娜也好不了哪去（?），把妮娜也扯了进来……最后一帮女性为了年轻的问题打作一团%￥#@（搞笑场面）……

第二天众人都躺在了床上，公主也认识到了自己的错误，长者请龙自己去取宝库中的宝物枕头（在宝库左边掉下去推开右边的箱子可以获得龙的最强鱼杆**たくみのさお**！）。

回到古拉莫尔使用枕头龙等人进入了莫古的梦境，这里唯一的村庄里住的小矮人分别是莫古的愤怒、幽默、理智、恐惧和悲伤，唯独缺了勇气。出村前往北方的白塔（注意这里地面上的机关，灰色的使墙壁隐藏，红色的使墙壁出现），因为没有莫古的勇气，无法攻击第一层里的梦精灵（**ドリーマー**），只能逃走。回到小村莫古的妹妹告诉他们莫古的勇气躲在了南方的山洞里，于是众人通过喷着毒气的地带进入了山洞。这时莫古的妹妹和老人也赶来了，在他们的鼓励下莫古的勇气与其他五感合一，加入了龙的队伍。再次进入塔内打败了梦精灵后返回现实，成功解救了莫古。

莫古的能力是挖掘，可以挖开有龙头标记的土地。在那那伊城废墟北方挖开地面能得到丹克的合体技，用来推开重物。再去黑暗城某个房间里合体推开书柜会得到丹克最后的四人合体技，这个能力能打开大陆上龙形石门。

从古拉莫尔南下来到了温泉村（**はゐのむら**），这里本来是个温泉之乡，但最近气候突变，瀑布、河流、泉水都被冻住了，村民说解决的办法只有南方湖中的气候之塔。在气候之塔前使用莫古的掘地能力进入塔内，不愧为气候之塔，每一层都是不同的气候，龙来到顶层刚要取天空之钥（**てんのかぎ**），能够控制人的梦境的四天王之一，也就是使莫古沉睡的元凶吉克姆多出现了，施魔法把大家带入了他的梦境。

梦境的小镇里都是被吉克姆多控制的人，去小镇北方的洞穴，其中会遇到吉克姆多的良心（**りょうしん**）。迷宫中有种十字标记的地板站上去会使整个场景旋转，其实转完后面向的方向即为未转前的方向，要走通只需要点耐心（实在不行自己画画路线图）。通过旋转迷宫后走中间的楼梯到二楼，地面上会有陷阱掉到一层的右边。之后在有很多楼梯的房间中选择进入楼梯往右的第二个楼梯。最后见到了吉克姆多，战斗一段时间后他的良心赶来抑制了吉克姆多的力量，又经过苦战才打败了吉克姆多（不能用魔法攻击）。

众人脱离了吉克姆多的梦境，龙调查柱子得到了天空之钥（**てんのかぎ**），用天空之钥启动了旁边的气候控制器，解除了温泉村的冰冻。在村北的池塘里使用龙的特技钓鱼（装备最强鱼杆和鱼饵）可以钓到龙之铠甲（**ドラゴンアーマー**）。

CHAPTER 8

穿过温泉村瀑布里的洞穴龙来到了恰姆村（**チャムのむら**）。这里的时间似乎完全停止了，死一样的沉寂——村民、喷泉、风车、甚至连屋顶上的炊烟都停滞不动，只有一个叫艾伦（**エラン**）的人还能正常活动，他告诉龙这些与东方高原上的时间塔有关。大家进入时间塔，在经过一大堆空间转移箭头后在塔顶遇到了四天王之一，之前夺走时间之钥的卡拉。卡拉使出了时空黑洞魔法扭曲时空把众人抛出了塔外。

龙回到恰姆村，艾伦说他和卡拉从小就是好朋友，认为卡拉决不会帮助黑龙帝国作恶，而蒂丝告诉了他所见的事实，艾伦不敢相信，要去时间塔看个究竟。龙等人担心他的安全也追了出去，再次进入时间塔发现艾伦正在劝卡拉，但卡拉根本不听，一巴掌把他打到一边，龙被迫和她战斗。但她显然不是龙的对手，眼看不敌又再次使用时空黑洞魔法，随即封印了城堡的大门躲了起来。

回到恰姆村，看到艾伦已经受了重伤，他向众人述说了当年和卡拉相恋的往事，并告诉龙在南方的圣树之果（**ホリディのみ**）是他们小时候的回忆，也许能打开卡拉城堡的门。龙在恰姆村南方找到了那棵大树，用毕路达的能力敲下了一颗圣树之果，再去卡拉城堡打开了大门。在城内把圣树之果交给了卡拉，她不禁回忆起了往日与艾伦的情意，终于把时间之钥送给了龙。这时四天王中最后的一个天王格达（**ゴダ**）突然出现指责卡拉背叛了他们，要夺回时间之钥。卡拉让大家赶紧逃走，她自己抵挡格达。众人逃出城外看见艾伦拖着受伤的身体蹒跚而来，说无论生死都要和所爱的人在一起……时空发生了剧烈的扭曲，城堡和艾伦、卡拉都消失了……

怀着惆怅的心情众人来到了时间塔，妮娜上前用时间之钥解除了恰姆村停滞的时间，但当她拔出钥匙时时空却莫名其妙地又发生了扭曲……众人被传送到了音乐城，大家皆安然无恙而妮娜却不见了。龙进入音乐城，在某间房子里找到了妮娜（以前见过的），但她好像是失去了记忆，谁也不认得。在记录点旁边又看到了那个神秘人，他说恰姆村有个名医可能会有办法。

回到已经恢复正常的恰姆村找到了那位名医，名医说要治好失忆症需要四样药材：椰果（**わだヤシのみ**）、圣草根（**ホリのねっこ**）、白鹿角（**しろしかのつの**）和毒河豚（**どフグ**）。在刚茨东方或者音乐城的椰林用毕路达多敲击几次椰树可得到椰果；在莫古故乡古拉莫尔南方的怪草下用莫古能挖到圣草根；白鹿角可以用基力亚姆的打猎技能得到，也可以在名医房间二楼推开木桶找到；而毒河豚要在南方大陆河边的断桥处用龙的钓鱼特技钓到。

一番努力终于凑齐了药材，心急如焚的龙匆忙赶回恰姆村，名医得到药材立刻配好了治疗失忆症的**オリザニン**。出了屋又在村里看到了那个神秘人，和他对话后在他消失的原地调查可以得到一张通行证（**つうこうしょ**）。众人到音乐城让妮娜服下药物，果然有奇效，妮娜不但恢复了记忆，还获得了变成大鸟飞行的能力，而且容貌也改变了（?）。

现在拥有了飞行的能力就可以在世界上四处乱逛了（自由自在地飞翔真好啊），可以找到更多的龙标记地面和龙形石门，里面都是强力的武器和防具，注意有的宝箱有机关，最好用丹克来开宝箱。在塔塔尔村西南方的岛上可以找到一位老妇隐士，在刚茨村东方椰林隐士与这位老妇隐士之间南北来回拜访数次，就可以拿到莫古的重要挖洞工具**はがんのつめ**（穿机必备！）。

世界中还有好几口古井，里面可以用龙的特技钓到龙族的传说装备（龙之铠甲已经在温泉村得到了）：巫师塔西方的古井里有龙剑（**ドラゴンプレード**）；地图西北方古井里有龙盾（**ドラゴンシール**

ド)；地图东南方古井里有龙盔（**ドラゴンヘルム**）。获得了传说装备后龙就能再去龙之遗迹接受考验悟得新的龙变身，遗迹分别在刚茨村以西和风之村以北的岛上。

完成了这些以后就能获得本游戏最后的最大的秘密——龙的究极能力究极变身“真・龙皇帝”（关系到结局的变化）：去洛迈洛村西南方以前取圣水的洞穴，在底层潜入水下的古代龙遗迹接受龙族的最后遗产，就能取得同伴八人合体攻击威力无穷的“真・龙皇帝”！！！

传说中的“龙之战士”终于觉醒了！！！龙不禁回忆起姐姐当初的话语“……当你成长为一个真正的战士时……你将为世界带来和平……”

CHAPTER 9

得到了所有的龙族遗产，怀着必胜的决心，龙和同伴们向着黑龙帝国最后的据点发进。黑龙帝国的王都就在地图西南方大陆的正中，周围被毒沼和高山环绕着，利用妮娜的飞行能力大家轻易地越过了这些天堑。来到了帝国的心脏，在王都入口处向守卫出示了通行证后龙进入城内侦察。城内有一座高耸入云的黑龙塔，据说黑龙王索刚就居住在塔顶，但龙调查通向塔顶的升降梯旁边的开关却发现已经坏了，城中的人们告诉龙去温泉村找一个生病的人。

在温泉村找到了那个病人，原来他是个攀登爱好者，最近曾经攀登过帝都的黑龙塔（!），他把在塔上发现的一个坏零件给了龙，龙回到刚茨村请族长修好了零件制作成了开关。

再来到帝都，在开关处使用**そうちのぶひん**启动了升降梯，乘坐升降梯众人到了顶层，却遇到了那个神秘人挡住去路，神秘人告诉龙需要“龙魂之曲（**ドラゴン．ソウル**）”才能打倒黑龙王索刚。夜里进入音乐城从某房间的女子处学到龙魂之曲。

这次再进入高塔，神秘人已经不见了，在阴森的塔中见到了黑龙王索刚。他化身为一条巨大的黑龙，战斗中使用龙魂之曲会给索刚造成极大的伤害，但龙的HP也会变成1。激烈的战斗后终于把索刚打倒，黑龙塔开始剧烈震动崩塌，龙和同伴们重重地摔到了地底。

在塔底的地牢中龙意外地发现了久别的姐姐萨拉，姐弟相见分外激动。萨拉告诉龙天空、大地、光明、黑暗、时间，终末六只神之钥是封印邪恶女神米莉亚的必要之物，同时萨拉还出示了从黑龙王索刚那里取得的终末之钥。正当龙把神之钥交给她时，那个神秘人突然出现了，原来他就是杰达斯！！杰达斯为了实现自己的野心借龙之手铲除了黑龙王，还用咒语控制萨拉骗取了所有的神之钥。他说现在就要去浮游城解开米莉亚的封印，然后狂笑着和萨拉一起消失了。

姐弟的重逢居然是这样的结果，杰达斯竟然利用所爱的姐姐欺骗了自己……现在怎么办，地牢里没有任何的出口。这时地面上钻出了一个矮人，请龙跟他们出去。原来黑龙族强迫他们在这里挖掘封印女神米莉亚的神域，现在黑龙王已死，他们也获得解放了。和所有人对话后，领头的矮人长老使出超级掘地术打了个出口带领大家脱出（莫古回到故乡在右上角找到族长也会学会本族的“秘奥义”超级掘地术）。

离开王都，龙急忙赶往浮游城，但为时已晚，杰达斯已经成功地解除了米莉亚的封印。用传送装置龙追到封印之塔，突破重重机关，又见到了姐姐萨拉。她帮助龙破除了挡路的结界，却又在杰达斯的精神控制下化成一条白色巨龙，面对变成敌人的自己唯一亲人，龙几乎无法挥动手中的龙剑，但为了世界的最终和平也只能将她打倒！

战败的萨拉摆脱了杰达斯的精神控制，生命也即将终结，但她欣慰地看到，昔日的小毛头弟弟终于成长为真正的战士，在龙的臂弯里含笑而逝……

[illegible]最深处找到了杰达斯，龙愤怒地冲上去，但此时的杰达斯已经取得了米莉亚之力，众人根本无法和他对抗，杰达斯狂笑着引起了大爆炸摧毁了封印之塔（之后调查封印之塔废墟可以找到最强回旋镖**スライサー**）……

极度的伤心加上大爆炸的冲击波使龙昏了过去，再度醒来发现自己在故乡**ドラグニール**的长老房间里，妮娜说龙已经昏迷三天了。想到自己亲爱的姐姐，龙心中充满了悲愤，决心为了姐姐一定要打倒杰达斯，终结邪恶女神米莉亚！

CHAPTER 10

众人乘坐妮娜变成的大鸟来到了漂浮在空中的米莉亚神殿，用莫古的超级掘地术进入其内部。杰达斯最后的爪牙格达挡在必经之路上，他变化为攻击力极高的的石像法老。打倒他后进入神殿地下二层，走下方的传送装置终于找到了罪恶的杰达斯，而杰达斯还假惺惺地想让龙与他为伍，龙断然拒绝了杰达斯，发誓要为姐姐报仇！

杰达斯的攻击力极强，HP超高，而且他的暴雪、雷电魔法更是具有一击必杀的威力，只有变身成真・龙皇帝和他抗衡，同时注意回复HP。一场恶战后杰达斯终于不支倒地，萨拉姐姐，你可以安息了。龙在其宝座左侧调查可获得最强武器皇帝之剑，右侧的柱子可得到毕路达的武器。

踏上地面的圆形装置众人来到了神殿深处，冒险的最终目的地，旅行的终章。

龙终于见到了引起一切是非恩怨的邪恶女神米莉亚，但她看起来却是个娇小可怜的少女，企图用假象来迷惑龙。她问龙是否要满足一个愿望（回答是可以回复HP/AP，不影响结局），龙想到她为了无端的恐惧而毁灭龙族、驱使邪恶的黑龙族涂炭世界以及姐弟的生死离别……绝对不能原谅！！龙坚决而有力地回答：“不！”

然而米莉亚对龙的攻击却并不还手，只是做少女的哭泣状，一副无辜的样子。这时萨拉的灵魂出现了，告诉龙不要受米莉亚假象的欺骗，在战斗中使用真龙皇帝变身米莉亚就会现出原形。米莉亚顿时恼羞成怒，撕下了她少女的伪装，以其真实形态——五头邪龙出现，展开了邪恶与正义的最终之战（如果战斗中不用真龙皇帝就会是BAD ENDING，玩友们可以尝试一下）。

米莉亚最终倒在了龙的剑下，而神殿也随之崩溃，众人从空中坠落时被赶来的有翼族救回了温迪亚。一切都结束了，世界恢复了和平，曾经同甘共苦生死与共的伙伴们也终于要分别了……

龙将同伴一一送别，最后只身踏上返回故乡的旅程，远方苍山如海，残阳如血，回首遥望天际，龙仿佛看到了姐姐萨拉亲切的笑颜……

（全文完）

文/天空の勇者 罗剑锋 责编/宇部

☆☆作者后记

虽然这是CAPCOM的RPG第一作，情节系统等方面还略显粗糙，但正是这第一作确立了整个《火炎气息》系列的基本风格：空想的世界构架，种族各异的人们，龙变身与合体，各角色的神奇特技……这些都在其后的作品中发扬光大。而本作的许多细微之处也可圈可点，墙壁上的老鼠、山洞里的滴水和蜘蛛网，都体现了制作者的用心；情节方面虽有不少搞笑场面，但悲剧气氛还是基调，一开始主角的姐姐就是个十分好的伏笔，其中滋味还望读者自己细细品尝。

最后说一说此系列的名称，一贯的叫法是《龙战士》，而正确翻译《Breath of Fire》应该为《火炎的气息》，但为什么大家都叫《龙战士》呢？究其原因，一代的副标题是“龙の战士”，当时港台的胡乱译法（现在也是如此）以说传讹也许就此传开了吧。而且历来本系列的主角都跟龙有着非常深的渊源，名字也一直叫RYU（也是CAPCOM街霸的主角），说“龙战士”也就有情可原了。不过若较起真来，真正的龙战士却是美版的《勇者斗恶龙》——《Dragon Warrior》。

东京魔人学园 外○法○帖

PS 上优秀 AVG“东京魔人学园剑风贴”的正统续集，不但在上一代设定精细，文化氛围突出的基础上加强了幕末时代的古风色彩，作为一款带有 SRPG 要素的长篇剧情游戏，其游戏内容的设置也异常丰富。除了对玩家日语水平有较高的要求这一缺点以外，绝对可称之为 PS 末期最为优秀的大作之一。

PS	厂商：ASMIK－ACE	类型：AVG＋SLG
	发售日：2002.1.24	售价：6800 日元

（接上期）

第陆话 群狼

《那智泷》
质问入力【九桐】お前はどう思う？
——两方
《内藤新宿》
质问入力【奈涸】なにか珍しい品を见かけた事はないか？
——见かけたことがある
质问入力【风祭】さて、どんなのがつかまるか？
——龙闪の弱点
质问入力【桔梗】まだなら、これからあたしと荞麦屋にでもどうだい？
——行く
《双罗山》
质问入力【九角】见まわりか、锻练か、まさか、狩猎というわけではないかな。
——锻练
《礼拜堂》
质问入力【御神锺】贵方も何か《忏悔》したいことがおありですか？
——忏悔したい事がある
《民家》
质问入力【弥勒】君ならこのうちどの面が最も好ましく思う？
——おどけた颜の面
《九角屋敷　夕七ツ半刻》
【风祭】なア？龙斗。
——友
【九桐】そう思わないか？龙斗。
——喜
【九桐】そう考える方が、妥当か。
——友
质问入力【九角】そして绯勇、お前が——
——随路を行く
【九桐】頼むぞ、绯勇
——喜
《1海道　昼八ツ刻》
质问入力【九角】绯勇、お前は、この辺りの灵山を知っているか？
——京の灵山を知っている

【九角】それは许し难い所行だ。违うか？
——悲
【九角】そうは思わぬか？绯勇
——爱
【九角】そうだな…そうするか？绯勇。
——友
《街道の茶屋　昼八ツ半刻》
【只眼の男】なんや、あんさんら。このおっちゃんの知り合いか？
——冷
【们天丸】ここで逢うたのも何かの缘や。よろしゅうな。
——喜
【们天丸】あんさんも、そうは思わへんか？
——同（式神罗写＆瓦版伍号入手）
【九桐】龙斗も野宿でかまわないな？
——喜
战斗
质问入力【九桐】人の世に、ずかずかと足を踏み入れた报いだ。（重要！必选“阻止”！）
——九桐を止める
【九桐】生かしておいた所で、害をなすだけだ。
——悲

《池田屋前　夕七ツ刻》
质问入力【九桐】どうしたものか。なあ、龙斗。（重要！必选“加势”！）
——壬生に加势する
【桔梗】龙斗も九桐も、元气そうだね。
——喜

《三条大桥》
【风祭】なア、龙斗。
——喜
质问入力【九桐】龙斗は、《村正》がどんな刀だか知ってるだろ？
——村正を知っている

《池田屋前》
质问入力【桔梗】ちょいと、およしったら。
——あたしは桔梗を救けない（仲间好感度下降，但可使们天丸仲间）
质问入力【们天丸】そうや、わい、まだあんたらの名前も闻いてへんかった。
——名前を名乘る
【们天丸】まさかあんたら、この京で大きな战を起こそういう气なんか？
——悲
【九角】そうだろう？龙斗。
——友
《池田屋内》
【九桐】どうやら当分、退屈はしなくて济みそうだな、龙斗？
——喜
《壬生寺　夕七ツ刻》
质问入力【壬生】一体、お前たちは何者だ？
——素性を话さない
【壬生】信念无き刃は何も生み出さん。一そうではないか？
——友

【壬生】つまりは、そういう事なのだろう?(重要)

——怒

【九角】埋もれさせておくには惜しい。そう思わんか、龙斗?

——友

《川原町通り　暮六ツ刻》

【九角】その時は…。頼むぞ、龙斗。

——同

《池田屋前　夜四ツ半刻》

质问入力【风祭】お、お前の方がよっぽど怪しいぜ、龙斗ッ!

——风祭を敵る

【九桐】いや、俺たちは一、というべきかな、龙斗?

——友

战斗

【风祭】なア、龙斗。(重要!)

——悩

【桔梗】龙斗は、心配じゃないかい?

——怒

【风祭】まさか、幕府の兵に捕まったんじゃないだろうな。

——冷

【桔梗】ねぇ? 龙斗。

——同

壬生仲间

【壬生】ふッ…。俺の《力》を必要だというのか?

——友

们天丸仲间

【们天丸】何や嬉しくないんかい?

——喜

第七话　菩萨眼

《那智滝》

质问入力【九角】考えぎなのだろうか?

——そんな事はない

质问入力【们天丸】この木の下へ一な?

——行く

《内藤新宿》

质问入力【九桐】お前にはこの武器の良さがわかるか?

——わかる

质问入力【风祭】お前だったらどうするよ?

——石を投げる

质问入力【雪乃】君は整理整は好きかい?

——好き

《双羅山》

质问入力【壬生】お前は鍛练するならどこがいい?

——静かな自然の中

《礼拝堂》

质问入力【御神槌】あなたは一、それを投げますか?

——投げない

《民家》

质问入力【弥勒】…。

——话しかける

《广场》

质问入力【桔梗】これでも结构、役にたってると思うんだけど…あんたはどう思う?

——役に立っている

《内藤新宿　昼四ツ刻》

【九桐】そうだな、龙斗?

——友

质问入力【桔梗】构わないさ。龙斗はどっちと一绪に行くんだい?

——九桐?风祭と行く

【九桐】そうだろう、龙斗?

——友

【杏花】今日も、あたしの瓦版を买いに来てくれたの?

——喜(瓦板六号入手)

【杏花】あんたたちも、太宇宙党の事は知ってるでしょ?

——喜

【杏花】あんはどう? そうとは思わない?

——喜

《小石川疗养所　昼四ツ半刻》

【九桐】なア、龙斗?

——同

【九桐】いや、お前はよくやってくれたよ。な、龙斗?

——同

《内藤新宿　昼九ツ半刻》

【风祭】その女友达っての一、ひょっとして美里じゃねエのか!?

——喜

《花园稲荷　昼八ツ刻》

【风祭】お前だってそう思うだろ、龙斗?

——同

【花音】あんたらも、おらが杂炊配ってんのを不思议に思ってんだか?

——友(糠渍け入手)

【花音】あんたたちも、手传っちゃくれねえだか?

——同

质问入力【桔梗】龙斗ッ。

——美里の腕を捕らえる

战斗

【风祭】死にでもしたら、どうすんだよ。なア、龙斗?

——悉

《九角屋敷内　夕七ツ刻》

【九角】ふッ、そうか。龙斗も、ご苦労御首部省

——友

【桔梗】ねエ、龙斗?

——悲

《鬼哭村　夜九ツ半刻》

【九角】龙斗 お前はまだ眠らないのか?

——喜

【九角】どうだ、行ってはくれぬか?

——友(角大师入手)

《荒れの屋敷内》

【美里】私に…何か聞く事でもあるのですか?

——友

【美里】あなたにもあるでしょう?护りたい大切なものが一。

——友

【美里】それは同じ痛みを谁かに与える事でされるものなの?

——悲

【美里】そうする事があなたにとっての正义だというの…?

——悲

【九角】美里はどうしていた。大人しくしていたか?

——友

【九角】お前は、兄弟というものがどういうものであるか、知っているか?

——友

质问入力【九角】お前はどちらが深いのだと考える?

——人同士のつながり

【九角】なぜだか分かるか?

——爱

战斗

【风祭】お前だって、そう思うだろ? 龙斗。

——友

【美里】そうじゃなくて?

——友

【美里】手当てをします。そこをどいて下さい

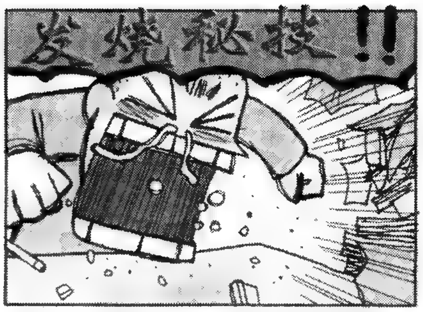
——友

(全文完)

文/SILENCE　责编/POKESATOSHI

秘技到底是什么？难道仅仅是令人晕眩的密码？
希望大家能够通过点滴游戏心得体会到更多快乐！

秘技天地



从本期起，秘技栏目划分到了风林的帐下，并且随着本次杂志开本的改变对本栏目做出了一定调整，变化大家也看到了。信息量应该说更多了吧，不知道大家是否喜欢。信息量增多的同时当然是需要大家的支持啦，仔细研究并发现游戏中的秘密就快投来吧！大家的心血在这里是不会白费的，说不定下期就有你的稿子呢！

——秘技版"正式工"：风林

PS2 侍～SAMURAI～

游戏推荐度：8　秘技实用度：9

●刀的硬度随你调！

刀的硬度问题其实是挺令人头痛的，正在打得火热的时候刀居然断掉了实在是武士之耻，所以，对刀的爱护就尤为重要了。只要按照下面的步骤：在游戏进行中按START，然后按住R1键、R2键不放，再输入→、→、→、→、→、→、→、←、↓、↑、□即可回复刀的硬度了。

●人的体力随你加！

在游戏进行中按START，然后按住L1键、L2键不放，再输入↑、↓、↑、↓、←、→、□即可回复主角的体力了。有了这条秘技，还愁游戏难？

——"杀人如麻"并感觉良好的MUMU

（木木：这两条秘技来得真是晚了点啊～～虽然游戏本身不是十分难，不过早知有此捷径当初就不必费半天力气去达成游戏六大结局的条件了。另外，从本作中可以发现"天诛"班底很喜欢用"魂斗罗"秘技啊，在"天诛"系列中就是如此，看来PS2上马上要推出的"天诛3"也应该有类似的调血方法）

DC 机甲之翼2

游戏推荐度：10　秘技实用度：7

●爆强的隐藏战机

本作绝对是目前家用机上最出色的射击游戏之一，因此隐藏要素也多不胜数。除了游戏中多变的打法外，还有隐藏的机体可供玩家选择。方法是只要不接关打穿游戏就可以。听起来似乎很难做到，其实不然，由于游戏并没有要求难度、机数等限制，玩家可以将一切都调整为对自己有利的状态来冲击隐藏秘技！隐藏的数架战机要到手绝对不成问题。

——对于兆位以上的数字概念极度混淆的MUMU

DC 劲爆滑水2001

游戏推荐度：10　秘技实用度：7

●隐藏的赛艇居然是……

选择任意的摩托艇，只要将CHAMPIONSHIP模式打爆并取得第一名的话，就可以使用隐藏的鸭子了。鸭子的能力全满，在比赛中完全处于上风。

●镜像模式出现

只要将"气球比赛模式"完成，随后在"时间模式"中选择赛道时按↑，选择的赛道就会变为镜像模式。

——滑水游戏一级支持者MUMU

（说起滑水游戏MUMU就兴奋得很，但可惜DC上可以打一打的此类游戏着实不多。多亏CRI为DC制作了这样一款游戏，从各方面来说都还不错，惟有在水浪的表现上碍于DC硬件不足，不很理想，尽管如此，对于喜爱"波浪上翻筋斗"的朋友来说还是不容错过的）

PS 恐惧反应2

游戏推荐度：5　秘技实用度：3

●密码二三组

4CD的AVG游戏，听起来就够吓人，如果没有秘技帮忙，穿版需待何日？但EIDOS就偏偏要刁难玩家，以下的秘技只有先穿版后才能使用。

全部武器入手：11692

弹药数量无限：61166

超级卡通模式：10397

输入以上密码需要在玩第二遍后，当RAIN走开后按△键输入。

——对恐惧从来没有任何反应的MUMU

PS 盗墓者·历代记

游戏推荐度：3　秘技实用度：10

●武器要什么有什么

在游戏中，进入道具选择菜单，将光标指向"SMALL MEDIKIT"，然后再输入L1、L2、R1、R2、↑，退出后就会发现武器全都有了。

●道具要多少有多少

在游戏中，进入道具选择菜单，将光标指向"LARGE MEDIKIT"，然后再输入L1、L2、R1、R2、↓，退出后就会发现道具全都满了。

●CG不想要也得要（笑）

在游戏标题画面，同时按SELECT键和R2键就可以观看所有的CG动画了。

——一直都对神秘事物抱有兴趣的MUMU

PS2 太空频道5·2

游戏推荐度：9　秘技实用度：10

●不用动手也能翻版……

在游戏进行中，按住R1、L1键，然后输入○、△、□，舞啦啦就会自己翩翩起舞了。

——从来不敢去迪厅的舞蹈盲MUMU

AC 饿狼传说～狼之印记

游戏推荐度：6　秘技实用度：7

●小BOSS可用

在选人画面将光标停在洛克身上，然后按住START键，输入↑×6。

●大BOSS可用

在选人画面将光标停在洛克身上，然后按住START键，输入↓×6。

●特殊结局

使用洛克用继承吉斯的超必杀结束对手就可以看到。

●选人随机上

在选人的时候按住START键，游戏就会每局改变一个选手进行游戏。

——只有在饥饿的时候才想玩"饿狼"的MUMU

DC 僵尸复仇

游戏推荐度：4　秘技实用度：6

●格斗模式场地齐全

进入格斗模式，在PLAY模式时，按住START再按下X、A、Y任意一键，这样就可以使用全部7个场地了。

●服饰大互换

在选人画面，按住START键后，按A键确定人物就会使其换上2P服装，若是按Y键确定人物就会换上3P服装。

——编辑部唯一对僵尸有所研究的MUMU

（木木：记得前几年对本作还是挺期待的，毕竟闯关游戏少嘛！但当碟拿到手里才发现与自己想象的有些出入——并非很好玩。不知道PS2版如何）

PS 钻地小子G

游戏推荐度：10　秘技实用度：10

●命数任你调

在选人画面顺序按住L1、L2、R1、R2、SELECT键，再按○键确定。

——越陷越深难以自拔的MUMU

PS2 时间危机2

游戏推荐度：7　秘技实用度：3

●镜像模式登场

不接关完成街机模式后就会出现该模式。

——每天早上都会发生时间危机的大忙人MUMU

●本期MUMU义务提供大量秘技，希望大家也能行动起来，下期将是读者秘技大杂烩喽！！请到时收看！

GBA 超级街头霸王Ⅱ X

游戏推荐度:8	秘技实用度:5

●使用豪鬼大叔!

玩家只要攒够 3500 点后击败豪鬼就可以使用,或者攒齐 5000 点就可以直接使用了。而真豪鬼则要攒到 9999 点才能够使用。

——每当见到天师就想使用"跳 K、轻 P、瞬狱"的 MUMU

DC 勒芒 24 小时

游戏推荐度:7	秘技实用度:10

●直接玩全部赛道

将名字输入为 GOOZ 就可以了。

●直接使全部赛车

将名字输入为 CARNAGE 就可以了。

——越忙越乐且喜欢工作 24 小时的 MUMU

GC VR 射手 3.ver2002

游戏推荐度:10	秘技实用度:8

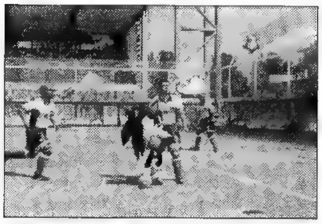
●"说你酷"队终于显身

在 RANKING 模式中得分超过 20 点并赢得比赛即可。

●YUKICHAN UNITED 队登场

在 RANKING 模式中得分超过 30 点并赢得比赛即可。

——因点数仍然徘徊在 418 点而大郁闷的 MUMU



←SONIC 的身影在许多游戏中出现,刚在「PSO V2」中大亮相就跑到射手里参加球赛了。

PS2 武装生存者 2:维罗尼卡

游戏推荐度:1	秘技实用度:5

●接关次数增加

只要街机模式的游戏时间累计超过 2 小时,接关次数就会加至 6 次。超过 4 小时的话,次数再翻倍。

●特别武器

只要在迷宫模式中得到 2 亿分就可以使用火箭筒,3 亿的话可以使用 LINEAR。

——迫切希望 CAPCOM 有关部门端正态度的 MUMU

PS 横行霸道 2

游戏推荐度:6	秘技实用度:6

●隐藏指令爆发!

只要玩家在一开始的签名处打上以下文字,就会出现不能的效果:

BIGGUNS:所有武器。
ULTIMATE:10 万美元到手。
MUCHCASH:50 万美元到手。
BIGCATS:99 条命。
SESAME:选关。
INFINITY:体力无限。
BADBOYZ:被通缉数值最大。
ALLFREND:RESPECT 数值最大。
BOYAKASH:分数翻 5 倍。
DBLWAMMY:攻击力翻倍。
WOUNDED:暴力模式。
LOSTTOYS:结束后武器保留。
LAWLESS:警察消失。
MADAIR:汽车可以飞行。
SCOOBYDO:隐身模式。

——因用温尼莎赢了天师两局而横行霸道的 MUMU

XB 死或生 3

游戏推荐度:8	秘技实用度:6

●时装秀又上演啦!!

——KASUMI——

服装 3:完成 SPARRING 模式中的练习。

服装 4:不接关完成 STORY 模式。

服装 5:在 SURVIVAL 模式中取得道具"XBOX"。

发型:选人时按 A 键是辫子,Y 键是散发,X 键是头结。

——RYU HAYABUSA——

服装 3:在 SURVIVAL 模式中取得道具"XBOX"或者使用 HAYATE 的服装 3 完成 STORY 模式一次。

服装 2 的颜色:选人时按 X 键决定。

——HITOMI——

服装 3:在 SURVIVAL 模式中打倒 20 人。

服装 4:在 SURVIVAL 模式取得道具"XBOX"。

服装 1 的变化:选人时按 A 键变为牛仔裤,X 键则不穿牛仔裤。

——ZACK——

服装 3:在 SURVIVAL 模式中取得道具"XBOX"或打倒 20 人。

——GEN FU——

服装 3:在 SURVIVAL 模式取得道具"XBOX"或与 BARD WONG 搭档在时间模式下的 TAG 模式中拿到金杯。

服装 1 的变化:按 X 键衣服会变成白色。

——BRAD WONG——

服装 3:在 SURVIVAL 模式中取得道具"XBOX"。

服装 2 的变化:按 X 键衣服会变成橙色。

——TINA——

服装 3:在 SURVIVAL 模式中取得道具"XBOX"。

服装 1 的改变:按 X 键衣服会变为绿上衣和豹皮裤。

——BASS ARMSTRONG——

服装 3:在 SURVIVAL 模式中取得道具"XBOX"。

服装 2 的变化:按 X 键变为头巾。

——LEON——

服装 3:在 SURVIVAL 模式中取得道具"XBOX"或取得三个铜杯。

服装 1 的变化:按 X 键变成不穿上衣。

——BAYMAN——

服装 3:在 SURVIVAL 模式中取得道具"XBOX"。

服装 1 的变化:按 X 键变成蓝色帽子。

——JANN LEE——

服装 3:在 SURVIVAL 模式中取得道具"XBOX"或与 LEI FANG 搭档在时间模式的 TAG 模式中拿到金杯。

服装 1 的变化:按 X 键变成不穿上衣,裤子有龙的标记。

服装 2 的变化:按 X 键变成黄色服装。

——LEI FANG——

服装 3:在 SURVIVAL 模式中取得道具"XBOX"。

服装 4:得到服装 3 后,在 SURVIVAL 模式中取得道具"XBOX"。

服装 1 的变化:按 X 键变成蓝色旗袍,Y 键变成白色,A+L 变成黑色。

——CHRISTIE——

服装 3:在 SURVIVAL 模式中取得道具"XBOX"或与 HELENA 搭档在时间模式的 TAG 模式中拿到金杯。

服装 2 的变化:按 X 键变成西装。

服装 3 的变化:按 X 键变成深蓝色背心。

——HELENA——

服装 3:在 SURVIVAL 模式中取得道具"XBOX"。

服装 2:按 X 键变成黑色服装。

——HAYATE——

服装 3:在 SURVIVAL 模式中取得道具"XBOX"或用 RYU HAYABUSA 的服装 3 完成 STORY 模式。

服装 2:按 X 键变成绿色服装。

——AYANE——

服装 3:在 SURVIVAL 模式中取得道具"XBOX"。

服装 2 的变化:按 X 键变成白色衣服。

服装 3 的变化:按 X 键变成红色衣服。

——经常义务"献血"的 MUMU

GC 生化危机

游戏推荐度:10	秘技实用度:10

●隐藏服装照例登场!!

只要用相关人物穿版(不限时间),就可以在第二轮游戏中得到换装间的钥匙,为人物更换服装。其他服装将在下期公布。

↑克里斯与吉尔的服饰都可以轻易到手。

●一代中的经典隐藏武器照样登场!

只要在 3 小时以内将游戏打穿,就可以得到系列中经典的隐藏武器——火箭筒;而如果在 5 小时以内将游戏打穿的话,则可以得到将丧尸头部一枪击碎的三连发手枪。

虽然要求上不是特别苛刻,但由于 GC 版加入了许多新的情节以及延伸出许多分支,所以想像前作一样轻易搞定就着实不易了。

↑左边是手枪,右边是火箭筒,这些都是生化迷们梦寐以求的称手兵器啊~~

●REAL SURVIVAL 模式!!

将游戏打穿一次后出现的新加模式,里面的条件更是苛刻到了极点:道具箱不能通用、没有自动瞄准、简直是将玩家"推向了地狱"!不知道用这个模式穿版后是否还有新要素?

——誓要将生化打穿 100 遍的丧尸"饭斯"MUMU

值此《电软》八周年之纪念日，编辑部全体同仁向多年来支持杂志的广大读者致以深深的谢意！为了向您们奉献更多的精品内容，小编们惟有全力以赴，否则无论如何是不能直面各位的。

责编“斗战胜13”，乃是天师的战斗称号，顾名思义，天语愿与天下玩家共勉——让我们一起感悟游戏之根本魅力。斗战胜之！！！

天师/小天天/XTT/天语/斗战胜13

●命中注定的一款游戏(the only one)——GUNGRIFFON BLAZE(GAME ARTS)

●最敬重的制作人——铃木裕

●最喜欢的主机——SS

●最敬重的游戏制作公司——卡普空(CAPCOM)

●最不喜欢的游戏类型——RPG

●得意游戏类型——RAC、STG

●无法忘却的公司——彩京

●挥之不去的记忆——超级玛莉2(FC)、魂斗罗(FC)、RAMBO Ⅲ(AC)、GUNBIRD(AC)、DAYTONA USA(AC)、战国ACE(AC)、VAMPIRE HUNTER Ⅱ(AC)、GUNGRIFFON(SS)、PANZER DRAGOON Ⅱ(SS)、NIGHTS(SS)、Mr. BONES(SS)、SONIC ADVENTURE(DC)、莎木(DC)、ADVANCE GTA(GBA)、太空第五频道2(PS2)

……to be CONTINUED

●龙哥：你好。我觉得DC上网下载记录并不困难。我的SONIC2、再生侠、99的记录都是在网上下载来的。这并不是我不劳而获，而是隐藏的东东太难了。再生侠的最后两个人物我死活打不出来，只好下载下来(可以到官方网站，也可以到DCONLINE)。而99的两个人物竟然要用NGP联动，OH MY GOD，我可没钱去买NGP。

1、PSO的新任务我下载了几个文件，文字也用成了日文，可还是用不了新任务，怎么搞的？(版本是对的！)2、梦美的REPLAY要用正版盘才能下载吗？3、前些时候终于看到了梦美2，它会移植到哪个主机上？听说会移植到GC上，是不是？4、我有两张正版盘(99和维罗尼卡)想转让掉，有意者请给我QQ:32244236留言！完！

1、PSO的问题请多和上线的玩家交流一下。2、梦美记录的下载很有可能只对应原版碟。3、梦美2？GC不可能再现MODEL3 STEP2的效果。

●“赫罗”<heluo2@sina.com>请问天师为练“火箭”有否设置摇杆力度，您认为多少最适合它的驾驶？

专业的问题。我没有练火箭，摇杆力度问题烦请LYF达人来回答。请用OICQ给他留言。

●我想问一下PS2的直读什么时候能出，我是一个支持正版的玩家，到现在也只有两张正版，有许多游戏都想见识一下，但不可能都买正版，玩游戏只能通过杂志来了解和选择，我想通过我自己的眼睛来评测这个游戏的好坏，所以不得已想玩D版，我的是30003型，我要的不是引导，而是真正的直读，如美版或欧版的按RESET实现直读的芯片（MESSIAH不是到中国来了吗？）大概多少铁？我想在实况6之后装，可能吗？

麻烦天师不厌其烦的回答我的问题，不要让我失望呀！（上海 周杰）

只是听说有，就像NGC的D版一样，国内还没有真正见到过MESSIAH直读。现行AR2系统非常好，推荐一试。

●您好：我刚装了直读，有很急的问题。请您一定帮忙！我的直读：附带一个和记忆卡一模一样的金手指（做工好象挺粗，标有replay）和一张银盘（正面标有IEEE1394）。开机查了option，是ar2，1.90版。引导还行，用鬼泣，除了马克思佩恩和三国志战记外都引出了。但引导方式不是按两下reset，而是先在托盘里放金手指碟，按住电源直到变红，此时再按一下reset。出现金手指画面，出仓，换正版。进仓，等大约7秒。按start，without，自动出仓，换d版，再按X。进入游戏。还有就是玩正版和看dvd也要先按住reset变红后再按一下reset，才能正常进入。请问，这是较新的直读吗？记得以前按两下reset，再引导的直读，也就是现在最多的那种，玩正版看和dvd影片放进去就可以了呀！我想知道这是什么改装芯片，以及和按两下reset，再引导的那种直读的区别。万分感谢！（如不好我要去找js换！）盼复！

（李彬 cloudlb@etang.com）

别的还好，就是这个“等7秒”实在不该。应该是基于AR2的直读。我没有领教过，不过看引导起来还算顺利。你就是去换也没有很充分的理由的。你的PS2是何型号？这种直读原理上与通常的“两下RESET没什么区别”，就是玩正版也要先关机，真是……这回总算知道直读版本的区别了(汗)。以前我只认为不同的AR2直读是“IC不同，引导同”，没想到你这个竟是“IC不同，引导更不同”！

●我去年在美国交流学习……买了美版PS2和鬼泣、维罗尼卡等几款游戏，那时FF10还未在北美售……可回到北京，却找不到美版FF10！……(“来源” legend of night" < phantom - ghost @ 263.net > 标题：一个痛苦的正版玩家的紧急求助！！！)

FF10的美版正版怎么就这么难买呢？你拍钱给BOSS让他替你搞掂都不行？而且就算真搞不到，你也可以买台日版PS2先玩玩日版啊？

●天天：你好！看你如此热中于Daytona，玩的也不错，我有几个问题想问你。

1、你觉得赛车游戏的操作感具体指的是什么，是不是对赛车物理运动的模拟，比如转向时车辆的滑动感，沙土路上的跳动感，不同路面的阻尼感，车辆跃起时的滑行，轮胎的避震器的跳动等等。以上是我对赛车游戏控制感的理解，不知你是怎么想的？能不能分门别类地给些建议，比如说物理模型等等？

2、赛道的设计你觉得应该怎样，弯道的设计搭配，近道的设计等等。

我是个业余游戏开发者，一直在做赛车游戏，以上说的都是我的理解，看了你写的文章，觉得你应该更有感觉，希望多多赐教，多给建议，共同为中国游戏事业添一把力。

上次的名越（sega）关于Daytona的采访非常好，给了我很多启示，以后要多登这样的文章。谢谢。（读者：雷起 2002.4.1）

SORRY俺不是制作人。我只能从玩家角度谈谈。1、我认为两款高品质家用赛车游戏，一个是DC版梦美，一个是MTO公司GBA版的ADVANCED GTA。你可从这两款游戏中去体验。你提到的其他几点我尚有体会，但最好不要误入“物理运动”这一怪圈。你的赛车游戏不会有太多的车吧？除非你向山内一典这位从不玩游戏的“车迷”看齐，来钻物理运动这个“牛角”，否则可以稍微脱离现实一下。能虚拟现实就足矣了，赛车游戏绝对是半梦半醒之间。不可拘泥于一些“真实数据”……你要是想找虚拟现实的感觉，我还要推荐你玩PS2版的Gungriffon Blaze。　2、赛道设计，我也不懂。但是我玩过比梦美还精彩的，正是GBA的“GTA”(全球销量突破30万！！！)，那些赛道太强了，至今无法忘记。另外，赛车游戏的弯道技术你一定要注意，即“外内外”的取位。至于“甩尾”，则不是很容易把握。我认为惟有GTA做出了梦美级别的超爽快DRIFT感觉。

谢谢你对杂志的夸奖。并祝你顺利。

AGTA这款游戏，全球大绝赞！——请参考：

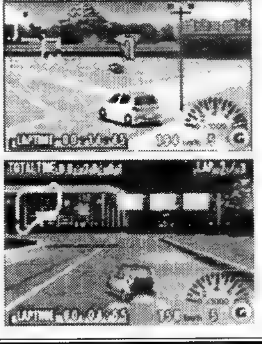
www.mto-power.com/gta/gta.html

IGN.com：

掌机有史以来最令人感动的赛车游戏。

GAME SPOT：

空前绝后的最强掌上RAC。(打出9.4分)



←AGTA是绝对意义的经典之作，不但画面出色，且具有极佳的操纵性，令人感动不已……

《GS》各位编辑,你们好:

看了第三期赠送的暴风光盘后,我有些感想。主机之间的游戏“大战”中,居然没有WE系列!!我很惊讶,也许是它没有得到格外足够的重视吧!

不知道应该从何说起。……我是个KCET的WE系列的FANS。从初入WE殿堂,到狂热喜爱;从SFC的WE1,到PS2的WE5F。任何一款WE都得到了大家的认可,可见此之为大作也。我为此做过一个小小的调查,卖游戏的BOSS最热销的游戏便是当前最新的WE系列(虽然是D版的)。而绝非电玩榜首位的FF系列。我最大的愿望便是有一款WE可以登上中国电玩榜的首位(根据《GS》的历史,WE系列最高排名是WE2000的第二)。因为,目前电玩榜的首位,并不是最多人喜欢的。为什么这样说,为什么这种挨臭鸡蛋的话也敢说呢?在街上,有用家用机开机房的,也是没有家用主机的玩家最喜欢的地方。当还没有走进去就可以听到长谷川健太的激情解说。再进去一看,80%以上的都在WE的绿茵世界里面尽情享受;而FF的几乎没有。但是给电玩榜投票的,大都是有自己主机的玩家,买《GS》的,有充足的时间去体会FF,所以FF会第一,这没有话说。

所以,在中国市场内(外国的不敢说)决定主机NO.1位置的软件最主要的是WE系列,绝非FF占主角地位。从前来看,SFC和PS??主要是因为有了WE,SFC才会在大街上都流行;主要是有了WE,(软件方面)PS才会击败SS,甚至是DC。据统计,中国市场上有过半的家用游戏机是用于商业运营。中国是人口大国,是球迷大国,一定是最流行的足球游戏WE系列的大国。这就直接决定了在中国最流行的主机一定要有WE系列。为什么到现在PS仍旧有很多人喜欢?仍然是因为有WE系列。而且很多的人只玩PS上面的WE2000(市面上还有中国电脑高手自己将其修改的版本,一样卖的狂热)。

现在三大主机都有了WE,难以想像(幻想)!哈哈,一方面也许会因为PS2手柄和WE密切的原因吧!众多WE的FANS和机房老板会选择PS2,所以SONY又是霸主了……(个人意见!)

最后,问一个问题和一个自己的建议。请问编辑部有知道WE主要制作人是谁吗(听说是高家琢吾)?另外,我觉得《GS》好像不是特别的重视这个超级大作——WE系列,以前还会写一写一些玩家的“足球论”现在,除了新闻……哎,WE迷的悲哀啊。希望也介绍点WE系列的周边。像小岛秀夫、名越稔洋和中裕司一样的,也让大家知道WE之父乃谁也。我觉足球的WE系列、VR系列和FIFA系列完全可以像格斗天书一样成立一个专门的栏目,一样有写不完的技巧、体会和密技。

祝各位小编身体健康,因为身体是革命的本钱嘛!

——成都KCETOKYO(哈哈,我就是KCET哦)

EM:kcetokyo@263.net

●编复:同人组织的规模分大小。我想,像机战、WE这种游戏,应属于“大同人”——无论游戏好坏,五十万的销量是可以保证的。WE确实好玩,因为这一款游戏买主机的人大有人在。玩且只玩一款WE,买PS2,本部宇部达人就是如此。而武装雄狮、飞空之舞、梦游美国、PSO等,当属忠诚度更高的“小同人”范畴(无不难到死!)。

我觉得玩家给自己定好位后,打机一定会更快乐。你到底是重度玩家还是LIGHT USER?绝对是不一样的。这样一来也省得因为对某款“大作”的意见不同而生气。玩家之间永远是平等的,但大家对游戏的爱好却永远不可能完全相同——主机分派也好,玩家定位也好,并不存在孰高孰低孰好孰坏的差异。

本刊的“格斗天书”栏目,虽然名字未变,但现在已化身为“重度游戏研究所”——你所言“专门栏目”,大概也是这个意思吧?但我们的BOSS也就是“总编辑长”认为这种东西还是应该少一点,因为大多数玩家不一定能体会到过于“深奥”的内容。你提到的WE心得,我也知道写不完,但最大问题是,一来投稿肯定极多,我如何知道登谁的好?你知道的,别人就不知道吗?二来WE炒作难度比较大,换作梦美或是其他游戏要好的多,主要是玩WE的人太多,新鲜感不够、水平参差。

“家用机厅”玩足球的人多,我想从96年SFC时期就已经如此了。也许这只能说明在家用足球领域,KONAMI是老大。在如果泛泛地讨论,就会陷入VR与TK、梦美与GT的怪圈。关于WE的主制作人,我不知道,WE6已发售,你自己看吧。

●<leehom-007@163.com>

龙哥你好啊!看电软这么久首次给你写信哦,你的龙哥热线做的很好哦。但有时回答的问题是不敢让人恭维的哦。远的不说,就拿第四期的白可读者问的他的PS5503为啥只出SONY标志而不出PS的立体标志,就是完全不读碟的问题,龙哥你竟然说是光头老化的问题,请问就算老化会一下子就所有碟都读不出吗?其实我的7000型也同样遇到过这问题,但决不是光头老化的问题哦。那是因为光头在读D版时光头给卡住了的问题哦,我在打FF9时就遇到过这问题多次的,这问题也好解决的,就是把光驱用小螺丝刀打开然后用小钳子把光头摇一摇就OK了。请一定转告白可读者知道哦,要不然遇到黑心BOSS……

是嘛?但动刀子时可要当心啊!(笑)谢谢。

●龙哥:您好!

请问:1)美、日、港、的正版PS2游戏碟都能在没改机的30000型正常运行吗?2)原装的PS2色差线价格现在应多少钱?3)原装的PS2 S端子的价格现在应多少钱?(DUAN读者)

1、完全不行。2、260元。3、220元。以上时价,仅供参考。S线组装足矣,色差原装必须。

●“WANGXIAOYU”<scorstz@263.net>

我是一名电软的忠实的读者,今日我有一小小的问题想请教您,就是关于DC的梦幻之星的注册方法,我已经获得了ID号,但却无法进行注册,原因是我无法进入SEGA的服务器,难道是因为D版的DP3进不了,非得用Z版不行吗?我已经为此困惑好长时间了!请您详细的告诉我好吗?谢谢! (你们的忠实玩家)

希望国内PSO爱好者能够帮助这位玩家。

●“伟王”的邮件。亲爱的龙哥:1.ps2、Gc、xbox是否可接等离子彩电?效果怎样? 2.我想用PS2接投影仪不知行否?据我所知投影仪亮度高,性能好。 3.其投出影像的效果是否取决输入端(即:投影仪接上电脑与接上电视所输出的效果是否不同)? 投影仪很贵,好的要2万多!我正犹豫是否买。

1、只有XBOX配接等离子彩电。效果好到你无法想像。玩PS2的最佳选择就是以S线接驳康佳小画仙、三洋15小纯平以及厦华变频彩电(绝无闪烁)。NGC与PS2类似,属于低解像,但通过分量线接驳高级彩电效果更好一些。 2、你最好再添五万买PDP。据了解,日立和JVC等已经决定放弃普通彩电,在国内抢先生产等离子彩电了,而这之前松下电器早已动手。 3、当然。接电脑更清楚。但也要看你投影器材的水准了。2万多算最便宜的。

●在下还有些关于ps2的问题。请名士指点。

(1)我的30000是春节前夕购买,正版ar2+ic。光驱自动弹出时有时会出现飞盘的现象。且弹出后可听见机器内发出吱吱声。甚是令人心痛。 (2)有时把ar2放入光驱按两下reset后ps2不能识别。 (3)有的d版游戏在别人机器上能引出而我的则不能。 (4)我没买正版引导盘,所以只能玩cd游戏。有的dvd做成cd后通常会出现什么样的问题,是否会对机器有大的损伤。 (5)有一些游戏,比如namco的smarsh court网球。在玩的时候始终读盘的声音很大。不知是不是d版的问题。 (6)现在市面上有一种dvd引盘,售价200多。是什么情况。

(某读者邮件)

1、你根本没有学会引导。得根据PS2主机上的蓝灯闪烁情况来按键。成功率应该极高才对。 2、极偶然尾部下可能会有这种情况。比如你打了一款游戏之后开仓换盘时,没有重启PS2(RESET),而是直接放入AR2盘后按两下RESET,没准儿不认。这时只需热启一下机器。 3、正常。引直读有关,或与盘有关,也可能与光头有关。 4、CD比较好读,PS2光头对DVD的挑盘远比CD严重。不过CD有时会把正常画面、BGM给压缩。比如CD版GT3的选车画面简直是一团糟。CD、DVD都不伤机器。 5、什么媒体?DVD一般没声音,而CD读盘噪音大。 6、相当于一张不能玩的DOA2而已。了解?

别拿豆包不当干粮

这题目是句老北京话，意思是说别轻易看不起人。之所以要用这么一个题目，是因为现在有些人对待游戏业的态度就是拿豆包不当干粮。

游戏业在国外早就是相对成熟的产业，游戏（指的是 TV 游戏）面对的也绝不仅是孩子——像任天堂那样专业搞“纯游戏”的毕竟是少数。好多游戏是专门针对成人的（不是指成人游戏），小孩的精力和水平不足以玩好。现在的一些资料显示，多数购买游戏的人是二十岁左右甚至更大的、接受过中等教育的人。

可媒体眼里的游戏（通常被和网恋绑在一起）却成了“孩子专用”的、“让家长听了就害怕”的东西。还有人说玩游戏的人素质都很低（好像是国内一个很有名的老作曲家），游戏是纯粹的垃圾，应该彻底消灭。

不客气地说，玩多了游戏，看电视里的好多东西才像是垃圾。无论是从表观还是内涵讲，有几个中国电影能超过合金装备？（题外话：有人总喜欢说 MGS 像 007 电影，但 MGS 的反战主题可要比 007 的间谍加美女要强得多）

如果是因为游戏本身有害而拒绝它，还情有可原，但实际上当然不是这样。这种恐惧源自于缺乏了解和拒绝了解，而“一棍子打死”。这就很悬蠢和可悲了。长久以来，这种因为不了解而毁掉的东西就很多——在我国类似的事例简直数不胜数，而且现在仍然在上演。

而且现在的游戏水平，至少是不比其他的优秀艺术差的。无论是俄罗斯方块这样纯粹的娱乐性作品，还是合金装备那样走电影化路子的作品，都是不同类型的极致。至于跟那些每年炮制一百多集的清宫戏相比，更是一个天上一个地下。经常有人说“游戏教坏孩子”，但是这和看“还 × 格格”而导致“智商下降”的孩子比，哪个多？

但是骂着游戏是“垃圾”，却又想靠游戏赚钱——这就是现在某些人的做法。港台电视剧抄袭游戏音乐就不说了，某个大型企业又“倒卖”AIBO 和波奇，而且还堂而皇之地冠上自己的名字。且不说是否违反法律，光是这种仿制和欺诈行为就够它喝一壶的了——知道是仿制的，还有什么信誉可言？像这样挖游戏业墙角的“民族产业”，就应该“趁早破产”。等着瞧吧！

“别看现在闹得欢，小心将来拉清单”。

文：铁杆合作组 小草

GAME の王道——“迎接挑战，超越自我”。
“背弃了理想，谁人都可以”。
“只要信念还在，爬着也要战斗到底”。
——斗战胜十三 GGB 大成有感

●“qiezi2838” <qiezi2838@elong.com> 天师：

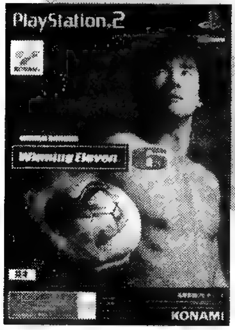
我又来了，上午刚给你发的 mail 你没回？刚经过 1 小时的磨练，上网对照成绩，发现人鱼湖已经提升到了第 48 名，独角 M 胎 TIME ATTACK 模式。

看来，梦美并非高不可攀:)，感觉还有巨大提升空间，最后 90 度弯仍然茫然！求救！

（上午的信）天师：废话不说！

昨晚第一次练人鱼湖道（独角 M 胎 AT 档）跑出个 2 分 26 秒多的成绩，自知愧对老大，暂且不表，今日进梦美网站惊见自己居然是 65 位这样的名次，信心倍增！几个问题还望回复：

1、人鱼湖，过完隧道后的小 S 弯的正确过法是否：不点刹，直接松油，0.5 秒后回油，转舵过弯？（答：是错了，玩梦美绝不能用 AT）



2、最后一弯道，就是冲终点前的那 90 度弯的正确过法？昨晚几度飞车，几近崩溃！:)

3、火箭及其他车的取得方法是？（怎么没在杂志上提过？）

4、今日见到 XTT 的战绩，都在 10 名左右，感动！我想，也许只有我们这些人才知道那些数字背后的快乐与艰辛——

5、三七道前 3 名都是中国人！第一不是 LYF 吗？那个 AXIN 是谁？（SINGLE MODE）

6。今年《电软》第一期有一篇《无题》的劳搔是我写的，可没稿费吗？问过几次了没回信，哎！小心哦！我可是未来的律师耶！ :)

茄子张凯 2002 2 27

1、人鱼最后一弯，说实话连我都没想好（外侧甩尾似乎很难实现？），我最高时曾经 MT 独角 280 以上过，很连贯。但由于“出隧道 > 小 S 弯 > 一段直路”的整个过程我总是不想压速，所以到了直角右弯之前速度过高，反而减不下来，那时什么都不管用了，只有撞墙。此道小 S 弯还好，直角弯最难，盖因全程高速。 3、火箭的金手指请你从以前的杂志上找。我绝对登过。你再仔细找找。 4、AXIN 者，阿新也。曾经的投稿者，前两期科普园地还有其文章。对了，阿新快与编者联系一下地址啊！

梦美狂玩游戏时从不指望得到他人褒美或“自我陶醉”，只追求速度与技巧。在讨论过程中，责编多少接到了反对信件若干，说是太吹梦美或是 VF，贬低了 GT 和铁拳。那不是编者的本意，只是门槛拔得有些高……我真的希望 GGB 也能出现顶级战士，走出去与日本人决一高下……什么稿费？发信来。

●龙哥：我最近玩 PS2 上的游戏《LEGAIA DUEL SAGA》（雷盖亚传说 2）遇到些困难，在火山岛中，有一个房间内有三块水晶，该怎样推？我还想知道该游戏的所有和体技指令。谢谢了。

PS：我觉得现在的电软老是花篇幅在所谓的 HEAVYUSER 的游戏上，你们应该比我还清楚，SS 与 PS 之争为什么是 PS 赢的。（我的邮箱：cid－2002@163.com，我的 qq：25686129）

●“Terry Xu” <gigaterry@hotmail.com>

Hi guys. Forgive me for typing in English, I have to... Anyway, I have 2 very simple questions. One is that if you have a webpage to let me vote online; the other is how can I get every single issue of Games Software (allow me to call her that in English), I live in San Francisco and I would like to pay 10 times price for that, you know.

Please try your best to reply me, it's important... well, not so... but...Best wishes to all.

编复：我的 MSN 万年在线，联系不到你。

●“WEIZHI” <liklinsmann@21cn。com>

你知道 SS 有没有加大光头功率的旋钮吗？我的 SS 现在只读的出 CD，读不出游戏了，我的 SS 已经做了 CD 机 3 年了。求你了。如果没有的话，就请你教我用什么方法可以补救，除了换光头。谢谢你了。

我的看法是不要调功率。有关光头的清理，下期科普园地应该说到擦光头了。除非你的光头确实是不可救药了，你再试着调功率。否则调过功率后机器就离死不远了。

●... 很高兴你们能给我回信，大家都年纪相仿，客套的话我就不多说了 ... 不过不知道是哪位编辑给我回的信？斗战胜 13 还是??!!

你所说的‘动手 + 动脑’，是很好，我就在动手方面差一点，喜欢轻松过关的游戏，春节前买了 DC 玩（780￥），后觉得游戏实在有些难以接受，所以‘梦美’我就没玩，也是担心自己的驾驶技术又受到打击 ...

既然下期有批评 GT3 的我倒很期待，不知类似的批评都会涉及那些游戏？？希望你们不仅批 GT 系列，最好有各种 RAC 或 FTG 的批评，好听的话杂志也讲很多了（VF 系列每期都没落）。是不？ ... 可能是盗版原因，VF4 的开头画面（PS2）没有预期的好看，铁拳的每一作片头我都会感到震撼（PS），也许这就是专业与非专业的区别吧。我最后想问‘专业’就是和真实最接近的意思吧，如 VF4？！祝电软的众编们工作快乐！

（北京读者 ZhaoXue，2002 年 3 月 30 日）

●我想问你为什么以前贵刊常说 D 版害人害机，是游戏机的天敌，而现在却说机器老化主要是由于防尘不善，和 D 无直接关系，是不是有点自相矛盾，我朋友的 PS2 使用 D 版只用了 2 个月就 OVER 了，而机厅的 PS2 玩 Z 版用了快两年了还完好如初，我朋友的打机环境比机厅好的多，我想不会是防尘不善吧？（胡琦 － 七台河）

你朋友绝对是使用不当或是被黑了。跟我学。

请帮我在杂志上登出我的 QQ：①99027102 广东省惠州市一中 黄嘉星 ②孙万鹏 25285447

最近编辑部人员岗位调整，凤林因为替代菜园正式成为秘技排版工，故此忍痛割爱将GAME-BAR全权转让给宇都（其实前两期开始我就已经接手本栏目了）。诸位心情舒畅也好，郁闷也好，有空都来这里泡泡，本BAR随时对读者开放。希望大家今后继续支持GAME BAR，机会多多，稿费多多……

异度传说（XENOSAGA）

机种：PS2 厂商：NAMCO 类型：RPG 媒体：DVD－ROM

可以说，笔者是带着感慨的态度来说这部游戏的。

游戏的开发商由鼎鼎大名的SQUARE变成了大名鼎鼎的NAMCO，这是原"异度装甲"开发小组集体跳槽到了NAMOC的缘故。这样的一次跳槽并没有令这部史诗般的RPG巨作"后继无望"，对于对前作极为欣赏的笔者而言，实在应该感恩了。

战斗系统依旧是通过不同的按键组合来使出华丽的攻击技，前作的"优良传说"可以说是得到了很好的继承。当然，由于开发平台的增强，战斗的效果异常华丽。新加入的BLOOST系统亦令战斗拥有了一点战略性。总体而言，战斗系统还是挺让人满意的。人设方面也让人挑不出什么毛病。女主人公非常可爱，コスモス虽然怎么看怎么像长发的绫波丽，但也丝毫不损她在笔者心目中的形象。モモ——这个"百式观测器"是众多角色中笔者最为喜欢的，每当看到她战斗胜利后的活泼可爱样，就会令在电视机前因为频繁按键而出疲态的笔者露出傻笑……モモ，卡瓦依！

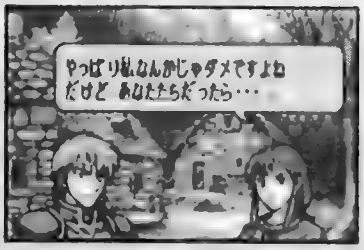
前作最为玩家所称道的是那深邃甚至于有点深奥的剧情。那超感一万二千样的爱情史诗让玩家深受感动。本作的剧情显然没有那么沉重，以无垠的宇宙作为舞台，倒也气势恢宏。NAMOC肯以单面双层（接近9GB）的容量去诠释这部壮大物语，ICG用得极少，过场几乎都是即时演算而成！我们更加应该放心，更加应该用心去好好体会制作者的良苦用心……时至今日，占据我大部分游戏时间的依然是这部"异度传说·前传Ⅰ力量的意志！

角　色：9	操作性：9
画　面：9	创　意：9.5
音　乐：8.5	移植度：——
情　节：10	总评价：9.2
游戏时间：目前37小时	

——广州 朱汝聪

火炎纹章～封印之剑（FIRE EMBLEM）

机种：GBA 厂商：NINTENDO 类型：SLG 媒体：卡带



盼星星盼月亮终于盼到了纹章系列的最新作。听到那激昂的主题曲，联想到昔日的圣战，笔者此时的心情真是可以用喜极而泣来形容。火炎纹章是游戏历史的上第一部SRPG，超任上的圣战系谱、纹章之谜本人都非常喜爱。其宏大的战争场面、众多个性鲜明的角色，以及最重要的战略战术和绝佳的游戏平衡性，使之无愧于SRPG王者的称号。

圣战系谱被众多玩家尊为纹章NO.1，本人也很是期待本作能像系谱一样，但入手后遗憾的发现几乎没有系谱的一点影子，倒更像是纹章之谜的加强版：取消了个人特技，骑士也没有了再移动，某些音乐、职业形象以致开始的几章都十分相似；776的方面则继承了体格、救出、外传和分支情节等，感觉本作是80%的谜＋20%的776。

画面比起超任作品略逊（不过好像比PS上的TRS要强），角色设计上倾向于幼龄化，还好仍然具有纹章系列的独特风韵。难度方面可能是接受776的教训而降低游戏的门槛，总体上似乎有所下降，开头的几章几乎毫无难度可言，不过到了后来就非常需要玩家的运筹帷幄的真本领了，而且武器的耐久度、死亡不能复活、只能中断不能记录等设定绝对是那些惯于轻松游戏玩家的严峻考验！

角　色：8.5	操作性：9
画　面：8.5	创　意：8
音　乐：8	移植度：——
情　节：9	总评价：8.5
游戏时间：奋力鏖战中	

最强的SRPG登场GBA，"真玩家"还在等什么？？

——北京 罗剑锋

GTA 赛车(Advance GTA)

机种:GBA 厂商:MTO 类型:RAC 媒体:卡带

这款 GTA 赛车发售至今已经一年了。比较一年来发售的几款掌机赛车游戏,本作可以说是较为出色的。

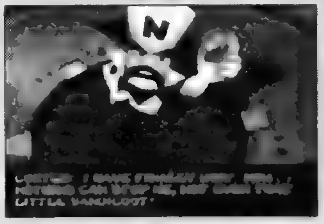
先从音效看,车体甩尾时轮胎的打滑声很逼真,尤其是发车前此擎的轰鸣声,不同的车种,轰油门的声音完全不同。没想到掌机游戏竟可以这样细致。游戏中的赛道背景画面设计得较为出色,但在紧张的比赛中,谁又会去欣赏周围的风景呢?(笑)夜间赛道光线太暗,加上 GBA 屏幕本身较暗,在这种情况下开上几圈……再谈一谈赛车的操作感吧。个人感觉较易上手,最初几个赛道很容易,后来难度会逐渐增大。弯道多时玩家可以选择速度较慢,易控制的车;至于直道多的,用最快的车去飙吧!沙石及红土赛道最好用三菱的拉力赛车,手感非常舒适。

总的来说,本作难度不大,适合赛车新人(我)。而且,当夺得"High speed"总冠军时,会有隐藏的卡丁车出现,很可爱。夺得全部冠军后,更可以得到 F1 赛车。——安徽 刘渊

角色:	——	操作性:	8
画面:	7.5	创意:	7
音乐:	8	移植度:	——
情节:	——	总评价:	7.5
游戏时间:不明			

古惑狼 XS(CRASH BANDICOOT XS)

机种:GBA 厂商:UNIVERSAL 类型:ACT 媒体:卡带



古惑狼曾经是索尼 PS 的标志,其 3D 效果堪与马里奥 64 相比,当年在 PS 上本人很是喜爱。如今环球影业收回了它的版权,令它变成了全机种的游戏在 GBA 上推出新作,让我这个没有 PS2 的穷人欣喜之余又不由对游戏业的风云多变平生几许感慨。

游戏内容基本来自三代,只不过改成了标准的 2D 形式,内在质量还是秉承系列的优良品质,PS 时的豪华味道作的十足。"?"奖励关仍然健在,丰富多变的关卡仍然让我兴趣盎然,而雪关的追逐画面、高速云海卷动射击等版面更是乐趣满点,也充分展示了 GBA 的 3D 机能——不过同时也看出 GBA 与 SS、PS 的差距还是很大的啊(废话?)。操作的技巧很多,PS 上的要点全部移植,但最重要的是手感良好,这在美版游戏中真是十分难得,令我相当满意。如果要收集齐全部箱子宝物达到 100%完成度恐怕是 MISSION IMPOSSIBLE,真得要好好努力才行,耐玩性也正在于此。

这款作品的推出令马里奥、索尼克、古惑狼三大 ACT 名家齐聚 GBA,看来 PS 原来"所有的游戏在这里集结"的口号却反在 GBA 上实现了(笑)。——北京 秋水

角色:	8.5	操作性:	9
画面:	8.5	创意:	8
音乐:	8	移植度:	8
情节:	——	总评价:	8.3
游戏时间:5 小时以上			

侍(SAMURAI)

机种:PS2 厂商:SPIKE 类型:ACT 媒体:DVD-ROM

在此游戏发售前几乎无人问津,由于游戏的玩法与《莎木》极其相似,所以发售之后就取了个开门红。这可以说是超意志式的出乎玩家与厂商的意料。此游戏由于借鉴了《莎木》,场面非常广阔壮观,自由度十分高。在剧情中玩家可扮演一个文弱书生,成为行侠仗义、英雄救美的传奇人物。也可扮演一个无恶不做、出言不逊的卑鄙小人。总之在游戏做出的每一次选择都会直接影响整个剧情的结局好坏,正邪就这一念之差。6 种结局等着你。

贯穿整个剧情的东东,就是它了,——侍的剑,作为一名侍要时刻做到剑不离身,多则须少则逆。玩家一路过五关斩六将的杀去,每打倒一个对手,就能拾到对手的武器与身上之物。收集起来,把刀(剑)按派分类,当使用哪个派的剑(刀)时就能打出那派的招术,这样五花八门的连技就出来了。从游戏的总体素质来看,不像出自一家小公司的作品,流畅的动作,自然的画面,唯日式的风格,美妙的音乐等都可以算的是中型厂商了。

——广东 KULUN

角色:	8	操作性:	8
画面:	8	创意:	7
音乐:	7	移植度:	——
情节:	8.5	总评价:	8
游戏时间:7 小时以上			

沉默的遗迹(四狂神战记外传)

机种:GBA 厂商:TAITO 类型:RPG 媒体:卡带

酷!本来闲得无聊挑一个游戏玩,万万没想到这个游戏给我这么大的震撼。

整个游戏里融合很多经典游戏的精要之处。比如有类似《口袋妖怪》里捕捉球的东东,还分成 7 种,用来捕捉各个地方属性的怪兽。捉来的怪兽能和几个主角一起战斗。怪兽也和《口袋妖怪》里的一样会进化,从幼体到究极体有的有 4、5 层进化,甚至有的可以分支进化。更有趣的它们能和主角的合体,但只能维持 3 回合,合体怪兽的招式是究极招式哦!而且回避率 100%(汗)。

这个游戏的职业也很充实有 10 多个,更夸张的有大多职业可以说几句话就可随意转职,害得笔者应《勇者》里转职不爽,而在此得了转职病,疯狂的转职,想融合各家所长。游戏菜单里有 6 个收藏图签(类似《口袋妖怪》图签),还有好多创意和借鉴,这里就不说了。我本人认为这个游戏除画面 2D 和 3D 的《黄金的太阳》有所不同,迷题和音集不相上下,耐玩度高于《黄》很多哦!——XZM

角色:	9	操作性:	8.5
画面:	8.5	创意:	9.5
音乐:	9	移植度:	——
情节:	9	总评价:	8.9
游戏时间:60 小时以上			

本栏目所登文章仅代表作者的观点,并不表示本刊一定赞同。

异度传说(XENOSAGA)

机种:PS2 厂商:NAMCO 类型:RPG 媒体:DVD-ROM

先从剧情说起。至今为止，我只能用4个字去形容《力》的剧情——何其庞大！一个科幻的剧本，虽然逃脱不了来自星际，外星人之类的体裁，但《异》却是将轮回转生之类的宗教观带入故事中。如果从PS时代的《异》开始考究的话，这部故事所牵涉的绝不仅仅只是这些游戏而已。或许这也正是所有《异》迷们所津津乐道的地方吧。音乐还是By光田康典，从悠扬的主题曲里就可以感受到这部"历史"宏作的庞大。可惜的是游戏中的人物建模实在不能令人满意，并不是说人设不好，而是这些人物活动时给人的感觉就像是一群橡皮泥人在乱动似的。这种感觉在剧情演示中更甚，或许是因为制作者还不能把握好PS2实时演算的机能吧，又或者是人物关系过于庞大而分散了作者的能力？还好在战斗时能好些，毕竟出色的战斗系统(如阵型，远近攻击都值得细细研究)所带来的感动便远胜所有的那些不足了。

游戏还有一个致命的缺点，对于一位没有接触过《异》的玩家来说，此作的价值便没有什么可言了！是否要玩？视个人而定吧！

——长春大学 LENY

角色：9.5	操作性：9
画面：9.5	创意：9
音乐：9	移植度：——
情节：10	总评价：9.3
游戏时间：牛刀小试7小时	

樱大战4——恋爱吧少女

机种:DC 厂商:SEGA 类型:AVG+SLG 媒体:GD-ROM

结束了，难道真的结束了吗？看着通关的字幕，握着手柄的手在不觉中颤抖，眼泪早已浸湿了我的面颊。心中还有些许的不甘，些许的遗憾，也许都应如同樱花一样飞逝吧！樱战系列的特点相信不用我多说。动听的音乐与优美画面是所有人都不能抗拒的。本作的片头片尾曲由大神一郎的声友陶山章央演唱，他那充满磁性有些低沉的嗓音令樱战魅力全开，尤其是片尾曲，令我想起了樱战伴随我的日日夜夜，不禁泪流满面，不是夸张。3DCG与动画的结合也甚是过瘾，很好地做出了机械的质感。本作的戏中戏选择<悲惨世界>也不是没有理由的，今年是<悲>作者雨果诞辰200周年，在文学界也是一不小的事件呢！战斗系统沿袭了<樱3>我个人还是觉得老系统更有回到帝都的感觉，也许是怀旧情结在做怪吧。不过，此作作为系列终结作还是有不少让人愤怒的缺点呢。也许是因为总指挥换了吝啬的香山哲所致(笑)，或是因为是DC停产了，动画数量是大不如前了，必杀技的动画也异常简单，摆个POSE完事儿，剧情也仅有4幕。

不管怎样，樱战FANS们都不应错过本作，让我们的樱战生涯有个完美的结束吧！最后，感谢SEGA。

——山东潍坊 张垚

角色：10	操作性：9
画面：9	创意：8
音乐：10	移植度：——
情节：9	总评价：9.2
游戏时间：永远	

太空频道五2(SPACE CHANNEL5 PART2)

机种:PS2 厂商:SEGA 类型:ETC 媒体:DVD-ROM

玩过一代的朋友肯定不会忘记游戏独特的玩法和动感好听至极的标志音乐吧。有人说这是DC上的DDR，可DDR却远不及此游戏。游戏巧妙的将剧情穿插其中，用舞蹈和"泡泡枪"攻击外星人并救出同伴可谓一大创意(其实美丽性感的舞拉拉才是最大创意)。在舞拉拉超炫的舞姿下，众外星来客被——折服(古人云：窈窕……)。另外，游戏的操作也不仅限于DDR式的单重节奏指令。每回输入动作前都先需好好记一记指令和节奏，要是有一个输入错误那你的脑细胞就白牺牲了。可在美人诱惑下，牺牲了也无所谓呀。本作的另一大卖点就是超重量级巨星迈克尔·杰克逊的乱入了。有了杰克逊的同台共艺，大家一定会热血沸腾吧(说起来杰克逊也不是一次在游戏里亮相了，呵呵)。本作的两个版本都一样，画面并无太大提高，可是新导入的舞台进化，乐器演奏，蓄力攻击，集体进化和双打模式等都超具挑战性。有时确实另人晕豆。舞拉拉40件之多的外套也很难收集，绝非玩一遍就可以，挑战！最后，强烈建议初玩者先找到秘技后再玩，此游戏暴难，无秘技想完美通关的几率接近零。

——(未署名，请作者速与本刊联系)

角色：9	操作性：9
画面：8	创意：10
音乐：10	移植度：——
情节：8	总评价：9
游戏时间：40小时以上	

炸弹人极限版2(BOMBMAN MAX2)

机种:GBA 厂商:HUDSON 类型:ACT 媒体:卡带

在《火焰纹章》和《光明灵魂》之类的大作尚未发售之前，GBA进入了一个很平和的淡季。在这个淡季中，非得让人眼前一亮的话，就非得这款《炸弹人》不可了。

与前作RPG形式稍有不同的是，本次的轰炸系列又回复到了以往一贯的流程风格，即将版面内的敌人统统炸死后再进入下一版。但其中HUDSON又巧妙地加入了许多分歧路线，满足不同的条件又会直接地影响到流程。加上同前作那样可以不断培养强化我们的主角，故游戏的感觉更接近于A·RPG一些。画面是没得说的BEAVTY！HUDSON的软件制作能力还是蛮强悍的。不敢保证是否将GBA的发色数用到MAX，但游戏中的每一个场景都绝对精致得让人感到是在欣赏水彩画一般。另外，每个登场角色的3D质感极强，充分发挥了GBA的潜能。

值得一提的是1卡4人对战的系统，由于HVDSON的勇于创新，使得对战时的玩法同以前的方式大相径庭，有些类似GB上的《炸弹JACK》。至于是否让人喜欢，这也只能交给玩家们自己去判断了！"英雄"所见不同啊！

——长春大学 LENY

角色：8.5	操作性：8
画面：9.5	创意：7.5
音乐：8	移植度：——
情节：7	总评价：8
游戏时间：STAGE12	

难以拼合的魔方

——SQUARE与"CUBE"的合作前景

天语：木木君听到史克威尔加入GBA的消息感到意外吗？

风林：真的是很意外呢！虽然早料到两家恢复合作是早晚的事情，但没想到会这么早啊！天语当时是什么感觉？

天语：意外。应该是史氏的执着感动了老山内吧？新社长铃木尚，很早就公开表示过要为GBA开发游戏的愿望（甚至连题目都定好了），只是当时的山内的态度把我们这些旁观者都给带得有些找不着北。再看看现在这个样子——任氏51%与史氏49%的股份，合资注册成一家为GBA开发游戏的公司——由此我真的对山内社长很钦佩呀！(笑)

风林：山内大爷的铁齿铜牙是出了名的，但为什么偏偏这次松了嘴？而且是史克威尔刚刚被SCEI购买了股权后不久……

天语：我想任氏不是因为"害怕"才让史氏加入GBA的吧(笑)？商场如战场，虽然任经常做出一些我们无法理解的举动，但对于其老谋深算，我想很多朋友都领教过。

要说这次是想通过GBA的"必胜"气势来促成小史加入GC吧，似乎又没那么高深。单纯地说，能为GBA带来更大更快收益的事，任氏没有理由错过。因此对于史氏的前嫌也好，SCE的控股也好，都显得不那么重要了。

风林：没错，说的简单些就是一个看上了对方的口袋，另一个看上了对方的货架了。互惠互利总比各自单干强吧？

目前外界有许多传闻，虽然各有一词，但听起来都蛮有道理的。对于这次合作，成功的基础是什么呢？这里面是否还有更大的"阴谋"呢？

天语：任天堂这种特立独行的公司是不会屈服于什么或是向某某软件"大腕儿"妥协的——因为任氏本身就是"腕儿"。虽然外界有很多种说法，但我个人并不认为这只是"任对史先刁难一把，然后再放行"这么简单。也许是某个"突变要素"促成二者的合作。具体很难说，看样子他们不像在演戏。至于这里面有无"阴谋"，我想问一句"难道缺了史氏，GBA就要死掉吗"？

风林：没有史克威尔的GBA在全球照样销路势不可挡，但对于玩家而言有了史克威尔的GBA无疑更具诱惑力(当初差点买了WS)。另外，还有一种说法是山内先生即将退位，为了"圆满"才对史克威尔敞开门缝的。不知是否如此。

天语：山内那套该结束了。毕竟，任天堂的对手是那个极擅长把产品上升到"流行"层次的索尼。任的企业文化偏于保守，有些地方已不能迎合大势，改改也好。一方面我也觉得史克威尔不该唯索尼是亲，但现在木已成舟——居然由索尼来控股史克威尔——这在几年前真是想都不敢想的事。于是乎任和史成立新公司也就容易理解了。史氏给人以离开索尼就活不了的感觉。

风林：其实史克威尔还是有执掌业界大势的本钱的，关键还是看怎么发挥了。像原来一样绑死PS系主机的做法显然已经使其付出了惨痛的代价，像KONAMI、CAPCOM等厂商通过多平台发展而收益非浅这样的例子，想来史克威尔高层心理是最清楚不过的。跨平台发展是软件商必须走的一条路，而史克威尔那些从不轻易示人的大作是否也有推出其他平台版本的机会呢？

天语：估计像CAPCOM给GC制作"生化危机"这种大手笔是不会出现在史克威尔身上的。各家公司的情况不一样嘛！史氏要达到CAPCOM那种"仁义大哥"的高层次恐怕还需要相当的时间。史氏大概只给GBA出FF，家用机版的新作FF我认为不可能在索尼以外的主机上出。

风林："软件战略不够灵活"我想多少也会像块难缠的裹脚布，尤其对于纯靠软件来维持公司生计的史克威尔来说。但史氏有没有为GC开发一些原创游戏的可能呢？

天语：原创与否不要紧，但没有销量的话恐怕就无法交差了。史氏名头大，无论多么"原创"的游戏也总有一定销量（如PS2版的TYPE S和保镖等），但也要因主机而异。我认为史氏无暇为GC开发"原创"游戏。

风林：话是如此，但史克威尔能够顺利参入任天堂，两者之间不会有什么秘密合同存在吗？我的意思是，N氏不会对S氏开出一些条件吗？比如，必须为GC开发软件之类的。

天语：我认为不会。任天堂可以这样要求，史氏就一定依吗？今后史为GC开发软件是有可能的，但不应是"被迫"的。史氏离开"高装机量"可能活不了，但离开任氏倒无关紧要。给GBA开发游戏可以两家"双赢"，给GC却难说。

风林：但GC在日本的市场无疑还是有的，史克威尔不可能视而不见，在GC上实现软件的百万梦想并不是不可能的。毕竟GC与PS2始终是两个不同的市场，而且这块市场是史克威尔很少涉足且一直想要涉足的，史克威尔终于等到了这个"难得的机会"难道会无动于衷吗？

天语：话是这么说。把百万大作给GC，风林你说索尼会答应吗？

风林：将百万大作先在PS2上发售，相隔一段时间后再推出其他版本，我想这样做的话SCE还是会点头吧！

天语：但我认为这种"施舍"对任天堂的主机来说却不重要。而且你这样说等于是承认了"GC要拿PS2的旧作来充门面"，我认为这对史氏和任氏来说意思都不大。因此我认为史氏只是对掌机野心更大些，对GC则……

风林：那是当然，毕竟掌机95%以上的份额都牢牢握在任手里，这当然是史氏加盟的意图所在。不过为GC开发游戏的可能性应该还是有的……毕竟是拿了"山内软件开发基金"嘛！另外，GBA与GC的连动是否也会引起史克威尔的注意呢？这是很好的"一石二鸟"的方法啊！

天语：这点我不否认。通过GBA与NGC的联动来"上船(NGC)"，倒是一个办法。但总地说，史氏这次还是比较被动的，她必须和SCE以及任天堂协调好关系。我是旁观者，一点不欢喜，只觉得把"新作FF给PS2、老作品移植给GBA"正是唯一的结果啊！

风林：SCE方面带来的压力的确是不可低估的，但SCE会不会成为今后限制SQUARE发展的缚绳呢？

天语：既然是注了资的，总不会完全放任，SCE一定会说话。我个人觉得史克威尔挺悲惨的。世嘉都比她强。真的，寄人篱下的滋味并不好受。这不是索尼的错，我觉得史氏有必要反省自己，改变战术，强化战力。我认为一个"独立自主"的软件商才能给玩家带来更多，这方面任天堂、CAPCOM可谓典范。

风林：的确啊，史克威尔在软件上的不明智作法是导致了身处窘境的根源，现在又有了来自SCE方面的压力，史克威尔的日子看来是好过不了了。

天语：史克威尔的命，在别人手中(笑)！其实软件商给硬件商做游戏，本是天经地义的事，任天堂连死对头世嘉都让加入，可到了史氏这里，竟成为一大话题！从昔日左右业界的"大拿"，到今日赔本被收购，真是值得回味啊。当然一时的成败并不能说明一切，史氏也该重树威望了。

风林：总之呢，希望史克威尔与任天堂的这次合作能够为玩家奉上更多精彩的游戏吧，我们期待着。

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

叹一声，赞一声

——《铁拳 4》给 NAMCO 带来了什么？

3月 28 日这个日子，如果在往常必定会成为游戏历史上值得重笔一书的日子，因为 3d 格斗双璧之一的大作“铁拳”将迎来第四作在家用机上的发售。发售之初，曾传出因“铁拳 4”出货 40 万套的佳绩而使 NAMCO 股价上升的好消息，但一周之后的销量统计令所有人傻了眼。19 万份的首周销量令大家想不到这是大作“铁拳”系列该有的成绩，PS 2 首发时的“铁拳 TT”都能达到 30 万份，难道在日本 PS 2 普及量达到 700 万台的时候，如此格斗大作却反而人气大跌？于是，接着便有新闻报道因“铁拳 4”销量不佳而导致 NAMCO 股价受挫，联系到 NAMCO 最近几年的连续财政赤字，加上近年作品销量普遍不高，令别人为这家业界最敬业的公司担忧不已。

玩过 PS 2 版“铁拳 4”的朋友或许会心里清楚，是什么酿成了这种后果。

首先是画面。应该说这一次的“铁拳 4”秉承了 NAMCO 一贯的家用机平台中心战略，移植度因为相容基板的原因几乎达到了完美，各种特效的运用也非常精致，比之因机能所限而大幅缩水的同平台对手 VF 4，至少在画面上达到了领先。但是问题在于，这一次的场景过大，特效过多，因此造成人物建模多边形不足，整体观感也不如“铁拳 TT”更为清晰亮丽，而且玩家对于过于虚假的水面绘制也颇有微词。

其次是人物。应该说每一代人物建模的不同体现出了 NAMCO 的认真态度，而注重人物体势和动态的真实也是铁拳系列一向具有的优点。这一次也是这样，最明显的地方在于每名角色略略弓起的背部，确实在真实格斗中，谁也不可能做到三直的姿势，背部前倾是攻防最基本的体势特点，但是过于追求真实使得游戏中的人物看起来像是有点驼背。笔者曾在一个街机厅中看到一台显示器比例不正常的“铁拳 4”，画面上下压扁，将“驼背”越发突出，不堪入目。比起前作，这一次的人物动作显得有些虚浮，打击时没有什么着力感，动作本身也有点僵硬，风间仁的演武和“TT”相比，全面退化，令人诧异。在人设上看得出 NAMCO 是认真作了一番调整的，人物形象线条变粗、变的更为朴实，比之以前更有格斗家的硬朗，但是在东方玩家眼里却多少有点不适应，尤其是花郎的 2P 造型，感觉几乎像是一个动作游戏中的 NPC 角色，完全体现不出喧哗少年的特色。洛与保罗这一对师兄弟形象更像武道家，同时也更“脏”。除了克里斯蒂的形象让人双眼一亮以外，笔者还真是找不出什么特别欣赏的人物形象。

当然，这一切的缺点都只是细枝末节，比起系统上的大幅变革，有再多的细节缺点，也不会对“铁拳 4”的人气造成如此严重的损伤。3d 格斗双雄自从联袂发出广告后，世人一直期待着鉴赏他们的互

相学习。我们可以看到，“VF 4”引入了“铁拳”系列受身、防御不能诸多系统后加强了表演性，使“VF”从原来的严谨细密的基础上进一步的走向了大众，加上段位和换装系统，赋予了“VF”前所未有的流行性，因此可以积攒起如许之高的人气。反观“铁拳 4”，在一贯的表演性上加强了游戏性的平衡，三段攻防比以前更为明晰，空间移动和转换逻辑关系也比以前的“铁拳”更为严密，最重要的是大幅削弱了以前强力的中段技，不但判定向下修正，而且位移和防御对强力中段技（如保罗出名的无赖招“崩拳”）的牵制效应也更为突出，而最令人激赏的是这一代的“铁拳”扩大了招式连携中的破绽，削弱了套路化的战法，更加强了玩家对目押和拆招破招的要求，比之以前任何一代更适合对战，也更为平衡。以前只是泛泛接触“铁拳”系列的笔者，对这一代更有感觉。还有一点令人敬佩的地方在于 NAMCO 为了突出游戏性，大胆的将铁拳这样一款重视人物的游戏删减人数，为了排除招式雷同的现象，甚至风间仁的格斗流派都不惜改作空手道，人物的平衡也显然作了很细致的调整（但笔者隐隐感觉新加入的 STEVE 还是略强了一些），在这一点上明显有了质的飞跃。因此，在笔者看来，无论这一代人气是否降低，无论有多少予人诟病的地方，光有这一点精神，就足以我为 NAMCO 喝一声彩。

但是问题在于，这一次的“铁拳 4”偏偏是在另两个对手之后发售。无论“铁拳 4”在平衡性上作了多少深化，平心而论，在对战性和系统的周密程度上仍然无法与“VF 4”并肩，两者同样具备供玩家研究的战局记录回放系统，但我相信从二者的回放中研究的东西是不一样的，“VF 4”侧重心理以及临敌技巧的深化理解，而“铁拳 4”更偏向攻防的战法总结，系统方面比之“VF 4”的深奥程度稍有不如。如果论及表演性及爽快感，相信玩过“DOA 3”的朋友会对“铁拳 4”稍稍失望。“DOA 3”为了平衡过于无赖的反技（这一点成为“DOA”系列的先天病，只要有这个基本系统存在，“DOA”的对战性永远无法提高），走上了更加加快招式增加三段变化的恶性循环，但是动作的爽快感和表演性却足以使“铁拳 4”汗颜。而且重要的是正因为“DOA”有损伤对战性的反技系统存在，反而造就了具体招式上判定点的明晰细致，而“铁拳 4”在招式判定上却有些模糊，令人遗憾。“铁拳 4”变革的结果就变成了有“VF 4”制压而既不能招揽追求对战性的玩家（笔者却是个例外），又使传统“铁拳”爱好者感到不适应。论游戏性，因人气和系统变异的影响，无法造成大众玩家的同时投入；论画面观感，在“DOA 3”面前黯然失色，很难找到自己的位置。

反思 NAMCO 这两年的作品，很少有不能归入精品的时候，但除了“皇牌空战 4”和“异度传说”达到了四十万销量以外，其余作品成绩都不尚理想，街机事业的收益降低也直接造就了财政的赤字，寄予厚望的“铁拳 4”又未能达到预期的成绩，NAMCO 是到了有些危机的时刻了。一直以来，笔者对 NAMCO 的制作风格一直推崇有加，认为论认真程度，NAMCO 可称为业界一流，但是一直以来也确实感到 NAMCO 在宣传包装上显得有些乏力。“摩尔摩斯骑兵队”也好，“风之克罗诺亚 2”也好，都属于令玩家看公布画面无动于衷，但实际上手赞叹不已的典型，这固然是种优点，同时也是一个致命伤。“铁拳 4”的成绩不佳相信能够推动 NAMCO 做出进一步的反思。在这个一切讲究外向型的电玩时代，除了兢兢业业的做好每一款游戏之外，也要将一些精力投入到游戏外表的包装上去（比如 CAPCOM 两大 ACT 作品“鬼武者”和“魔鬣”的成功除了游戏制作确实精良以外，更重要的还在于具备流行大众要素的外向型外表），在这个时代里，追求感觉也许比追求内容更能形成消费者的主流。

希望 NAMCO 能够尽早走出低迷阶段，并且，为“铁拳 4”叹息一声的同时，一如既往的为 NAMCO 鼓一下掌。

文/SILENCE

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

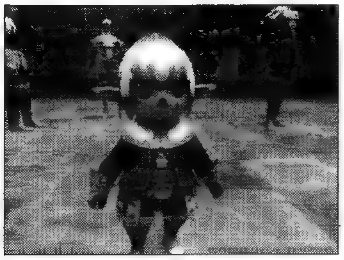
游戏新作发售表

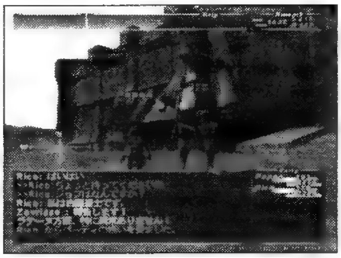
2002年5月新作发售情况表

中文译名	外文原名	类型	厂商	发售日
PLAYSTATION				
天使之翼～新的传说序章	キャプテン翼 新たなる传说 序章	SLG	KONAMI	5月16日
爆烈足球	爆烈サッカ－	SPG	TECMO	5月16日
PLAYSTATION 2				
2002 FIFA 足球世界杯	2002 FIFA ワ－ルトガツプ	SPG	电子艺界	5月2日
机动战士高达 基连的野望～吉翁独立战争记	机动战士ガンダムギレンの野望～ジオン独立战争记～	SLG	BANDAI	5月2日
血腥咆哮3(HUDSON THE BEST)	ブラッディロア3(ハドソン・ザ・ベスト)	FTG	HUDSON	5月3日
实况世界足球2002	实况ワ－ルドサッカー2002	SPG	KONAMI	5月16日
最终幻想11	ファイナルファンタジ—XI	RPG	SQUARE	5月16日
狂热节拍～打打打!!!(BEST)	beatmania 打打打!!!(ベスト)	ETC	KONAMI	5月16日
E.O.E. 末日前夜	E.O.E. 崩坏の前夜	AVG	ATLUS	5月23日
F1赛车2002	F1 2002	RAC	电子艺界	5月23日
NBA2002	NBA2K2	SPG	SEGA	5月23日
赤川次郎 月之光～古钟杀人事件～	赤川次郎 月の光～沈める钟の杀人～	AVG	JVC	5月23日
FIFA世界足球育成计划～我是代表监督	プロジェクト FIFA ワ－ルトガップぞれなら君が代表监督	SLG	电子艺界	5月30日
迪斯尼明星高尔夫	ディズニ－ゴルフ クラシック	SPG	CAPCOM	5月30日
SIMPLE 2000系列 Vol.5～撞砖	SIMPLE 2000シリ－ズ Vol.5 THE ブロックくずし	ETC	D3	5月30日
电车向前走3通勤编(廉价版)	电车で GO!3 通勤编 TAITO BEST	SLG	TAITO	5月30日
夏日的沙漏	夏色の砂时计	SLG	PRINCESS SOFT	下旬
夏日的沙漏(初回限定版)	夏色の砂时计(初回限定版)	SLG	PRINCESS SOFT	下旬
红卡	Red Card	TAB	MIDWAY.	下旬
－U－ 潜水艇	－U－ アンダ—ウォ－タ－ユニット	AVG	ACCLAIM	5月
足球RPG～进入日本代表队	ドラマテイックサッカ－ゲ－ム日本代表选手になろう!	RPG	ENIX	5月
此花2	此花2～届かないレクイエム～	AVG	SUCCESS	5月
OTOSTAZ	オトスタツ～OTOSTAZ～	不明	SCE	5月
暗黑天使～吸血鬼之默示录	ダ－クエンジエル～バンパイアの默示录～	AVG	SOFTMAX	5月
NINTENDO GAMECUBE				
2002 FIFA 足球世界杯	2002 FIFA ワ－ルトガツプ	SPG	电子艺界	5月2日
星际火狐大冒险	スタ－フォックスアドベンチャ－	ARPG	任天堂	5月31日
XBOX				
2002 FIFA 足球世界杯	2002 FIFA ワ－ルドカツプ	SPG	电子艺界	5月2日
神秘岛3	ミストⅢ:エグザイル	AVG	MEDIAQUEST	5月2日
幻影冲击	ファントムクラッシュ	不明	GENKI	5月
DREAMCAST				
NBA2002(DC完美版)	NBA2K2(ドリ－ムキャストダイレクト专售)	SPG	SEGA	5月23日
饿狼传说～狼之印记	饿狼 MARK OF THE WOLVES(ザ・ベスト)	FTG	PLAYMORE	5月23日
幕末浪漫第二幕～月华の剑士最终版	幕末浪漫第二幕 月华の剑士 Final Edition(ザ・ベスト)	FTG	PLAYMORE	5月23日
同窗会2	同窗会2 again & refrain	AVG	NEC	下旬
永恒圣殿	エリュシオン～永远のサンクチュアリ～	AVG	NEC	5月
GAMEBOY ADVANCE				
KONAMI 街机经典合集	コナミア－ケ－ドゲ－ムコレクション	ETC	KONAMI	5月2日
疯狂越野摩托 ADVANCE	モトクロスマニアックス ADVANCE	RAC	KONAMI	5月2日
赌王	Vマスタ－クロス	TAB	SUCCESS	5月31日
仓鼠太郎3～爱之冒险	とっとこハム太郎3ラブラブ大冒险でちゅ	ETC	任天堂	5月31日
育碧世界足球	实名ワ－ルドディメンションサッカ—	SPG	UBISOFT	5月31日
炽热结构	HotWheels アドバンス	ETC	ALTRON	5月
黑色母体 ZERO	ブラックマトリクスゼロ	AVG	NEC	5月
WONDER SWAN				
机动战士高达 Vol.3－阿 拜亚 库－	机动战士ガンダム Vol.3－a BAOA QU－	SLG	BANDAI	5月25日

注:以上发售表的统计时间为4月10日,表中游戏的发售日有变动的可能性。编译:黄金莱因/宇部

→本月最受注目的游戏非FF莫属，但进化成网络版的它能否再创辉煌却不得而知。





→跨平台的FIFA2002借助本月底开始的日韩世界杯定会大赚一笔。

电新直击

在游戏画面不断跃进的时代，《电玩新势力》将为你奉上最悦目、最动人、最新潮的GAME视听资料！是玩家就绝不能错过！以下就是在《电新》VOL. 7 中即将为大家播出的游戏影像。

樱 大 战 4

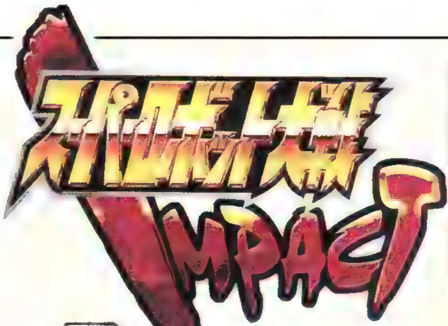
厂商：SEGA	发售日：2002.3.21	
类型：SLG+AVG	价格：6800日元	监督：广井王子

帝都最后之战
大神华击团出击

万众瞩目的DC最后的超大作同时也是樱大战系列的最后一作终于发售了。尽管这次的樱4流程非常短，不过由于角色众多，可玩性强，还是吸引了无数SAKURA FANS的目光。这次在电玩新势力中收录了樱大战4的全部重要流程，从OPENING到ENDING完全收录。樱迷们一定要注意本期特别推出的《樱大战特辑》哦！绝对不会令你失望。就算你没有DC也可以感受到樱大战带来的浪漫气息!!

超级机器人大战IMPACT

PS2 厂商：BANPRESTO	发售日：2002.3.28	
类型：SLG	价格：7800日元	其他：——

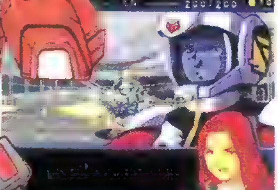
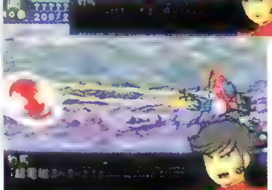


感受由超级机器人——带来的无限冲击

千呼万唤终于发售的机战最新作超级机器人大战冲击，以其绝大的人气在首发当天就达到了50万以上的销量。算是BANPRESTO叫好又叫座的一部机战大作。相信许多国内的机战FANS都希望一睹最强机战的真面目。我们这次在电新中收录了长达8分钟的精彩片段，就算是没有PS2的玩家也一样可以体会IMPACT所带来的前所未有的冲击！

机战冲击版的战斗画面是由阿尔法外传进化而来。不但战斗画面比以往的作品更加魄力和细腻。许多机体还增加了全新的必杀技，更加忠于原作。对原作动画有一定了解的朋友一定会玩的更投入。最后值得一提的就是本作的读盘时间非常的短，战斗起来更加爽快。

国内玩家非常陌生的《剑狼传说》在日本可是非常有人气的一群机器人。其实他们就是《变形金刚—头领战士》的前身哦！

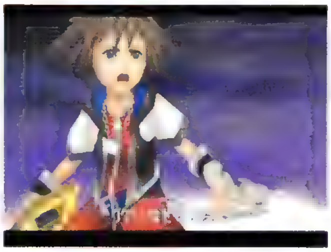
王国之心

PS2

厂商：SQUARE	发售日：2002.3.28	
类型：RPG	价格：6800日元	其他：——

迪斯尼与史克威尔联合出手 超人气角色再创游戏辉煌！

由迪斯尼和史克威尔合作的ARPG游戏《王国之心》终于如期发售了。同时拥有迪斯尼与史克威尔超人气角色的本作，在日本首发便获得了50万以上的良好销量，取得了初步成功。也在3月28日三大游戏混战站住了脚。由此也可以看出，大人气角色的魅力。这次在电新中的劲作摩天轮中收录了《王国之心》的OPENING与大量精彩的游戏画面。在各个方面都代表了史克威尔在ARPG游戏制作上过人的造诣。那种久违的投入感是每个游戏迷不能错过的。就算你没有ps2，只要拥有电新一样可以体会那种感觉。



最终幻想７的主角克劳德，在游戏中会以斗技场雇佣剑士的身份出场。那巨大的刀还能使出一击夺命的超究级武神霸斩吗？另外值得一提的是这次整个最终幻想系列角色都是有配音的，这可是令人超期待的。

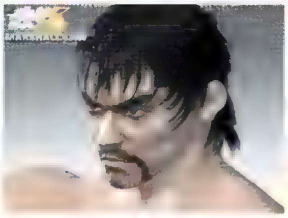
铁拳 4

PS2

厂商：NAMCO	发售日：2002.3.28	
类型：FTG	价格:6800日元	其他：——

复仇的铁拳再度挥起

尽管铁拳4由于对整个战斗系统进行了大幅度的改进，造成了铁拳老玩家的不适应，而在日本显现出势微之势。不过这个系列凭借前几作良好的口碑，在国内的人气还是相当高的。尽管ps2版首发13万的销量有些说不过去。不过铁拳4还是被日本权威人士评价为“PS2历史上画面最好的游戏”。所以这个游戏至少在画面上还是绝对有看头的。这次我们在电玩新势力中的《格斗竞技场》栏目中特别制作了铁拳4的原创实战连续技，看起来难度很高，其实只要稍微加以练习就可以完全掌握。看过这些连续技后，相信你能迅速成为格斗的达人。



时值电子游戏软件创刊8周年纪念之际，《电玩新势力VOL7》特别制作了一张游戏名曲MTV光盘。其中收录了20首由《电软》、《电新》全体编辑所推荐的优秀游戏歌曲。下面我们就为广大读者公开这20首MTV的名称以及编辑推荐它的理由。

——《电软》、《电新》全体编辑敬上

最终幻想VIII

机种：PS　类型：RPG　厂商：SQUARE　销量：330万

当朱诺娅纤细却饱经苦难的手轻抚斯考尔"无情"的面庞时，王菲悠扬的EYES ON ME伴随换天变地的阳光，一同为原本混沌的天地带来了飞舞的花瓣与绿草。虽附庸风雅，但沉醉其中的人，看着仇恨的鸿沟在笑中抹平，沧桑的感情成真，谁不承认爱能给人力量呢？

推荐人：PERFECT

最终幻想IX

机种：PS　类型：RPG　厂商：SQUARE　销量：260万

珍贵的水晶，庄重的王冠，所有世间的浮华在久别重逢的恋人中间显得那么无足轻重。悠扬、舒缓、柔润的歌声，在女王焦急的冲动下显得那么不协调，可就在一双玉手捶打在满面疲劳的奇旦胸前时，周围人群的欢呼雀跃留给玩家的，只能是久难忘怀的感动……

推荐人：PERFECT

合金装备　索利德2-自由之子

机种：PS2　类型：AVG　厂商：KONAMI　销量：75万

大片的气势，万丈的豪情，籍由男人的味道，浑厚的剧情，逼真的CG，加上雄浑浩荡的交响乐，交混在一起，就成为让世界所有玩家都能为之疯狂的"自由之子"！我们仿佛已经看到SNAKE和雷电那矫健的身手并感受到正义的信念，这极大的振奋了玩家。

推荐人：天师

最终幻想X

机种：PS2　类型：RPG　厂商：SQUARE　销量：240万

浩瀚的世界，激昂的斗志，悲壮的命运，虚幻的人生，所有凝聚的因果都在一首轻散的曲调中淡淡抹去了沉重的皱纹。全球450万玩家就是在这种沉重与轻松的对抗中，享受了PS2上首个幻想世界带来的沉醉。而沉醉的理由就是这百看不厌的画面，那百听不厌的歌曲。

推荐人：PERFECT

天诛2

机种：PS　类型：ACT　厂商：ACQUIRE　销量：20万

虽然CG技术水平一般，但凭借对日本文化独特的演绎，和对CG电影般渲染处理的高超手段，使得短短几分钟内，围绕着4个主要人物，配上似乎要飘逸到天外的歌曲，一同营造的那种只属于忍者人生孤独之旅的感觉，让所有玩过的人都难以忘记。

推荐人：风林

山脊赛车4

机种：PS　类型：RAC　厂商：NAMCO　销量：60万

骨感而又表情丰富的永濑丽子，不但可以放肆地走在高速公路上，还靠着断跟的凉鞋，可以拦截正在为比赛而飞驰的车辆，所有这些原本非常的处理结合在一起，反倒给受众营造了更突出的印象。而这种印象跟主题歌女声明阳顿挫不定的感觉倒是一致又一致！

推荐人：宇部

寂静岭2

机种：PS2/XBOX　类型：恐怖AVG　厂商：KONAMI　销量：12万

晦涩的寂静岭，是因为它有晦涩的人物，晦涩的剧情，甚至晦涩的构图与音效。原本初始舒畅的片头曲，在结尾部分却逐渐用越来越强烈的节奏和低音，使感觉走向压抑。看着画面亦真亦虚的表演，再弥散着晦涩的主题曲，不能不在最后问一句："I'm real？"

推荐人：风林

真·三国无双2

机种：PS2　类型：战术·ACT　厂商：KOEI　销量：80万

一首不扒开耳膜不能听出是中文，扒开耳膜也不能听懂一半歌词的柔音散曲。让所有的杀伐之心，都在貂禅轻盈的舞步和歌声中，在一同征战的朋友间的把酒言欢中释放和松弛吧。游戏虽然结束了，但留下的还有无限感慨和怀念。

推荐人：天师

幻想传说

机种：PS　类型：RPG　厂商：NAMCO　销量：40万

既然“传说”由幻想组成，怎能少了幻想素材。可以飞的扫帚，不长翅膀但会飞的马，以及最终画面留在宇宙的镜头处理，加上女歌手用甜美嗓音舒展的音乐，如何不让人遐想联翩呢！

推荐人：天师

宿命传说

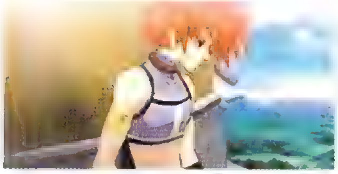
机种：PS　类型：RPG　厂商：NAMCO　销量：60万

系列作中，惟一启用男歌手的主题歌或许是为了凸现主人公反抗命运，但又总得接受和屈服于命运的悲壮吧。歌曲跌宕起伏，与人生潮起潮落交相呼应，可知创作者的用心良苦。

推荐人：风林

永恒传说

机种：PS　类型：RPG　厂商：NAMCO　销量：80万



几位主人公的形象伴随主题歌的起式逐一展开。传说的诞生就是人生的诞生，主人公的成长在进入主旋之后，也渐入成熟。真正永恒的，是顽强的意志，所以最终的微笑能留下强烈的刺激。

推荐人：JOE

机动战舰

机种：DC　类型：AVG　厂商：SUNRISE　销量：12万

由同名卡通改编的游戏，在SS时代，“机动战舰”系列就一直是一款音乐与动画相结合，并表现优异的优秀恋爱AVG游戏。现在更可依靠DC，原著的爱好者能够更完美地享受它。

推荐人：莱因总帅

樱大战1・2

机种：DC　类型：戏剧・恋爱　厂商：SEGA　销量：15万

独自坐在翠绿山坡上的樱，身后不断闪换不停争斗的光武，转换的镜头包容了所有成员，形象轻柔的她们，在用女声唱出的满怀激情的歌曲中，一次次地面对冷酷的敌人，无畏地用青春捍卫着世界的和平。

推荐人：彩火

樱大战3

机种：DC　类型：戏剧・恋爱　厂商：SEGA　销量：30万

日本人总爱用热血来形容自己激动时候的状态，喜欢用激昂的音乐让自己热血，可是在这些令人激动的歌曲中，多是男子歌唱的天下，惟独有帝国华击团的一帮女孩能例外地唱出这首气势澎湃的歌曲。

推荐人：彩火

死或生2

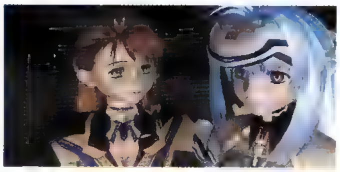
机种：PS2　类型：FTG　厂商：TEMCO　销量：20万

美眉加帅哥的路线，配合画面上质的飞跃，所以责无旁贷的成为一代名作。人设方面的成功，也使音乐的配合轻松起来。容易上手的返技使新手也可以轻松的掌握这款3D格斗。

推荐人：JOE

异度传说

机种：PS2　类型：RPG　厂商：NAMCO　销量：43万



忽略人物造型的话，厚重的世界观和浑厚深远的女声歌曲，两者绝妙的搭配怎能不令观者深深投入无尽的思考和冥想中呢？尤其是末尾整个战舰周围的大爆炸和那把超级尺寸的大枪，更加强了这种感觉。

推荐人：天师

SUNRISE英雄谭2

机种：PS2　类型：RPG　厂商：SUNRISE　销量：－

英雄谭系列的一个重要特点就是动画与音乐。由于整个游戏风格逐渐趋向于机战系列，所以这种大杂烩的风格造就了其独特的音乐风格。但怎么也跑不出热血类型的歌曲，所以特别推荐给动漫迷们欣赏。

推荐人：莱因总帅

超时空要塞M3

机种：DC　类型：AVG　厂商：AD　销量：－

以超时空要塞（国内译为太空堡垒）为主题的本作，美国味很浓的歌曲配合激烈的空战给人另一种感受。虽然同我们印象中的“超时空要塞”有许多不同，但不能否认这首歌曲的节奏感确实与空战的节奏暗中吻合。

推荐人：莱因总帅

鬼武者2

机种：PS2　类型：AVG　厂商：CAPCOM　销量：85万

歌曲最后一句歌词“你是谁”的疑问，恐怕也正是这个这个半人半鬼的柳生十兵卫，在那个没有亲人，只有幻魔和地狱的环境中，用他那刚毅坚定的眼神和男人宽阔而勇武的胸膛，向自己和神发出的质问吧！

推荐人：宇部

魂之利刃

机种：PS　类型：FTG　厂商：NAMCO　销量：－

本作的片头CG加入了用中国民族乐器进行编曲的女声演唱，铿锵有力的合唱和极富震撼力的画面，在当年满眼还是马赛克的游戏圈子里，让人眼睛为之一亮，也难怪会一举夺得1997年日本数码科技多媒体文化大奖。

推荐人：宇部

5月号

编辑点评

电软游戏四人鉴定团

总分：33分	总分：34分	总分：27分

下期焦点游戏

实况胜利十一人6

午夜湾岸

装甲核心3

绝体绝命都市

风林

系统246的互换性确保了PS2版的高移植度，绝对100%再现。本作是系列中系统改变最大的，令人有脱胎换骨之感。NAMCO果然加入了许多模式与CG，不过最令人不快的是系统的进化使原有的流畅进攻受阻？对战起来的爽快程度略打折扣。

之所以给9分，完全是因为被史克威尔与迪斯尼这两块硬招牌征服，再加上游戏本身制作得非常出色，无论如何也找不出打低分的理由。游戏云集两厂商旗下人气人物，这也成为游戏成功的最大要素。绝对是近期必玩的A·RPG。

虽然SCE制作RPG的水准不俗，但似乎近两年的作品都仅是泛泛而已，难以挤入强档之列。本作即如此。CS描影技术的使用并没有使游戏迸出引人注目的光彩，在系统上也很难说出更多的创新，但对于系列支持者来说倒是够亲切了。

天师

PS2上画面最好的游戏。由于街机基板SYS246与PS2完全互换，所以铁拳4的移植度远比NAOMI2的VF4要高得多。家用要素比较丰富，TK FORCE多少增加了一些可玩性。CG动画非常多，但只看一遍就不想再看了。

史克威尔与迪斯尼合作，目标50万本的大作。游戏起来过于休闲，稍觉不妙。人物多为史氏近年代的名角，再加上迪斯尼的角色，话题性强。游戏的附加要素较多，拓展了游戏性，导致玩家年龄层更广泛。画面一般，贴图质感较差。

又是一款用到类似JSR技术的游戏。画面比较清新，较之格兰蒂亚X，视点不大也不小，动起来感觉到位。一开始要选择不同的角色发展故事，似乎是倒叙的手法。玩儿起来非常轻松，莫非故事不够"壮大"？（笑）

宇部

高移植度的3D格斗作品，图像质量绝对高于锯齿泛滥的VF4，原创的TK FORCE模式更体现出NAMCO一贯的认真态度，CG方面也较充实。然而大幅的系统改进却不大令人满意，缺少了前作对战时那种一气呵成的畅快感觉，也许需要一段时间适应吧。

感觉这将是史克威尔重新崛起的最好开端，虽然有点"贺岁片"的味道，但游戏的感觉非常温暖纯朴。抛开精美的画面，单从音乐来讲已经使人倍感亲切，更何况众多卡通角色的完美表演。《塞尔达64》之后难得一见的优秀的ARPG作品，PS2玩家必玩之作。

至今还记得当初在PS时代的第一作曾成为话题，而今进化于PS2的三代却给人没落的感觉。个人认为最大的败笔就是游戏图像的处理，不排除跟风的可能，总之表现出的效果非常地粗糙拙劣和不伦不类，还不如老老实实多加几个POLYGON更舒服。

PERFECT

移植度100%！完成度120%！与前几作相比，3代的系统更加复杂，需要一定的上手时间。而"铁拳力量"的通关模式则令人失望，与3代相比除画面外没有任何提高，大概这也是家用版TK4销量锐减少的原因之一吧。

FF系列的人物和家喻户晓的童话故事，以及迪斯尼动画中的个性鲜活的角色构筑了史克威尔的"王国之心"。游戏整体基调比较休闲，节奏舒缓，但又不失大作的气度，史克威尔在RPG方面的造诣不可小视。

西部风情的另类RPG，骑在马上的枪战场面以及口哨的背景伴奏都很有新意。而且视点舒适，看起来非常自然。不过游戏画面比较粗糙，虽然也采用了时下很流行的"赛璐璐"技术，但是角色的实体感和魄力远不及"街头涂鸦"等游戏。

：36分以上，强烈推荐的游戏。：32分到35分，值得一试的游戏。：32分以下，素质一般的游戏。

总分：29分

虽然机战年年出，年年热卖，但自己一直无法培养出对ROBOT的好感。这次的PS2版终于从可怕的读盘中解脱出来，算是大进步。不过情节方面是否有些长了呢？对于机战迷来说当然是多多益善了，但像木木这样的可就先“紧急回避”了。

三头身角色比较有趣。地图画面中的建筑物是多边形的，而且地图配置的比较合理，不但有辅助小地图，更可ZOOM IN、ZOOM OUT。作为PS2首款机战，人物能力比较平均，但是厂家着重强化了对角色的培养。

时至今日机战的人气依然不减，其独特的魅力一直吸引着大批铁杆fans。这次的PS2版在剧情和图像方面得到了加强，游戏流程很长，但是难度偏高却有些不尽人意。平衡性稍差，缺少了一击必杀的畅快感觉。片头Q版的3D动画倒是蛮有趣的哦。

作为PS2上的首款机战，BANPRESTO为ROBOT FANS交上了一份满意的答卷。读盘时间短以及超过100话的庞大故事都是IMPACT热卖的原因。但是角色的初期能力相对平均，喜欢阿姆罗、卡缪等NEWTYPE的玩家也许会觉得不够过瘾！

总分：36分

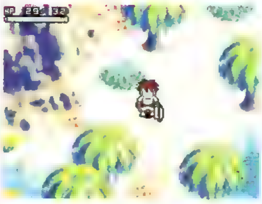
实在没有想到，缺少了原班人马的“火纹”仍旧是霸气十足，战略模拟第一的旗号绝非吹嘘。除了宏大的剧情外，最令人关注的战斗系统绝对不会令玩家失望，虽然是掌机但魄力却不逊家用画面。总之这部游戏是GBA用户绝不能错过的。

经实际操作，感觉战斗系统真是异常单纯便利，不愧是资深正统SLG的掌机版。美中不足的，战斗画面有些僵硬。而对于故事性的追求，看来也很难达到SFC版的高度了，希望人物间的“相性”能够为战斗带来新意。

与PS版《火纹》不同，本作的制作班底是任天堂的铁杆子公司，曾经博得一致好评的《纹章776》和《玛莉赛车A》就出自该小组之手。GBA版的《火纹》依旧延续系列良好的游戏系统，并充分发挥了主机性能，整体表现令人赞叹，无可争议的SRPG王者。

SLG的金字塔终于在GBA上发售！无论角色设定、游戏系统还是战斗画面都可圈可点。与PS的尤多娜战记相比，本作更加向超任时代的火纹靠拢，难易度中庸，玩起来的的感觉很舒服……买了GBA的朋友不玩火纹实在是一种遗憾。

总分：27分



虽然是很期待了一阵，但玩完后感觉是比较中庸，没有什么太大特色。如果不进行四人连线游戏的话恐怕很难体会到游戏真正的乐趣（这应是本作重点吧）。另外就是略嫌游戏短了些，即便是作为A·RPG也实在不能让人满意。

世嘉非常出名的ARPG系列，曾是我国玩家的“最爱”，终于也在GBA上出现了。画面佳。战斗为即时方式，各种MENU选项与土星版“光明”如出一辙，看上去倍感亲切，感觉敌人比较BT或是RZ，打起来有些怪。玩起来不是很顺手。

也许是发售前并未在意的缘故，感觉有些惊喜，无论各方面的表现都有一定水准。游戏系统依旧保持简洁单纯的风格，人物性格刻画也较成功。唯一的遗憾也可能是该系列的风格，就是作为RPG来说流程好像不够长。不过也许更适合携带机的特性。

曾经风靡我国的"光明"系列的最新作，在完成"DIABLO"式的进化后登陆GBA！画面清新，上手简单，支持四人连线对战，在我国应该算是很有"人缘"的游戏。游戏系统非常单纯，但是如何赚到足够的金钱是最棘手的问题！！

总分：33分

本系列可谓见好就收，连最后一作都只用一张GD就搞定了，真是佩服得可以。虽然游戏只有短短四话，但可以说段段精华，而且要是想将每个女主角都追求一遍也绝对不是易事。剧情上的处理实在精道，不得不佩服制作者的实力。

虽然只有四话，但大神要想把所有角色全部追到手也要花上五十小时以上吧。由于是DC上也是樱花大战系列的最后一部作品，因此与前作联系紧密，可以使用以前的记录，这样在游戏时就会有特殊场面出现。

实在没想到一张GD就含括了樱大战最终章的全部内容，短短四话的游戏流程让樱迷们感觉有些不过瘾。但是作为完结篇，游戏的制作水准还是可圈可点，令人满意。众多登场的个性鲜明的角色以及精彩的剧情处理为樱大战画上了圆满的句号。

樱大战系列的最终章！灿烂的樱花将在此画上一个完美的休止符！游戏的完成度很高，各项设定完善，不愧为系列集大成的作品。唯一美中不足的是，由于登场的角色太多，所以角色的个性刻画比前几作单薄了一些。

总分：31分

如果你只用手柄来玩的话，那么几乎没有打穿或者挑战下去的信心，幸亏附送了鼠标一只，虽然有点小，但握起来的感觉却是没话说，在这样完美的“配置”下，左手控制十字键，右手控制鼠标，再接上VGA，绝对不逊街机版！

街机移植作，画面极好。正版的风林有鼠标，却说还要用到手柄，我说你怎么不再弄个DC专用键盘？那才圆满——因为大家使用手柄游戏时没有一个不服气的——移动+瞄准太困难了!游戏非常火爆刺激，备选武器多，有很好的手感，典型的世嘉街机。

典型SEGA风格，战斗场面火爆的射击游戏，AM2的街机移植作。充分发挥了DC的机能，采用多边形的3D画面干净亮丽，而且人物动作流畅，武器丰富等优点完全再现。但是必须用鼠标配合手柄才可操作自如，没有的话瞄准就很困难，自然会影响到游戏的顺畅进行。

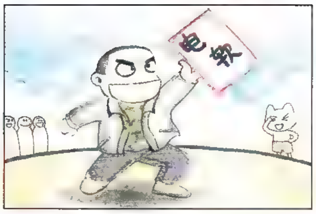
典型的世嘉硬派风格！爽快、火爆、流畅，但是操作晦涩，不仅按键的安排不合理，按键切换也过于繁琐，初玩者肯定要费上一番工夫才能适应！画面的实体感很强，爆炸、烟雾等特效也很有魄力，熟练操作后也许会欲罢不能！！

●随着杂志版面的扩张，本栏目也进行了一定的修改，每页内容更为紧凑。本期页码也暂减至两页，具体页码将会根据游戏评论数量的多少来增减。风林希望能够利用有限的页码为大家奉上更多精彩的内容，希望大家支持。

大墙画廊 vol.62

杂志改版，画廊当然也跑不了，“万年不变”的做法显然无法适应瞬息万变的时代，虽然画廊缩为了一页，但画稿的刊登数量并不会因此而减少，珍惜每一寸彩页“方土”，而尽量多地刊登精彩的画稿。“大墙精神”不变，画廊魅力不减，请大家多多支持！

——“墙壁”管理员　风林



《向前！向前！向前！》　陕西　姚杭

《青春日记》　贵阳　吴泳

作者根据“傻子日记”系列改编而成此作，原本作者是想刊登在闯关族的家中，不过风林觉得如果用黑白页来刊登的话实在无法表现出画稿的魅力。希望大家能够投来更多精彩的「日记」画稿，充实画廊。

《蜘蛛玛莉》　辽宁　铜钱硬币二人组

作者没有给画稿冠名，风林私自做主起了一个。至于为什么要叫“蜘蛛玛莉”，看看玛莉的姿势，再想想美国那边即将热放的大片《蜘蛛人》，不自觉的便联系在了一起……

《乐队》　河北　宋YANG

这七伽社实在有够搞笑，是在街边卖艺？？

《碗面》　北京　张正然

不至于吧，健与盖尔会为了碗面打起来吗？两个美国佬争吃日本面，精彩精彩！

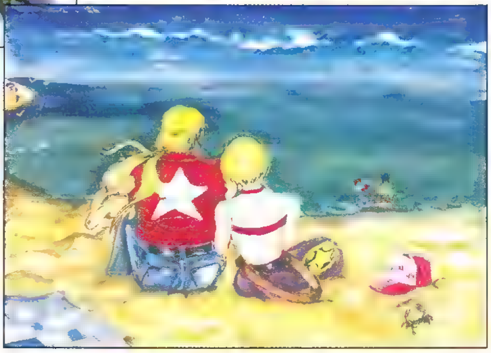
《双重之心》　河北　包围

很清爽的一款A·RPG，包围君将该作的原味完全用笔勾勒出来，用色也恰到好处。

《饿狼传说》（计）　哈尔滨　张凌志

《娜可露露》　广西　韦煜

虽然画的是娜可露露，但这番景象似乎与某个著名3D格斗的片头动画很像。



《平静的海边》　内蒙古　吴宏雷

这一幕令风林想起了去年夏天去海南旅游的日子……

业界名人对谈

铃木裕的世界

■是游戏迷就不要错过
世嘉迷就更不能错过

翻译：Aya_hr
校对：GAME WORKS

完全无意的选择

在拥有文学头脑的父母的教育下，铃木裕却产生了学习理科的想法。那时裕所热衷的是“和田”塑料拼装玩具、分解时钟与模型的制作，看来未来的天才游戏设计师在这个时候就已经开始崭露头角了。

■铃木裕：我小时候很喜欢玩塑料拼装玩具。只要一玩起来，哪怕是一整天我也不会觉得肚子饿，我最热衷于去用那些积木摆出我最喜欢的形状。

70年代正是塑料玩具模型的黄金期，我那时也很喜欢，还买了很多的玩具模型，只是我的玩法好像和大多数人有点不太一样：我喜欢把那些模型的所有部件都收集起来，然后把它们拼成自己想做的样子，所以我去买模型其实只是为了收集零部件而已，但是我的父母却无法理解我的想法，还总是对我说："你看看其他的孩子们，人家不是都把模型拼起来再涂上漂亮的颜色吗？但裕你为什么总把好不容易拼好的模型又给弄坏掉呢？"

其实，不管是拼装玩具也好，塑料模型的部件也好，对我而言都是一样的,我觉得他们与说明书上的设计图纸一点关系也没有，对我来说，它们都只是我拿来自由地拼装出我最喜欢的物品的零件而已，我并不喜欢被那些设计图纸所局限。只是我那时并不懂得如何用语言去和大人们表达清楚自己当时的想法。所以我只能在不听从大人的教诲的前提下摆弄着我的模型。

当时，MABUCHI的55型发动机（注一）是最强的，那是塑料模型用的发动机。我就想，如果能收集到4个55型发动机，再直接给它装上轮子，一定能做成一辆最强的玩具车。当时也根本想不到要再加装变速装置，只是很幼稚地把4个发动机在木板上固定好，再装上了4个轮子。一按开关，车子就飞似地跑了起来。虽然很快它就会因为撞上了墙壁或柱子而坏掉，但我觉得光是看到它那无与伦比的行驶速度就乐不可支了。

按照原来的说明书把模型拼装起来、再加上点装饰，对我来说根本就没有什么实际意义。

不过让自己真正喜欢上机械的契机到底是什么呢？现在想起来，唯一留存在我记忆之中的，还是很小的时候我曾有过一次拆时钟的经验：我把那个闹钟全拆了个遍，但是怎么也没有办法再拼成原来的样子，无论怎么尝试，总会多几颗螺丝以及齿轮出来。

我之所以会那么做，是因为一直都对时钟的运作很感兴趣，想亲眼看看时钟的内部结构以及运作过程。

自然，在我收集的部件中也有发动机和电灯泡。只要把发动机连上电池，发动机就会不停地转动，所以我就毫不犹豫地把发动机的电线和电灯泡接在一起，然后上了发条。没想到电灯泡刷的一下就亮了起来，着实把我吓了一跳。我就不停地问自己这到底是怎么回事？然后，终于在我不懈的努力下独自发现了发电机的工作原理。

当铃木裕还是小学生的时候，他一直都想成为一个和他父母在同一个学校里工作的老师。但是后来因为向往成为艺术家，而且很喜欢绘画，所以就开始想成为一名插画家。就在那个时候，"PROGRAMMER"这个名字映入了铃木裕的脑海。但是他却从来都没有想到自己将来所从事的职业，会是这个自己当时根本就不了解的工作。

■铃木裕：从小我就一直希望自己将来所从事的是个与众不同的职业，但是对于生长在东北小村庄的我来说，所能想到的也不过是一些农活或者和渔业相关的工作，要不就是和父母一样在学校里任教。不过我总是在想应该去干点其它的工作才行，最好是酷一点的，又或是艺术方面的工作。现在想想那时自己真的是很幼稚。

上小学的时候，脑子里唯一算得上是酷一点的工作应该就只有插画家了，还有一个就是不知从哪里听说过的"PROGRAMMER"。

↑铃木裕的画作中融入尖端技术，在美国受到专家的瞩目。

因为想当插画家，所以我在中学就开始接受插画方面的教育，还误学了一些图案文字的设计。而起初当我听到"PROGRAMMER"这个名字的时候，我还什么也不懂。等到我开始理解这个工作的时候，已经与初次听到这个名字时有天壤之别了。

那时我想，PROGRAMMER啊……"PRO"我知道，是PROFESSIONAL（译者：职业的）的意思，"GRAMMER"的意思我也是知道，应该是电台里的节目主持吧（译者：铃木裕在当时似乎有理解错误，英语里并没有GRAMMER这个单词）。那PROFESSIONAL GRAMMER又是什么意思呢？难道是职业的节目主持人？听上去好像很酷的样子。好啊，那我将来长大了也要当PROGRAMMER，于是我就这样决定了。

那时我爷爷正在经营着一家旅馆。我记得旅店里总有一个从仙台来的常客，我爷爷就跟我说："裕，你不如去问问那个人吧，说不定他知道PROGRAMMER是什么意思呢。"于是，我爷爷就和那个客人搭讪道："我的那个小孙子，他想问你个问题，不知道可以吗？"。爷爷刚问出口，我的脸就刷地一下子变得通红，然后拿出了我所有的勇气问道："什么是PROGRAMMER呀？"

"你知道高楼大厦吧，那你知不知道大楼顶上的霓虹灯啊？"

"嗯，当然知道。"

"霓虹灯里有时是天气预报什么的那种会闪闪发光的文字，能作出那种文字的人就是PROGRAMMER了。"

那时我听了虽然还是似懂非懂，但是希望成为PROGRAMMER的愿望却已经在我心里扎下了根。

虽然铃木裕从小就生长在东北的小村庄，但是他的性格与爱好却总是好像与他身边的环境有些不协调，他可以说是个丝毫都不畏惧于孤独的人。或者说这也许就是他不愿走与别人相同路的根本原因吧。

■铃木裕：我进入的那所中学里，规定男生都要剃短发，却唯独只有我留着长发。那时正值长发就代表反抗的年代，于是所有的老师都把长发与不良划上了等号。不过好在我父母所在的小学离我的中学很近，大部分的老师都是熟面孔，老师们知道我是铃木老师的孩子，也就不必太为我担心了。

不过这种无言的理解只是在学校的老师里行得通罢了，时不时地还是会有几个不良的高年龄同学以为我是同类，而跑来找我。

我的高中生活是在大船渡高中这所非常普通的公立高中里渡过的。这是我当时在家乡唯一一所可以晋升的高中，所以升学考试什么的都不是特别的难。

进入高中以后，我继续扮演着以往所扮演的乖孩子的角色。虽然也有犯错的时候，但绝对可以说是没有给别人带来过什么大麻烦，现在想起来倒反而觉得那时的自己好像是比较成熟的。

我对高中的学科好像都没什么特别大的兴趣。因为从来都没有想过要进大学，所以平时学习也不怎么用功，不过有时也会觉得这样太对不起老师，所以上课的时候我还是尽量去认真地听课。

我记得我曾有很多的诊察券，什么牙科的、眼科的、肠胃科的都有，然后一找到机会就跟老师说身体不舒服，要去一下医院。只要老师一说OK，我便和几个跟我一样找借口溜出来的同学一起去海边玩。

在高中里我一直是天文部和地质学部的部员，因为我很喜欢石头。后来我对菊石以及腔棘鱼的化石产生了很大的兴趣，经常一边看着化石，一边想象恐龙是什么模样的。

在天文部则经常会有通宵的观测活动。当"JACOBINI流星群"要来临的时候，我们便上山进行观测。有时东大宇宙研（注二）的教授也会来加入我们的观测队伍，还经常跟我们说"这里的空气是整个日本最清新的。"时至今日，当我在构想新游戏的时候，星星也仍是一个很特别的素材。

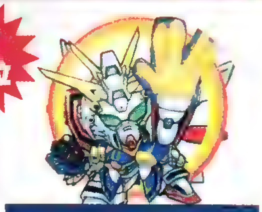
GAME 研究所

技巧、心得等游戏的不传之秘将在这里被公开，闯关族必看！！

步入热血的机战世界，莱因总帅为你解剖——

机战的BEST 10 完全公开

最喜欢的机体BEST10

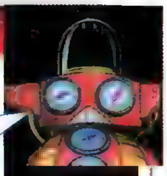


1位

PS2的IMPACT再参加使人气急速攀升。

机动战士武斗传G高达
神高达

排位	机体
1位	神高达(机动武斗传G高达)
2位	ν高达(机动战士高达逆袭的夏亚)
3位	断空我(超兽机神断空我)
4位	W高达ZERO(新机动战记W高达)
5位	Z高达(机动战士Z高达)
6位	钢巴斯塔(飞越颠峰)
7位	倒A高达(TURN A高达)
8位	塞巴斯塔(魔装机神)
9位	魔神皇帝(原创)
10位	高达F91(机动战士高达F91)

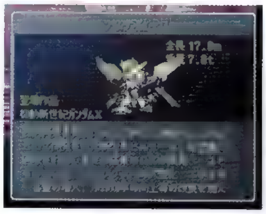


噼库噼库
曝光OK
曝光OK

统计担当
罗贝托

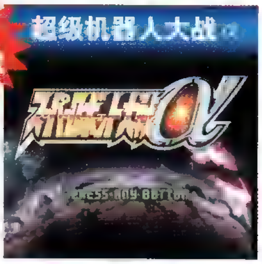
结果

最喜欢的机体是宇宙第一热血男——多蒙·卡修爱机神高达以152票的绝对优势获得冠军。是因为IMPACT中他的再度复出还是因为神高达超强的实力呢？在BEST10中高达系机体很多。超级系中只有断空我、魔神皇帝与钢巴斯塔获得了一席之地。



10位以下高达系机体也非常之多，16位是熟悉饿高达DX。

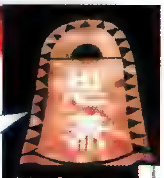
历代机战作品中最喜欢的BEST10



1位

新系列堂堂正正的获得了第一位。

排位	作品
1位	超级机器人大战α(PS)
2位	超级机器人大战F(SS)
3位	超级机器人大战α外传(PS)
4位	超级机器人大战F完结篇(SS)
5位	第四次超级机器人大战(SFC)
6位	超级机器人大战A(GBA)
7位	魔装机神THE LOAD OF ELEMENTAL(SFC)
8位	第三次超级机器人大战(SFC)
9位	超级机器人大战EX(SFC)
10位	超级机器人大战64(N64)



荣光
到底——
属于谁

统计担当
思兼

结果

超级机器人大战系列截止到IMPACT一共推出了26部作品。在这其中拥有最高人气的作品是2000年5月25日在PS上推出的超级机器人大战α。并且创造了系列最高70万的销量记录。绝对是机战系列的怪物软件。这次以506票的压倒性优势获得了冠军。而这次的BEST10也与游戏销量正好形成正比。

机战α系列的外传作品也得到了第三位的成绩，令人欣慰。

希望再登场的机体BEST10

1位

从第四次到F都非常大活跃的强大机体。

重战机L凯姆
L凯姆

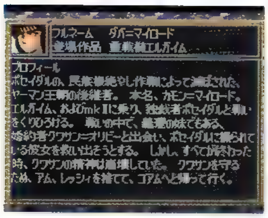
排位	机体
1位	L凯姆(重战机L凯姆)
2位	雷那滋(苍之流星雷那滋)
3位	EVA初号机(新世纪福音战士)
4位	高达X(机动新世纪高达X)
5位	钢巴斯塔(飞跃颠峰)
6位	倒A高达(TURN A高达)
7位	六神合体(六神合体)
8位	伊迪安(传说的巨神伊迪安)
9位	盖亚王(大空魔龙盖亚王)
10位	塞巴斯塔(魔装机神)

是我呀！
这次的统计
绝不会错

统计担当
兜甲儿

结果

超级机器人大战再参战期待榜第一的就是被称为宇宙第一的“那架”通身全白的L凯姆。“F完结”篇的最后从超级机器人中消失的它以220票的成绩名列再战机体期待榜第一。其它还有倒A高达与高达X等在α中仅出场一次的机体。



还想听到那熟悉的台词，希望L凯姆复出，真期待啊。

最强的机师BEST10

1位

阿姆罗=利

最强机师果然是联邦的白色恶魔阿姆罗。

排位	机师
1位	阿姆罗=利(机动战士高达)
2位	多蒙=卡修(机动武斗传G高达)
3位	安藤正树(魔装机神)
4位	卡谬=比丹(机动战士Z高达)
5位	希罗=唯(新机动战记W高达)
6位	兜甲儿(魔神Z)
7位	东方不败(机动武斗传G高达)
8位	座间翔(圣战士登拜因)
9位	西布克(机动战士高达F91)
10位	蒲木宏(机动战士高达0083)

剩下的
就交给流与
弁庆好了

统计担当
神隼人

结果

人气NO.1的机师是获得248票的联邦军白色恶魔——阿姆罗=利！这在投票未出来前就几乎已经知道了。阿姆罗的回避率和射击能力都是屈指可数的。剩下的差不多都是原作的主角，唯一的配角就是G武斗传中的东方不败。真不愧是东方先生呀！

神隼人以数票之差未能进入BEST10的行列，残念。

最希望参战的全新机体是？

排位	机体
1位	我王凯牙（勇者王我王凯牙）
2位	高达F97（海盗贼高达F97）
3位	力石传说（力石传说）
4位	电童（GEAR战士电童）
5位	赤色旋风（赤色旋风）
6位	不加新机体
7位	大王者（最强机器人大王者）
8位	机动警察英格拉姆（机动警察）
9位	VF－19改（超时空要塞）
10位	大守护者（地球防卫企业·大守护者）

什么？
计算器
难道
禁止使用？

统计担当
月叶长官

结果

在最期待的新机体中，“英雄谭2”中登场的我王凯牙以150票位居榜首。这次值得注意的到是第六位的“不增加新机体”这部分投票者大多是30岁以上的老玩家。不太了解最新的机器人动画所以也就无从下笔了。看来机战真是老少皆宜啊！

最期待IMPACT的什么地方？

结果

机战FANS对最新作IMPACT有很高的期待度。不过这些都集中在活用PS2机能来表现战斗场面上。看来机战的战斗效果还真是很重要呀。

··········
··········
·······！！

统计担当
飞影

排位	期待的地方
1位	战斗中机器人要有华丽的表演
2位	战斗画面LOAD时间要缩短
3位	新参战机体与会复活的机师能大活跃
4位	援护攻击与合体攻击种类要多
5位	对话系统采用α系列的半身像形式
6位	音乐与语音效果要UP
7位	听到新参战机师的语音。

最喜欢的BANPRESTO原创角色BEST10

排位	机体机师
1位	塞巴斯塔（魔装机神）
2位	安藤正树（魔装机神）
3位	比尔修拜因MKIII（机战α）
4位	龙虎王与虎龙王（机战α）
5位	比尔修拜因（机战α）
6位	SRX（新机器人大战、机战α）
7位	阿鲁特艾森（机战IMPACT）
8位	盖休斑斯特（第四次、F、α外传）
9位	米奥（魔装机神）
10位	伊达龙胜（新机器人大战、机战α）

统计··
我能
做得到吗？

统计担当
阿鲁法米

结果

最受欢迎的BANPRESTO原创角色与机体统计中，采用机体与机师混合计算的方式。NO、1是从第二次开始一直到α外传中活跃的安藤正树的爱机—风之魔装机神塞巴斯塔。而第二位则是塞巴斯塔的驾驶者安藤正树。真是魔装机神的完全的胜利。

希望限定版中附带的珍贵礼物是？

排位	礼物
1位	机器人模型
2位	特别映像的DVD
3位	豪华设定资料集
4位	原创乐曲CD
5位	特别记录盘
6位	登场动画主题曲大合集
7位	铜像
8位	闪卡
9位	特别鼠标垫
10位	手表

胡、胡萝卜
我最讨厌了

统计担当
蒲木宏

结果

限定版中附带的礼物是FANS最期待的。这次评选中最受大家期待的模型在PS２版本“机战IMPACT”中就有。而且发售以来要求推出女主角专用机模型的呼声也非常之高。甚至很多FANS还提出推出超合金版机战角色的意见。看来FANS的热情很高。

最喜欢的敌方角色BEST10

1位 魔装机神 白河愁

原创角色漂亮的夺得冠军，白河愁酷毙。

排位	机师
1位	白河愁（魔装机神）
2位	东方不败（机动武斗传G高达）
3位	夏亚＝阿滋那布（机动战士高达）
4位	哈曼＝卡恩（机动战士ZZ高达）
5位	基穆＝金卡那姆（TURN A高达）
6位	阿纳贝鲁＝卡多（机动战士高达0083）
7位	阿修罗男爵（魔神Z）
8位	新·古兰森（魔装机神）
9位	西罗克（机动战士Z高达）
10位	英格拉姆

新参战
的家伙
和我无关！

统计担当
恶魔之星

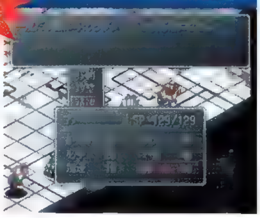
结果

最喜欢的敌方角色理所当然的被原创角色白河愁夺走。白河愁那强大的令人仰慕的能力一定给玩家留下了极为深刻的印象。而他的爱机新·古兰森也排在第8位（机体中第一）看来白河愁真是绝好调！而第二位的东方不败仅仅以11票之差屈居第二。

阿修罗男爵作为最早出场的敌人获得了第七的成绩。

最喜欢的精神指令BEST10

1位 魂



F完结篇中魂的攻击力是3倍，怀念呀。

排位	精神指令
1位	魂
2位	奇迹
3位	集中
4位	幸运
5位	热血
6位	努力
7位	必闪
8位	必中
9位	奇袭
10位	祝福

精神力，
就交给
我办好了！

统计担当
南部响介

结果

最后我们要公开的是最受欢迎的精神指令BEST10。第一位是魂！投票还重点指出这是F完结篇以前攻击力3倍效果的“真·魂”（汗）。同样，第四次机战以前幸运是资金与经验值加倍的效果自然也获得了大好评。这样看来还是早期的机器人大战玩起来痛快，最近从α开始机战已经有些变质了……

曾轰动一时的第四次中己方的实力是非常强劲的。

宏大的历史观、
动画全面直击!

夏日彩虹

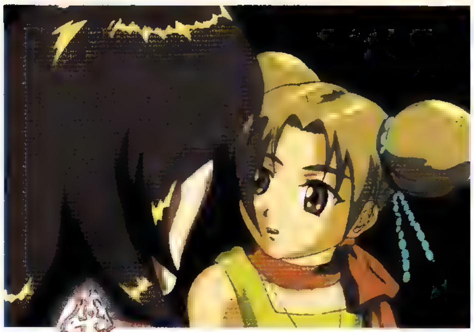
我为歌狂 MUSIC UP

怒涛的三连击

游戏原创人物之一妮娜，她手中的娃娃是否会是限定版礼品之一？
*画面开发中 Ubisoft (c) Copyright, 2001,2002

本作众多卖点中的重点

看 精彩的动画



"我为歌狂"游戏原型的动画水平已经是国产电视动画领域中的佼佼者，而为了能让游戏品质更上一层，UBI的游戏制作者决定在动画方面下大工夫，肯定要做出素质远远超过原作的作品，要说能达到国内动画最高素质也不一定哟！

特报：育碧第一个国产原创作品Music Up今夏正式推出!

以游戏为生命的本山博文（Hirofumi Motoyama）君，曾在世嘉公司工作过六年。从日本UBI来到中国后一直埋头苦干。在Music Up项目中担任整体制作进度的把握。

MUSIC UP 制作监督

本山博文

虽然制作方是欧洲公司UBI，这款UBI上海公司制作的第一款国产原创游戏，还是日式风格贯穿始终的作品，这主要是因为所有主创人员都是中国人，而且他们更多的是在日本游戏影响下成长起来的，所以反映到游戏制作上，东瀛风格厚重得很。或许为了保证游戏整体感觉到位，还特地启用日本"同事"本山博文来担当监督，现在我们就向他询问一些有关本作的机密情报吧！

如何理解从校园青春剧向有深刻内涵的正剧演变呢？

Q：虽然这是育碧第一次正式公开，但关于这个原创作品的流言已经传了很久，光是游戏的名字就有好几个版本了：夏日彩虹、我为歌狂、Music Up，请问游戏的正式名称到底是什么？

H：按照行业内的习惯，开发中我们一直用MU作为这个项目的代号。MU是Music Up的简称，而Music Up是"我为歌狂"的英语名称。这个游戏到目前为止的名称是"我为歌狂~夏日彩虹"。

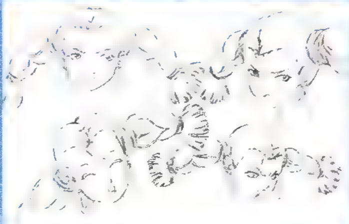
Q：我为歌狂？难道这个游戏与这部动画有什么关系吗？

H：确切地说有一定的联系，游戏使用了电视动画片"我为歌狂"的歌曲和人物版权，从某种意义上来说，也可以看作是动画片衍生的一个外传。

但是，MU并不是一个传统意义上的动画改编游戏。事实上，除了音乐和部分人物之外，我们有完全独立的故事、背景、世界观和大量的原创角色。无论你是一个游戏迷还是"我为歌狂"的动画迷，都会在游戏中得到全新的体验。

Q：我曾经听说MU的故事有一个宏大的世界观做支撑，那么现在能否将这个世

险些，从UBI（育碧公司）那里"偷"来的秘密宝物——人物设定手稿



界观做少许公开呢？

H：MU是我们"永恒"系列的第一个作品，而"永恒"系列则是我们策划已久的、一个超过250亿年的、完整的宇宙历史，关于这个历史的基本世界观构成可以参照附表，而关于游戏这部分故事的前因再过一段时间便可以公开。

Q：啊，看起来这个历史观真的很庞大啊，看来MU并不是传说中的"校园青春剧"了？

H：（大笑）完全不是。MU与心跳那种类型的游戏完全不同。游戏可以说是"现实与魔幻世界"相结合的作品，不过并不会因为背景构架的宏大而故意做得晦涩难懂。和在现实生活中一样，有很多东西对于当事人来说并没有什么太特殊的意义，只是站到一个相对的高度来看的时候，你才会有"宏大"这样的体会。游戏本身是很轻松、很简单的，以一种很通俗的方式表现内涵，不同的人可能会看出不同的东西。

Q：那么你所说的"通俗"方式究竟是什么呢？

H：那就是说用动画、音乐以及情节来诠释主要内容的东西吧。这其中手绘动画和音乐占了比较大的比例。

Q：说到动画，我们对国产动画的普遍水平都感到有点那个，包括上面说到的这个"我为歌狂"。那么MU的手绘动画怎么样呢？

H：这一点我们的动画监制会给你更详细的介绍，因为他向我保证说MU的动画最低限度能够让中国的动画迷"全部顺利看完而且不觉得可笑"（大笑）。不过游戏的Trailer很快就会公布，到时候大家可以有直接的认识。

Q：MU大概可算是国内少有的几个注重故事的游戏了，这里能不能也有所透露？

H：既然是以故事为中心，还是只能暂时保密了。不过整个游戏的内容应该算是非常庞大的：总共20万字左右，由8个游戏设计师来完成。

游戏女主角从容。是否还能看出与"我为歌狂"动画片之间的联系？
*画面开发中 Ubisoft (c) Copyright, 2001,2002

"夏日彩虹"到底是怎样的一个游戏类型呢？

夏日彩虹的关卡设计师ASH

脸上总是笑嘻嘻的Ash，现在是Music Up的关卡设计师，主要负责整个Music Up的游戏系统，架构和平衡设计。他曾经参与过Rayman 3 PSX、Jungle Book PSX、Rayman Rush PSX、Rayman Arena PS2的关卡设计，现为Rayman 3 NGC版的总设计师。

Q：据我所知，一般游戏制作分为企划、程序、美工，关卡设计这个名词对我们来说有点陌生，可以给我们解释一下吗？

A：关卡设计是一种把游戏概念具体化的工作。游戏设计给出概念，关卡设计就把它实现成游戏。举个例子来说，假设我们制作超级马里奥这个游戏，通常游戏设计只给出一个抽象的概念---马里奥要跳，发子弹，还会死，然后给出关卡的大致画面风格，至于关卡里怎么去跳，怎么去得到子弹，这些都是关卡设计的活。

Q：你以前好像是制作家用机游戏的，这次制作PC游戏感觉有什么不同呢？

A：完全不一样的概念。（笑）制作PC游戏相对比较自由，不像家用机游戏，有很多条条框框限制，家用机受硬件厂商限制比较多，很多设计都因为考虑到这点不得不放弃，PC相比家用机就开放的多；而且从开发时间来说，PC也比家用机来得快，这都要归功于微软的DirectX（笑）。

Q：Music Up是个什么类型的游戏呢？

A：严格意义上说music up是一个SLG游戏，主要分为两部分，冒险和战斗。和一般的RPG或者SLG不同，这个游戏的冒险部分占了很大的比重...

Q：游戏的冒险部分是指什么呢？

A："冒险"只是一个统称，也就RPG里面经常所说的"quest mode"（剧情，探索），MusicUp的游戏题材来自于动漫，和日本的某些"character game"性质上比较类似，所以我们就决定将游戏的侧重点放到剧情上。

Q：character game [illegible]第一次听说，可以详细说明一下吗？

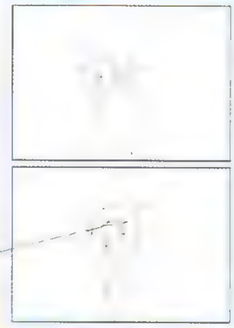
A：一般以动漫角色为卖点的游戏，一切都以角色为中心，通常游戏性都不怎么样，久而久之，一些日本玩家就给这类游戏起了character game的名称。

Q：这么说来，music up也是character game了？

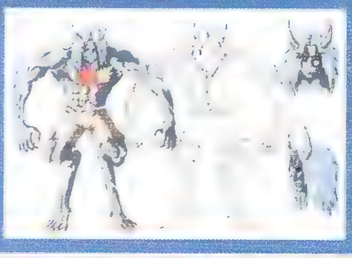
A：从某种意义上来说，music up确实是以角色为主要卖点的游戏（笑），但我们在角色之外（游戏部分）下了很大的工夫，和同类游戏相比，你可以发现很多新的要素，例如lips，MT系统等。

（未完待续）

如此娇小可爱的女孩——她究竟是谁呢？

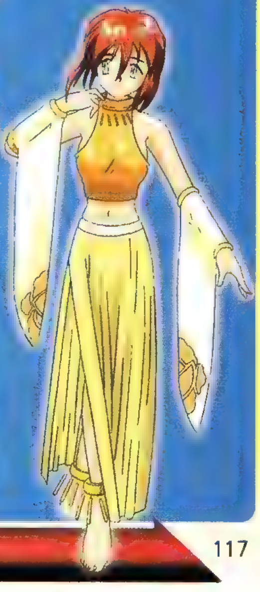


这些人物会都是MU中出现的原创角色吗？



各位看到右上角的情景设计草图了吗？感觉是否很专业呢？整个游戏的设计水准都很高，那场景的设计水平自然不在话下，尤其由于游戏时间跨度很大，给场景设计增加了不小难度。究竟会出现怎样的场景呢？

游戏背景之一 为何会有现代的建筑呢？



请大家继续关注我们下期的后续报道，更精彩哦！！

无双报道

在疾风飞扬的高楼大厦间舞动球杆一决胜负!

Street Golfer 街头高尔夫

森特·安德鲁斯、奥卡斯塔这些赛事都已经落伍了。从今往后，在钢筋混凝土的丛林中举行的高尔夫大赛才是世界标准……一个崭新的高尔夫游戏登场了！定气凝神，握紧球杆，在豪华的大都市里展开卫冕之旅吧。

PS2	厂商：D3	发售日：2002年6月	
	类型：SPG	价格：6800日元	其他：——

STREET 在街头进行高尔夫球比赛!这就是21世纪的标准赛事!

在街道和建筑物之间的草坪上，高尔夫球选手们将一较高下。这就是街头高尔夫的规则。要想瞄准柏油路上平坦的球道，选手们必须依靠建筑物的反弹，让球避开路边的树木，只有随机应变敢于突破常识才能制定必胜的战略。

如何利用场地特点把握击球路线是游戏的关键。如果普通的高尔夫不能让你尽兴，请尝试这个游戏!

登场的「路线」全部是真实的场景!

游戏中登场的路线全部是现实中的街区。场地内的建筑物也全都保留了原有的名字，临场感十足。如果你熟悉比赛的地点，一定能很快确定击球的路线。当然，这些大楼都制作得细致入微，楼宇间的空隙、大楼的入口等细节也下了很大的功夫，假如你不慎把球打进楼里那就要大费周折了。我敢打保票你绝对会在心中暗骂“碍事的××商场见鬼去吧。”此外，不认识路线的人也可以一边打高尔夫一边观光。只要反复尝试，一定可以把握场地的特点，成为高尔夫好手。

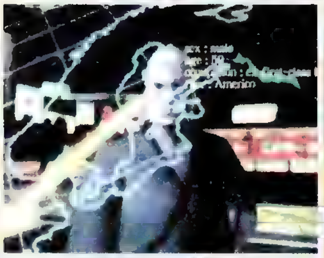
Q-FRONT广场

涩谷八公（即义犬雕像）地铁口附近的十字路口周围全都是熟悉的巨幅招牌，最初的路线就从这里开始。玩家可以在这里熟悉一下操作。

因熊猫而闻名的动物园也登场了，击球时千万注意不要打扰动物们的生活，不过，猴山恐怕会让你忧心忡忡……到底会有什么事发生呢?

上野动物园

充满个性的选手齐聚一堂!



性格鲜明的角色们将在游戏中展开激烈的匪夷所思比赛。

在大厦间挥杆击球，周围布满了围观的人群，这种感觉一定非常美妙

游戏角色设定 NO.1 寺田克也

从东京到日本各地…整个地球都是赛场

游戏舞台将分为两个，包括从涩谷到新宿、上野转战东京市内的东京赛程，和从札幌钟塔出发，巡回全日本各个城市的日本赛程。在主要的单人游戏模式中，游戏者要参加东京预选赛后，才能进入难度较高的全日本巡回赛。接下来我们就一边看照片，一边解说游戏中各个参赛城市的著名景点。（注意右侧的图片，在游戏中秋叶原的街头难道真的会出现xbox的巨幅广告吗？这是否暗示“街头高尔夫”将移植xbox呢！？不管无论怎样，还是先让我们领略PS2版的乐趣吧。）

从火车站向电视塔方向的路线中将设置短距离球洞，由于立体结构的建筑很多，所以击球时一定要多下点儿功夫。

SAPORO 札幌

秋叶原 AKIHABARA

家电琳琅满目的秋叶原也将出现，如果把球打在万世桥的岗亭上，可以令某某大楼倒塌的话，我个人倒是觉得很有趣。

大阪 OSAKA

大阪的心斋桥也是舞台之一。说不定好吃懒做人偶也会登场呢？看来游戏中不可思议的地方真是数不胜数啊！

数量众多的隐藏机关

如果仅仅把高尔夫赛场搬到大街上，那还不足以吸引玩家的视线。在本作中，制作组设置了各种隐藏机关为比赛锦上添花。比如说，游戏者可以把球打在漂浮在空中的飞艇上，通过反弹改变运行轨道。你也可以利用悬挂在空中的圆圈控制从圈中通过的高尔夫球，令其加速或减速，这也是获得胜利的重要手段之一。只要熟练地掌握这些战术，你一定能在街头高尔夫的比赛中脱颖而出。

根据比赛场地的构造和隐藏机关的位置，预先制定进攻路线。

竟然有这样的路线！？

除了上文介绍的线路外，游戏中还存在众多的比赛路线。首先是东京湾的新景点·海萤，这里稍不留神球就会落入海中，看来是个考验技术的地方。此外还有东京填海造地的副都心·台场，当然新宿、银座等繁华街区也将在游戏中登场。而且真实度也相当之高。

最后，九州的代表福冈市也会在游戏中露面。博多市场的欢乐街、中州等街区将出现在游戏里。总之“街头高尔夫”中充满了各种超乎想象的精彩要素，我们会随时为大家奉上该作的最新消息！

NO.1 作曲由泽崎弘志担当

草坪高尔夫天才 狄卡洛·伍迪

淑女与绅士的合体怪人 哈米尔顿&布兰捷西卡

美貌的女强人 维安萨·布鲁克

充满谜团的阿拉伯人 D

原本是从事破坏工作的特工，为了报答恩人，用高尔夫球杆替下手枪参战，拥有优秀的控球能力。

蓝眼睛的日本武士 格登

出身名门望族的商人 风间康夫

无双报道

「圣诞节前的恶梦世界」将成为故事的新舞台!!

这次我们将为大家公开"圣诞节前的恶梦"中大家非常熟悉的万圣节城的部分资料。与在阿特兰提卡时一样，唐老鸭和伙伴们别具一格的服饰依然非常抢眼。

DISNEY SQUARESOFT

KINGDOM HEARTS

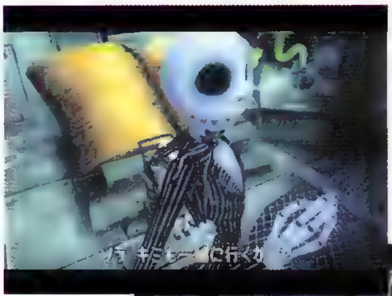
王国之心

Sora 索拉

PS2	厂商：SQUARE		发售日：2002.3.28
	类型：RPG	价格：7800日元	其他：——

主人公索拉一行乔装成僵尸悄悄潜入万圣节城!!

故事新舞台"万圣节城"是一个居住着僵尸和幽灵的奇异城市。城里的英雄人物杰克·斯卡林顿打算用一个新点子为万圣节城增添些"喜庆"气氛，为了帮助杰克实现这个愿望，索拉一行决定与杰克合作。下面为大家介绍万圣节城的角色及相关设定。不知诸位对这个充满诡异色彩的世界有何感想，游戏入手的朋友们是否玩到这里了呢？



杰克千方百计要把恶魔人偶装饰得更加恐怖。这为什么呢？

布基总是和深受市民爱戴的杰克作对，是个非常讨人厌的家伙……

洛克、肖克、巴莱尔三个家伙是布基仅有的部下。值得注意的是，布基派遣他们监视杰克的行动。

杰克得知恶魔人偶会对「心」产生反应，于是便委托天才博士开始了某种研究工作……但是，杰克的女友莎丽对此十分担心。

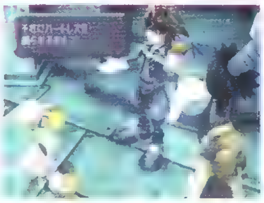
其他一些事件的场景

原作中很多大家熟悉的场景也将在游戏中出现，例如市长介绍杰克的片断和布基部下在满月背景下移动的镜头等等。此外，还有不少原著的街景也不容错过。

注：万圣节在每年的10月31日夜，西方传说这天夜里各种妖魔鬼怪纷纷出动，人们穿上各种服饰，带上面具驱赶鬼怪，参加万圣节舞会。

恐怖万圣节城中住着充满朝气的居民们

万圣节城里的杰克、布基、莎丽这些角色，与此前公布的舞台中的人物相比略显阴森恐怖（好像FF7中的某建筑）。在这里，我简单地介绍一下5位主要的登场人物，并对城内的恶魔人偶简要解说。



杰克和索拉一行跟踪小鬼，来到了布基的宅前。

塞罗

杰克忠实的幽灵爱犬，内内发光的南瓜形鼻子是它的标志（非常滑稽），拥有飞行能力。

杰克·斯卡林顿

制造恐怖的天才，万圣节城深受市民欢迎的人物。喜欢别出新裁的杰克对一成不变的万圣节早已厌倦，所以打算利用恐怖的恶魔人偶为万圣节增添新鲜的刺激。

Jack Skellington

杰克·斯卡林顿的特技

[illegible]

巫奇·布基

Oogie Boogie

自称为万圣节城的地下统治者，拥有3个恶棍部下。他巨大的身体是由布袋组成的，肥大的布袍中装满了各种昆虫，是个非常恶心的家伙。

莎丽

芬凯斯坦博士制作的布娃娃，暗恋杰克，对他的鲁莽行为非常担心。游戏中的她扮演了极其重要的角色。从外形看她好像是被许多花布缝合在一起的，相当怪异！

Sally

芬凯斯坦博士

天才博士，接受杰克的委托，尝试研制能够令恶魔人偶异常兴奋的「心」。

Finklestein

CHECK 在恐怖万圣节城登场的恶魔人偶

在万圣节城登场的恶魔人偶有两种类型，一种以巨大的爪子为武器，另一种则擅长从空中发动魔法。此外上文介绍的布基及其部下也会参战。从旁边的图片可以看出，角色的攻击方式相当另类，不愧是万圣节城的居民。

可以用周围的南瓜砸敌人，滑稽而奏效的攻击方法。

恐怖恶魔

发动攻击时双手的动作似乎要撕裂对方。

飞行形态恐怖恶魔

在空中盘旋，向敌人抛掷淡绿色的火球。

无双报道

口袋妖怪ADVANCE

红透欧美和日本的超人气RPG《口袋妖怪》系列的最新作终于要在GBA上登场了！这次我们将为读者公开官方的人物设定图和游戏画面。主人公将会口袋妖怪们进行什么样的冒险呢？请大家敬候佳音吧！

厂商：任天堂		发售日：2002年内
类型：RPG	价格：未定	对应：通信线

这次为大家公开的是GBA版的主人公和3名新怪兽的官方设定图，外加3张游戏中的世界地图画面。这3名怪兽已经定于今年夏天在口袋妖怪剧场版“水上之都的守护神·拉蒂亚斯与拉蒂欧斯”（同时上映的还有“跳跃闪烁的星空”）的公映中率先登场。新加入的怪兽们在电影中会有何种精彩的表演，又将以何种形式在游戏中出场呢，这些问题实在是令我们这些妖怪FANS想入非非啊。看来我们没准要先看看最新的口袋妖怪电影，解解馋了！

今后，我们将陆续公开游戏的故事情节和系统，敬请各位读者期待续报！

3名新怪兽已经确定!!

←这是进化为“索南斯”之前的形态，究竟为什么快乐的怪兽会变身成为固执的怪兽呢？值得研究！

→外号叫做荧光怪兽，屁股上似乎会发光。看他傲然回首的模样，像是个高傲的家伙，不知道能力如何……

↑ 这个银发少年就是主人公，名字还不清楚。仔细观察可以发现他腰上挂着类似“迷你口袋妖怪”的东西。此外他手里还拿着宠物精灵球。

←长着一张骷髅似的脸，令人有些不寒而栗的新登场怪兽。迎宾使者的外号让人不由得联想到了死神。

官方设定图和游戏画面大公开

→这里是游戏里的海边吗？主人公走过之后，沙滩上会留下脚印哦。不仅仅是画面变得更漂亮了，连细微之处的表现力也绝佳。佩服佩服！

↑这就是GBA版“口袋妖怪”中的世界地图画面。在本作中，水洼也可任由主人公自由通过，不仅主人公的倒影会映在水面上，而且水面的波纹也会被忠实地再现。总之，制作人的良苦用心随处可见！

崭新的怪兽世界!

← 在剧场版的新闻发布会上，口袋妖怪综合产品制作人石原恒和先生宣布GBA版“口袋妖怪”将在年内发售。游戏的发售日期实在让人望眼欲穿。

到底会有多少种新怪兽登场呢？

口袋妖怪一问一答知识集

口袋妖怪的周边商品究竟有多少呢？

编辑部在计算“口袋妖怪”的周边商品时，发现种类非常丰富，从衬衫、背包到玩具、食品等，真是包罗万象。“目前已被口袋妖怪中心认可的商品，大约有2700种”（口袋妖怪中心情报管理部 千田寿嗣先生），可见数量之多。

口袋妖怪是谁制作的？

目前仍维持热卖的超级热门电玩“口袋妖怪”是由GAME FREAK、任天堂、CREATURES这3家公司协力制作完成的。游戏的起源是从软件开发公司GAME FREAK的董事长兼游戏创始者“田尻智先生”，想要制作一款以通讯而非对战为主的游戏开始。

口袋妖怪的插画到底是谁画的？

负责画“口袋妖怪”插图的画家，就是GAME FREAK公司的杉森建先生。他在该公司的职位是图画总设计师。杉森先生也负责卡通版角色的原案插图设计。他的座右铭是：“要设计出不论大人或小孩都乐于接受的角色是很重要的”。

无双报道

信長異聞

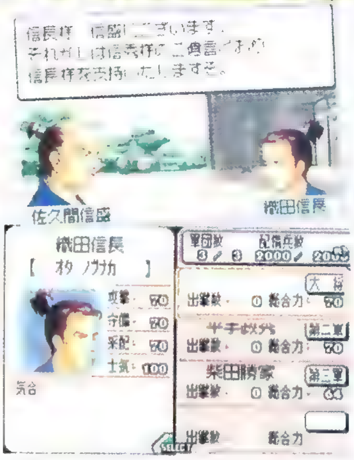
信长异闻

你将演绎织田信长的一生，实现历史上“假如”发生的事件。喜欢日本战国历史的朋友不容错过的游戏即将登场！让我们在群雄割据的时代立于不败之地吧!!

厂商：GLOBAL	发售日：2002年夏	
类型：SLG	价格：未定	其他：——

成为乱世的霸主!!

以战国时代[注]为舞台、描述乱世群雄的SLG游戏即将登场！游戏者将扮演战国时代最显赫的武将织田信长，重温历史分歧点上的决战，体验充满人情味的剧情。游戏分为冒险和战略两个部分，交替进行推动情节发展。冒险部分的行动，将对剧情产生很大影响。当然你也可以采取与史实相悖的行动，创造一个虚构的历史，让日本战国的历史按照自己的意图发展，不知各位是否已经跃跃欲试了呢？



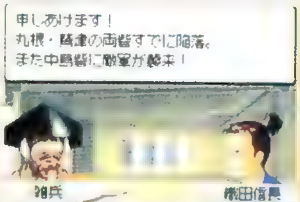
↑再现尾张的战国大名——织田信长的生涯。许多历史上的著名人物也将在游戏中出场。

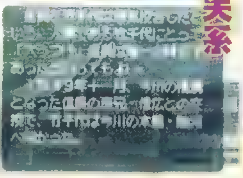
玩家做出的选择将改写日本战国的历史！

游戏情节基本忠实于历史。但是游戏者也可以选择不同的路线，改写战国历史，令情节发生微妙变化。首先，游戏者将通过冒险模式了解剧情，一旦发生战役，游戏便转入战略模式，而游戏者则必须完成各个战场上的战斗。此外，玩家也会有机会扮演信长之外的角色，从其它的视点观察历史。熟悉日本历史的朋友一定会喜欢本作。

关于冒险部分

在冒险模式中，玩家将通过文字对话掌握信长周围的情况。有时你会面临选择，例如鸣海城主叛变投靠今川家时，你必须决定是否出阵讨伐。如果选择出阵，就会立刻进入鸣海战役，如果放弃出阵，则会与新的敌对势力作战。根据不同的选择和战斗的胜负，此后的故事情节将会发生变化！





↑一交待剧情的文字背景以及角色的头像都非常丰富，看起来不觉得累。

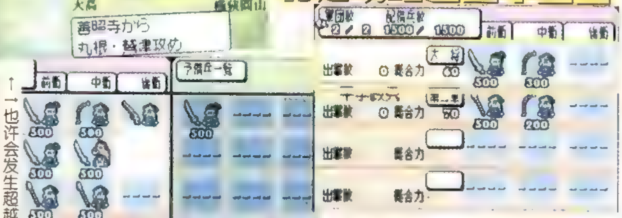
把握势力间的关系

↓信长的父亲信秀病故后，家中将举行葬礼。信长选择是否按普通礼节上香也会影响游戏的情节？游戏中还有什么类似的设定吗？

该如何行动呢!?

关于战略部分

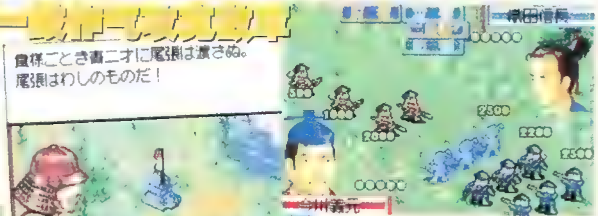
进入战斗后，画面上首先会显示战略地图，在此游戏者必须选择军团的进军路线和战术。一旦在进军地点与敌军发生战斗，就会立即进入战术画面。在战术地图上，敌我双方将按照真实时间行军。两军遭遇后便切换至战斗画面，战斗为回合制，游戏者将使用各种指令击破敌军。



↑一也许会发生超越历史的意外情节？

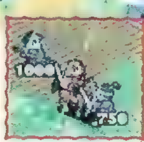
↑完成部队的组编后出阵迎敌，除了信长之外，游戏者还将操纵其他武将。

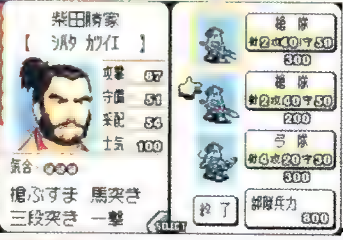
↑在术地图上完成胜利条件后，游戏将切换回冒险模式，继续各项事件的选择。



↑在战斗画面中等待着玩家的是逼真的回合制战斗！

←击溃大本营中的部队，占领城池，处于战斗的有利位置。





↑一把握各个武将的能力，指挥大军出击杀敌。

名垂青史的武将在这里复活!!

除了信长之外，很多历史上著名的武将也将登场。在游戏中，织田的家臣平手秀政将为游戏者讲解操作方法。各地的大名也会在故事中以敌人或是盟友的身份出现。大约200名左右的登场人物将为兵荒马乱的战国画卷增姿添彩。

驰骋在战国时代的风云人物

织田信长

连信长也畏惧三分的战场上的鬼神

武田信玄

被誉为毘沙门天化身的战国斗神

上杉谦信

驰名全日本的美浓年轻独眼将军

伊达政宗

有约200位角色登场！

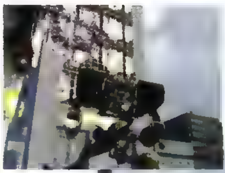
注：游戏中所指的是日本的战国时代，从1443年元宏之乱到1560年美原之战。

游戏新作情报

武装强袭（MechAssault）

XB	厂商：Microsoft		发售日：2002年秋
	类型：SLG	价格：6800日元	其他：——

CAPCOM刚刚公开了为XBOX正在开发中的机械大作“铁骑”，MS紧跟着就宣布了“武装”最新作“武装强袭”的画面，看来XBOX要成为机械游戏专用主机了。本作的特点是场面火暴宏大、攻防转换快，游戏的整体节奏绝对会让玩家投入得透不过气来，另外该系列在美国的人气极高，由此可见其魅力之大。值得期待。



←场面火暴刺激，利用XB的机能将临场感表现完美。

←大雪纷飞的战斗对玩家的观察力无疑是一次挑战。

→从此画面中可以看出机械人与人类的比例大小。

迪斯尼高尔夫

PS2	厂商：CAPCOM		发售日：2002年5月30日
	类型：SPG	价格：5800日元	其他：——

“马里奥高尔夫”与“大众高尔夫”的热销一定刺激了很多厂商，这次趁着“王国之心”的推出，CAPCOM经迪斯尼授权又推出了一款云集家喻户晓的卡通形象的作品。虽然这并不是CAPCOM擅长的动作游戏，不过仅从目前公布的图片看还是值得期待的。相信凭借唐老鸭与米老鼠的形象就可以号召小朋友掏出压岁钱了。

←唐老鸭打球的姿势很搞笑。

←画面非常精美，心旷神怡。

←看古非这姿势应该是取胜了。

→这是唐老鸭的特殊打法吗？

→米奇小姐也参加明星阵容了。

→这款游戏可是很专业的。

李小龙——龙之谜

XB	厂商：Ronin Entertainment		发售日：2002年秋
	类型：ACT	价格：未定	其他：——

Bruce Lee的形象可谓家喻户晓了，游戏也推出了许多版本，这次Ronin公司将在硬件性能最强的XBOX上再现李小龙的经典动作了。游戏完全采用多边形来制作，游戏玩法类似SEGA公司的“SPIKEOUT”，在逼真的城市中与恶势力做斗争。通过玩家的手柄，相信能够将龙的魅力完全发扬。

←从游戏中也可以领略到截拳道的真髓！

↑李小龙招牌式的飞踹动作，完全再现！这种游戏真是非XBOX不行啊，龙迷非玩不可！

→躲在墙壁后面伺机展开攻击也是可行的。

名侦探柯南——最高的相棒

PS	厂商：BANDAI		发售日：已发售
	类型：AVG	价格：5800日元	其他：——

柯南迷的福音，机智的名侦探再度来到PS主机上。本次柯南仍旧要面对各种杀人事件并进行调查，游戏也将分为数章节展开。玩家除了要控制柯南发挥自己超高的IQ“机能”外，面对琐碎的案情也要细心分析才能完成挑战。想做名侦探的朋友，本作绝对不能错过。

↓算上本作，应该已经是PS的第四部作品了。

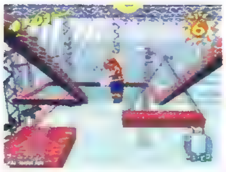
↑柯南在多边形制作的场景中寻找线索，一定要细心观察。

↑故事可以选择，玩家要发挥自己的推理能力才能顺利的破案。真是对玩家的一次大挑战。

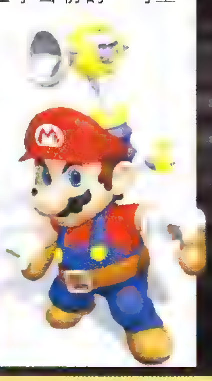
阳光马里奥

GC	厂商：NINTENDO		发售日：2002年7月19日
	类型：ACT	价格：6800日元	其他：未定

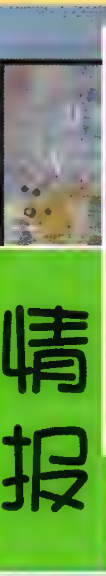
随着发售日的临近和逐渐公开的众多情报，这款惊世大作已经调足了玩家的胃口。真不知宫本先生的六年蓄力会给业界带来多大的震撼。该游戏系统至今仍是个迷，看来只能等到E3展了。但有一点让玩家放心的是：这次的惊喜绝不亚于当初的”马里奥64”。千万不要延期呀！



←一马里奥的动作更多，各种考验都将在游戏出现。一直到本作发售前，本栏目都将对这款世纪大作进行跟踪报道。



→身背水枪的马里奥向前喷射，目前还不知道这一动作的意图何在，难道是攻击方式？



恐龙猎人3

GC | 厂商：ACCLAIM | 发售日：2002年秋
类型：STG | 价格：未定 | 其他：——

这款第一人称视角的动作射击游戏在N64时代凭借逼真流畅的画面和良好的操作感觉，受到了广泛的好评。时至今日理所当然地移师到GC上，除了大幅加强声光效果，更加强化了临场气氛和火爆场面。置身游历于远古的恐龙时代，相信是许多人的梦想。来《恐龙猎人3》的世界中尽情体会吧。

←人气射击游戏最新作，在GC上重生。

→还可以乘坐翼龙展开攻击，大魄力的视觉冲击。

→用猎枪狙击可怕的迅猛龙，胳膊可千万别发抖啊！

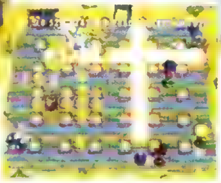
炸弹人

GC | 厂商：HUDSON | 发售日：2002年夏
类型：ACT | 价格：未定 | 其他：——

历经多年炸弹人的独特魅力依旧不减，登陆GC主机进化成3D卡通风格（CEL技术），显得更加清新可爱。除了加强传统的剧情模式外，系列中最受欢迎的多人模式当然也不会缺少。约上三五好友，相信你将很快体会到本作无可比拟的游戏乐趣。适合大众同乐的友情作品。

←沙漠地带，墙壁可以炸开取得宝物或者开辟出新的移动路线。继承N64系列。

↑全进化的炸弹人是否能够给BOOM迷带来新的兴奋？游戏的场景复杂多变，世界观独特。



→旧有的TAB乱战模式也存在并且支持多人同乐，画面效果也是历代最强。炸弹迷最爱。

永恒的黑暗

GC | 厂商：NINTENDO | 发售日：2002年夏
类型：AVG | 价格：未定 | 其他：——

与GC同时宣布的任天堂原厂作品。令人惊讶的是，本作有着极强的美国风格，对于玩惯美式过关的玩家接受起来并不困难。游戏中玩家要扮演主角在神秘遗迹中探索，并会遇到各种神秘莫测的事件与敌人。另外，强大的视觉冲击力也成为游戏吸引玩家的卖点之一。

↑面对木乃伊干尸。游戏在细节的处理上堪称上乘。

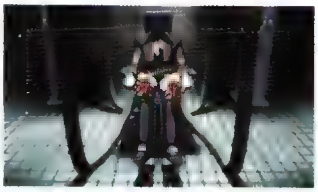
←地面上躺着一具死尸。画面提示按B键，可以得到砍刀。

↑俯瞰视点可对整体场景一览无余，游戏根据要求作出变化。

战场（GUN GRAVE）

PS2 | 厂商：RED | 发售日：2002年7月15日
类型：ACT | 价格：6800日元 | 其他：——

以制作“樱大战”而扬名的RED为PS2打造的全新动作游戏大片。游戏充满了火爆刺激，从图片上就可以明显的感觉到其爽快程度。需要强调的是，本作是持械闯关，而非一般的拳脚动作，画面的紧张激烈必将超出玩家想象。在本届E3展上玩家将可以对该游戏进行试玩，一饱手福。



↑本作绝对是7月的一大亮点。

VR沙滩排球

GC | 厂商：SEGA/AM2 | 发售日：2002年5月
类型：SPG | 价格：未定 | 其他：——

真没想到AM2这么快就要将NAOMI2超炫的街机大作移植给GC，看看那细腻逼真的海滨沙滩，亮丽的日光投影和圆滑扎实的人物建模，已经让人心动不已，更何况街机版淋漓尽致的游戏感觉也将完全再现于家用机上。当“你”在海风中奋力跃起，大力扣杀的时候，一定可以体会到沙滩排球运动的美妙之处。

↑画面超魄力，包括场边的观众都完全由多边形制作，强人！

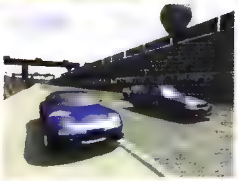
SEGA GT 2002

XB | 厂商：SEGA | 发售日：2002年预定
类型：RAC | 价格：未定 | 其他：网络

几年前在DC主机上匆匆推出的前作惨败在SCE《GT赛车》系列的车轮下，这次借助魔盒的强大机能将为玩家呈现出崭新的虚拟赛车世界。大幅提升的高分辨率精美画面，日趋完美的操作系统以及各大汽车赞助商的鼎力支持都是挑战《GT3》的重要砝码。是不是有点等不及了呢？

←注意车身反光，如此真实的贴图也只有在XB上才能见到吧。

→全新赛道加入，日落的城市即将拉开战幕。



→画面绝对是一流的，前作的玩家自然是不能错过。

三股力量汇聚成百万POWER NGC互换基板的实力评测

TRIFORCE的性能是怎样的?

在2002年2月22日至23日举办的AOU(日本著名街机展)上，由任天堂、世嘉、NAMCO联合开发的新基板“TRIFORCE”首次亮相。编辑部尝试着评估了一下这块新基板尚未公开的强大能力。

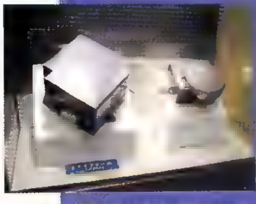
近期之内黄金三角真正的实力将会公之于众，我们期待它的实际性能能够远远凌驾于推测的数据之上。

※事先声明一下，关于TRIFORCE各部分的名称和机能的解说，均基于编辑部独立的见解，并不是三家厂商的官方发表的内容。

TRIFORCE

(日本AOU展会上曝光的基板模型)

Ⓐ扩张端口与软件供应



连接着NAOMI专用GD-ROM的TRIFORCE，[illegible]作用令人[illegible]

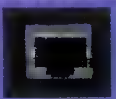
[illegible]“AOU博览会”上，[illegible]出展的“TRIFORCE”侧面的扩展接口连接着与NAOMI基板相同的专用GD-ROM驱动器。虽然外观相同，但很难想象NAOMI专用的GD-ROM驱动器能够和TRIFORCE兼容。不过至少我们可以认为，软件将以光盘的形式提供。

与此相对，NAMCO展位上的“TRIFORCE”并没有连接任何外设。这是否意味着TRIFORCE能够单独运行呢?那么，软件又会采用何种方式供应呢?如果仅仅通过透明的外壳分析，实在看不出来机体上是否有卡带的插槽。不过我们分析，通过网络的方式直接将资料写入内存，从而更换软件的可能性很大。

此外，由于该基板可以和NGC的互换，所以我们期待TRIFORCE同样具有NGC扩展机能。例如与GBA的连动能力。NGC的手柄接口可以连接GBA，但是TRIFORCE上却看不到类似的接口。我们只能够推测机体上搭载的这个唯一的扩展接口可以利用某种器材，为游戏者提供连接GBA的功能。由于市场上曾经销售过能够连接DC、PS等手柄的街机筐体，所以搭载连接GBA功能的新筐体也很有可能登场。

这个扩展端口至关重要，[illegible]可能要替代NGC所有的扩展机能。

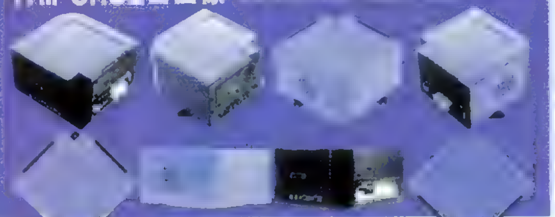
Ⓑ以太网端口



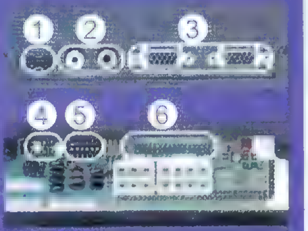
从外型看，我们可以断言这一定是以太网（Ethernet）端口。将网卡端口作为标准设备搭载在主板之上这还是业界的第一次。

这个接口在电脑上用于构筑网络，因此我们可以推测TRIFORCE也将对应网络功能。另外，虽然现在还未发售，但是NGC也提供了用于连接宽带网络的转换器。如果运用这项技术，公共的游戏厅中将可以构建对应宽带的局域网。这样玩家就可以实现远距离的通讯对战，甚至通过网络供应游戏新作的构想也将具有现实意义。

TRIFORCE百面像



ⒸⒹ输入输出端子



① USB接口
② AV输出端子
③ 图像输出端子×2
④ 测试开关
⑤ DIP开关
⑥ 电源接口

TRIFORCE的侧面有一块端子面板，上面设置了声音输出（AV产品上搭载的红白端子）、图像输出等NAOMI和SYSTEM246上常见的端子。也就是说，这里看到的端子全部是新JAMMA所必须要的。可以预想，TRIFORCE完全可能直接利用SEGA的NAOMI2和NAMCO的SYSTEM246所使用的筐体。顺便说一下，它的图像输出端子和SYSTEM246一样，也是两个。这方面似乎体现了NAMCO的设计思想!

GAMECUBE互换基板——“TRIFORCE”的名字源自何方?

TRIFORCE是任天堂人气游戏“塞尔达传说”系列中登场的一种道具，它是海拉尔王国世代相传的蕴藏着神秘力量的黄金三角。据说只有当代表智慧、力量和勇气的三个黄金三角聚集在一起，形成一个更大的三角形时，才能够发挥最大的力量……

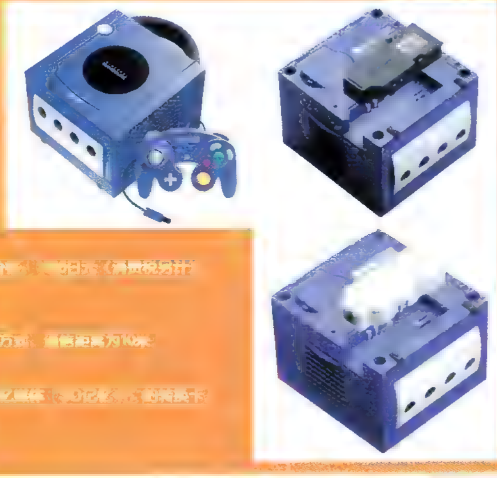
GAMECUBE的若干TRIFORCE的力量

基本配置

CPU [illegible]
实际性能 600万~1200万多边形/秒（[illegible]）
系统内存 总计40MB
媒体 直径8厘米光盘，容量约为1.5GB
输入输出 手柄接口×4、记忆卡槽×2
模拟AV输出、数字AV输出 [illegible]
[illegible]
本体尺寸 [illegible]
希望零售价格 25000日元（消费税另计）

机能扩展周边配件

GBA连接线
　发售：2001年12月14日　希望零售价格：[illegible]日元（消费税另计）
　机能：GBA专用连接线
无线接收器&无线手柄
　发售：未定　希望零售价格：未定
　机能：无线遥控手柄操作，采用射频方式，通信距离为10米
SD记忆卡转换器
　发售：未定　希望零售价格：未定
　机能：可以松下电器生产的大容量记忆媒体[illegible]SD记忆卡[illegible]转换卡
调制解调器
　发售：未定　希望零售价格：未定
　机能：56Kbps [illegible] V.90协议



电玩老铺任天堂引以自豪的“有史以来最完美的杰作”——NGC拥有与之地位相符的高性能配置。NAOMI和SYSTEM246都是对家用游戏机进行一定性能强化后推出的产品，我们期待着新生的TRIFORCE也将拥有更强大的力量，整合更多新颖的机能。

AMUSEMENT VISION公司代表董事社长

名越稔洋先生描绘的前景

世嘉的开发阵营中，首选NGC作为平台的公司就是曾开发“VR射手”系列的AMUSEMENT VISION。该公司的代表董事社长名越先生对于任天堂给予了很高的评价，关于这次推出的TRIFORCE基板和三家公司的业务合作，名越先生又抱有何种看法，对其前景有什么样的展望呢？

↑这位就是最近在媒体上曝光率很高的名越稔洋先生。作为世嘉公司的骨干制作人，由名越开发的游戏和提出的游戏理论都颇为引人注目。

——GC互换基板TRIFORCE[illegible]什么好处呢？

首先，将作品移植到NGC将变得更加简单。今后，家用游戏平台的市场占有率将会对街机厅的游戏市场占有率产生影响……对于XBOX的基板来说也是同样的。

不过，我也感到NGC的玩家年龄层比较低，与在街机厅的消费者年龄层有一定差别。

——您认为这是值[illegible]

从扩大游戏者的年龄层这个角度来说，任天堂对我们也抱有很大的期望。因为作为一家游戏厂商，要对自己培养的玩家负责，满足玩家的要求是神圣的使命。

如果把游戏厂商比作皮包商店的话，那么任天堂虽然也是皮包商店，不过从普通人的角度来看更像是一家书包专卖店。虽然客人在一定年龄会从学校毕业，但是任天堂的书包无疑是全世界卖得最好的。我觉得，消费者希望看到的应该是任天堂在保持品牌形象、获得良好业绩的同时，不断开拓市场，制作出大众更加认可的商品。

我觉得作为合作伙伴，世嘉站在一个很有趣的地位上。在这种关系下，处于微妙地位上的世嘉如何对待TRIFORCE将会是人们关注的焦点。

——TRIFORCE的硬件配置会达到什么程度？

基本上和NGC一样吧，不过我们可以根据需要进行一定的扩展。

——[illegible]和NAMCO提供[illegible]NAMCO则[illegible]任天堂提供[illegible]应该是一场公平交易吧，您认为[illegible]

嗯，应该是吧（笑）。

——[illegible]和NAMCO是怎么划分市场的呢，或者说各[illegible]么样的分工呢？

为TRIFORCE提供软件的并不是只有我们3家公司。虽然包括销售网络的利用在内，我们3家公司会率先推出产品，但是其他厂商也会不断加盟的，所以没有必要考虑市场的划分。

——接下来我想请问一下，[illegible]

如果不付诸行动市场是不会发生任何变化的。现在我们要做的是，在已经培养起来的市场上及时地推出作品，就像“超级猴子球”一样（笑）。虽然我们的战略是一步一个脚印的，但是我还是希望做出各种尝试。

以前，我曾经问过CAPCOM的三上先生（三上真司，“生化危机”系列的制作人），“为什么要在NGC上发售《生化危机》？”他的回答很简单——“因为任天堂好。”（笑）

他当然也非常了解任天堂的市场定位，从普及的角度考虑，“生化危机”系列显然更适合在PS上开发，但是他一定有自己独到的见解。

所以，我们不是要改变任天堂的市场，而是要将他逐步地扩大！

任天堂作为游戏厂商并不是万能的，我们可以帮助它弥补一些弱点。只要我们能够让游戏者感觉到：原来NGC也有各种类型的有趣的游戏，就达到目标了。

——[illegible]出什么游戏比较好[illegible]

因为我们必须考虑到硬件的推广，所以肯定会推出销量比较好的游戏，以利于促进基板单体的销售。所以我认为“VR射手”是不错的候选者，这一点千真万确。

“我认为，今年将是我们真正实现飞跃的关键一年，敬请各位期待!!

不过，自从与任天堂合作，我的嘴也不得不变得严实一些了（笑）。

——业务合作中提到的[illegible]设施的崭新体系的提案[illegible]的具体形态是怎样的呢？

前一段，我们已经在DC上进行过这方面的尝试，利用记忆卡实现了和街机的连动。但是从我个人的角度来看，这并不算成功，因为我亲眼目睹了这个项目的失败，而且也相当认真地分析了失败的原因。

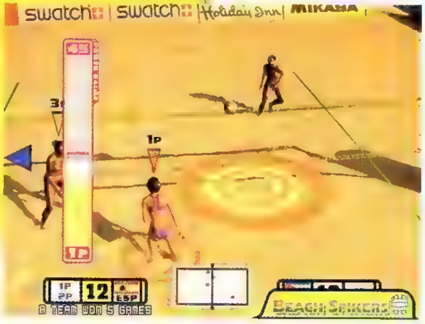
关于主机的连动我们有很多设想。我们希望下一代主机的记忆卡能够采用类似取款卡的形态。这不仅仅是大小的问题，而是关系到模式等许多问题的复杂提案。

我觉得，如果整个业界能够造就这样的时代，那么游戏厅的存在方式也会发生变化。我一直在追求，以新时代即将到来为前提的游戏方式。

——最后，我想请问一下，[illegible]今后的展望[illegible]

我自认为自己一直在从事挑战性的工作，但是我也很清楚自己的能力是有极限的。与其说是对于作品，不如说是对具体的创意而言。

不论是为了开拓自身的可能性，还是为了开拓他人的可能性，作为我们公司来说，都会努力做出各种尝试。我认为今年将会是我们实现飞跃的关键一年，敬请各位期待。



↑SEGA最新公开的GC版《沙滩排球》

街机经营者与软件商的意见调查表

软件商是否愿意加盟？希望的售价又是多少？业内人士对于TRIFORCE的看法如下：

100名街机经营者的回答

Q. 你希望的销价是多少？

■“如果价格超过NAOMI，我们就无力承担”这一理由占据绝大多数。经营者的依据是“如果主板超过10万日元，软件超过15万日元，通常在投资回收前机体就会淘汰”！顺便提一句，也有不少调查者抱怨说，“我们这些经营者受通货紧缩的影响很大，为什么街机的价格却不断上扬呢？这样下去的话，整个行业都会受到冲击的”。

30家软件公司的回答

Q1. 厂[illegible]全[illegible]TRIFORCE？

■大多数的回答是“加盟与否取决于加入的条件！”也有几家厂商表示，“如果能够和GBA及NGC连动，就会考虑加盟。”也许TRIFORCE的诞生真的关系着街机业的振兴？

Q2. 如果[illegible]与GBA·GC连动，准备[illegible]作什么样的游戏？

●制作拥有“编辑关卡能力”的游戏。在游戏中加入某种要素，使玩家可以在NGC上编辑好资料，再通过GBA输入街机，让许多游戏者共同参加游戏。

●不仅仅实现数据共享，而且要为TRIFORCE、NGC、GBA进行明确的分工，制作必须由3者协作完成的游戏。希望我们制作的游戏中，玩家只有打穿3个机种的版本，才能彻底通关。

机不可失

PART 5 >>

游戏古玩街

淘金者之圣地
发烧友的乐园

数码暴龙大冒险

便携游戏机

BANDAI
冒险、育成
■■■■■
★★★★★

这是一款设计独特的携带型点阵式液晶游戏机，它的卖点就是以计步器的功能为基础发展延伸到RPG游戏领域，从而使单一节目便携机的内容变得丰富起来，愈发趋向大型游戏，并且支持双人对战。

游戏开始玩家选择一只数码宝贝进行冒险。由于内藏振荡装置，只要晃动机器，精灵就会行走。令人叫绝的是：在行走的途中会随机遇到敌人（踩地雷），这时机器会发出警报提醒玩家马上进入战斗。发招时巧妙地晃动本体，就会提高攻击力。另外游戏的菜单内容也很丰富，有地图显示，以及目前状态及剩余步数。还有有趣的小游戏可助玩家更快到达关底，当然输了的话就会适得其反。整个游戏共分8大世界，每个世界至少一万步。还有，本机采用深蓝透明科技塑料外壳，造型前卫。

艾莉丝

樱大战人物

SEGA
手办模型
■■■■□
★★★★☆

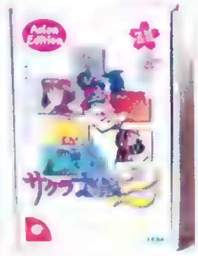
SEGA的经典名作《樱大战》中花组的一员，虽然外表给人一种天真童稚的感觉，但内心的丰富情感却充满了对大人的幸福生活的憧憬。

“大哥哥，你愿意做艾莉丝的恋人吗？”相信樱迷们对此类的话语再熟悉不过了吧？总是把自己当作大人同时也希望别人也拿她当作大人来看待，真是很有趣的一位角色。她是我闲逛的时候在一家游戏店中无意发现的，看到时心里很激动，于是便毫不犹豫地把可爱的艾莉丝领回家了(她会暴走吗？)

樱大战2限定版

DC游戏软件

SEGA
SLG
2000年9月
★★★★☆



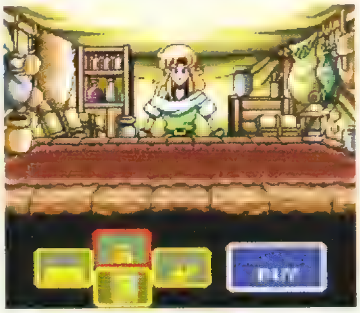
这是一部相当出色极其感人的作品。限定版除了游戏盘还赠送一枚粉红色震动器和精美的人物珍藏卡片。最初买的不是原版，但仍然玩得津津有味，一直到最后爆机，深深陶醉在多位充满了个性的角色魅力及丰富曲折的剧情中，使我有了购买一套正版的冲动，甚至时常想在楼下的院子里种满樱花树（笑）。我已深深地感受到了太正的风情与樱花的浪漫，而且决心将其他几代的正版收集齐全，永远珍藏，成为我终生难忘的美好回忆。

光明与黑暗

MD游戏卡

SEGA
RPG
■■■■□
★★★★★

本游戏是世嘉16位机MEGA DRIVE上著名的RPG系列的第一作，画面清新精美，系统简洁，采用图形化指令，使玩家一目了然。也就是这款游戏把笔者领进了RPG的殿堂，初次领略到角色扮演的乐趣。刚开始买的组装卡，但是记录不能。去更换还是一样，而原装卡根本就买不到，为此一直耿耿于怀，记得这是1993年的事情了。直到两年后终于买到这盘原装卡，喜悦至极，一口气打到通关。



虽然SEGA的RPG作品总被其他的佼佼者压得抬不起头，但我永远会珍藏这使我游戏生涯发生巨变的美好记忆。

樱战物品由FEIFEI玩友提供，其它两件是CUBE番长的珍藏，大家快来淘吧！

征稿启示 凡藏有与game有关的“古玩”的读者均可投稿，稿件应包括：详尽的文字说明(只供欣赏不欲出售的请注明为非卖品)，彩色特写照片，信封上请注明“古玩街”栏目，以及详细的联系地址。

游戏音乐光盘大派送!!GC「生化危机」等七款怒涛攻略

2002 6

GAME SOFTWARE

电子游戏软件

角色招式完全解析!!

铁拳4

TEKKEN4

定价 8.4元

A.网络的恩赐
B.续作的出路

透解攻略与隐秘研究公开!!

王国之心

无双报道

- 世界梦幻足球
- 星海传说3
- 阳光马里奥
- 疯狂出租车3
- 口袋妖怪ADVANCE
- 超魔界村R

SFC精品在GBA上复活!剧情攻略出台!!

龙战士2

彻底攻略

- 露娜~传奇~
- 特鲁内克大冒险A
- 樱大战GB2
- 火炎纹章·封印之剑
- 狂野历险3
- 魔法封神

彩版总力攻略

究极进化!JILL篇流程与谜题完璧托出!!

生化危机GC版

免费音乐派送

游戏音乐魅力四射!电软电新为你用心打造“狂热节拍”!!

赠 20首电玩金曲光盘

潜水隠密作戦。
引领玩家进入由边形描绘的海底大战争
ダダダ
ダダ
Underwater Unit
探索型潜水艇SLG
¥5,800(日元)好评发售中
irem
游戏将给玩家带来令人窒息的压迫感，在冰冷的深海中与敌人殊死一搏，体验现代战争的冰冷无情！

2002年5月2日 急速浮上

以潜艇为题材的电影作品曾经引起轩然大波

在介绍游戏《深海部队》(俗称：海底大战争)的同时，我们将为广大读者推荐几款以潜艇为主题的经典影片。
这3部影片不但在业内享有很高的评价，还创下极高的票房收入。真正做到玩游戏、看电影两不耽误。

电影：U-571

电影：海狼行动

电影：D-BOOT

编辑手札

拿到本期的朋友应该会发现明显变化吧？不仅仅送CD，在杂志内容与版式上也有不同。以前也说过，今年将是电软进化的一年，我们不会就此停止变化的脚步。

●怎么也买不到任天堂在2月推出的“动物番长”（目前销量累计12万本），真是郁闷得很。

●某天闲来无事，拿起遥控器在电视机前一通乱按，10分钟过后也没有找到一个有趣的节目。除了广告就是半年前就播放过的电视剧，发觉电视在MUMU家除了游戏外，其他功能都是多余的……

●中国之大，无奇不有。这不，名字这东西出现COPY可一点都不奇怪。毕竟张三李四谁叫都可以，“风林”二字也就没有独享的道理了。幸亏“风林”=“风木木”，来点与众不同的总可以吧？？如果这个也被COPY的话，在下就只有偷笑去了。

——风林

●本期攻略人行道栏目的重头就是在日本大受欢迎的《王国之心》。虽然有些迟到，但是由于游戏内容极其丰富庞大，加上众多的谜题致使不少玩家望而却步，所以本攻略撰文力求精练准确，望能指引玩家充分体会这款继3DARPG的金字塔——《赛尔达64》后又一难得的优秀作品。

●韩日世界杯还有一星期就要开幕了。由于时差不过1小时，故再也不用熬夜看直播了！

●关于实况足球的名称：一些玩友总喜欢称KCET的《胜利11人》为实况，其实科乐美的大阪分野在去年就已将“实况”的名称买断，所以还是叫《胜利11人》比较不容易混淆。

●宇部游戏生涯中，90%的进球是题图那位金童完成的。

——宇部

HI~HI大家好，我是新来的小JOE，目前是编辑部中唯一的一个没有任何主机的玩家吧，因为我是铁杆街机仔。其实也想要主机，可惜俺养不起:(。

最近在《电新》上做了不少连续技的录像不知道大家是否还满意，如果有什么宝贵的意见请及时来信通知我。来到编辑部以前觉得大家应该是在很轻松的环境下工作（-_-；超天真派？），结果来了之后看到的却是前辈们在拼命地加班加点干革命……印象最深刻的恐怕就是某前辈血红色的眼睛和苍白的脸色了吧（生化危机之编辑部版）？

——JOE · HILL

↑这是编辑部的装备，还差一台XBOX，过几天就买。

●在特级影院看了“指环王”。其情节好、演技高。终于明白了什么是电影。感动。

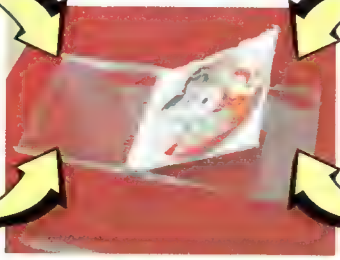
●忙里偷闲玩GGB，仍似“被虐”。但心态已和从前不同。天语为全国挑战者摆下英雄谱——表地狱GREECE——13式不成功，便成仁！

●欢迎新人JOE · HILL加盟。其乃KOF & DAYTONA USA2达人。NAOMI2版VF4目前AKIRA精进中。

——天师

特别号外:《电玩新势力》第8期光盘封套大派送

首先要拥有《电新》第7期的MTV光碟以及本期《电软》赠送的音乐光碟，再将《电新》第8期赠送的封套与光碟一起放入光盘盒中即可组成二套完整的精美CD包装。大家千万不要错过哦！



将封套放在这里就可以组成一套！

电玩金曲光盘曲目索引

CD

- 魂之利刃片头曲
- 鬼武者2片头曲
- FFIX片尾曲
- 合金装备2片头曲
- 罗德岛战记
- 宿命传说片头曲
- 异度传说插曲
- 穿越时空片头曲
- 超时空要塞“可曾记起爱”
- 高达W主题曲
- ICO片尾曲“YOU WERE THERE”
- 寂静岭2片头曲
- 王国之心片头曲
- 心跳回忆1
- KOF97雅典娜场地BGM
- 侍魂3娜克露露场地BGM
- 天诛2片头曲
- 莎木主题曲
- 樱大战2主题曲
- 恶魔城月下夜想曲片尾曲

本期封面人物：《铁拳4》凌小雨

GAME INDEX

PS2

星海传说3・时间尽头 …… 4
力量扣杀2 …… 12
世界梦幻足球 …… 14
PROJECT VENUS …… 16
王国之心 …… 30、75
狂野历险3 …… 83
铁拳4 …… 116

GC

阳光马里奥 …… 8
生化危机 …… 108

XBOX

疯狂出租车3 …… 10

GBA

火炎纹章・封印之剑 …… 29
龙战士2・使命之子 …… 32、75
特鲁内克大冒险2A …… 33
露娜～传奇 …… 49
魔法封神 …… 54
超魔界村R …… 122
口袋妖怪A …… 124
钻地小子 …… 125

GB

樱大战GB2 …… 80

月刊/每月14日出版
主办单位 中国科协工程学会联合会
社长 主编 叶宗林
编辑出版 《电子游戏软件》杂志社
执行主编 杨柯来
地址 北京6129信箱
邮编 100061
邮购部电话 (010) 64472177
编辑部电话 (010) 64472187
E-MAIL vgame@public.bta.net.cn
印刷 北京新华印刷厂
订阅 全国各地邮局
刊号 CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032
邮发代号 82-648
广告经营许可证 京西工商广字0084号
定价 8.40元

GAME SOFTWARE 电子游戏软件 **CONTENTS**

Vol.95 2002/6

攻略人行道

生化危机JILL篇
完美流程攻略全公开 …… 103
2002年AVG游戏的重磅炸弹，[illegible]

王国之心 爆机攻略 …… 75
迪斯尼与方块厂联手巨片

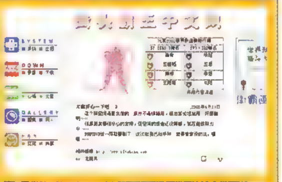
露娜～传奇～ …… 49
银色之星爆机再续传奇

魔法封神 完美爆机流程 …… 54
封神演义登录GBA第一作

特别策划

网络对于游戏迷来说意味着什么？
网络的恩赐 …… 34
茫茫网海何处可以得到你想了解的信息？

什么样的游戏才可以热卖？
续作的出路 …… 40
超越前作似乎成为了困扰制作人的事情



无双报道

星海传说3・时光尽头 …… 4
阳光马里奥 …… 8
疯狂出租车3 …… 10
力量扣杀2 …… 12
世界梦幻足球 …… 14
PROJECT VENUS …… 16
夏日彩虹 …… 121
超魔界村R …… 122
口袋妖怪A …… 124
钻地小子 …… 125

游戏研究所

火炎纹章・封印之剑 …… 29
王国之心 …… 30
龙战士2・使命之子 …… 32
特鲁内克大冒险2A …… 33
铁拳4 …… 116

攻略人行道

龙战士2・使命之子 …… 70
樱大战GB2 …… 80
狂野历险3 …… 83

科普园地

PS2购买指南 …… 42
XBOX试玩感受 …… 43
用GBA听MP3 …… 44
GBAX完全解惑 …… 45

格斗天书

来玩街霸3RD …… 46
VF4课题——闪避 …… 47
北京VF4大赛花絮 …… 48

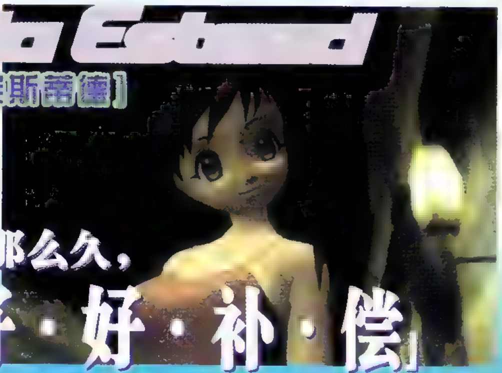
其它栏目

编辑手札 …… 2
目录 …… 3
游戏新闻眼 …… 18
广告欣赏：封印之剑 …… 24
中国电玩榜 …… 25
闯关族的家 …… 64
秘技天地 …… 94
龙哥热线 …… 95
游戏点评 …… 98
游戏文学 …… 102
2002年6月游戏发售表 …… 104
电新自击 …… 106
编辑点评 …… 113
业界名人访谈：横山智佐 …… 118
大墙画廊 …… 120
游戏新作情报 …… 126
游戏古玩街 …… 128

本刊作者文责自负。对于侵犯他人版权或其他权利的文字、图片稿件，本刊概不承担任何连带责任。
本刊文章未经允许，不得以任何方式进行转载或抄袭，违者必究。

[菲特·莱因哥特]
Fate Linegod

「没关系，
一定会有办法的…
我将竭尽全力去做」

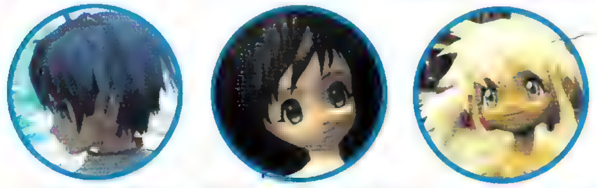


Sophia Esteed
[索非娅·埃斯蒂德]

「真抱歉
刚才让人家等了那么久，
我·会·好·好·补·偿」

令人无比兴奋的「SO3」

PS2	厂商：ENIX	发售日：2002年夏
	类型：RPG	价格：未定	其他：——



自从去年ENIX首次公开了星海3的相关情报后，游戏一直受到FANS们的高度期待。如今厂商终于打破沉默，一举公开了大量相关情报。这次我们对最新得到的情报进行了整理，为读者奉上了四页的大篇幅报道。下面就请诸位跟随我们一同进入SO3的[illegible]。

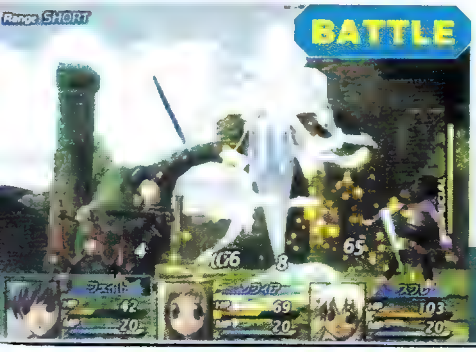
“星海传说３”对细节毫不妥协，精致的画面令人瞠目，高品质的内涵让人拍手叫绝。

登场角色、事件、战斗等最新游戏画面公开

魄力十足而又简洁明快的“星海传说”系列的每款新作都不断挑战硬件的极限。这次，“星海传说3”将在PS2上再创崭新的里程碑。现在，大家望眼欲穿的游戏新画面已经公开，本作设定在前作的400年之后的世界，故事的背景和世界的面貌从画面中也依稀可见了。在压倒一切的游戏画面前，我们对游戏的期待也逐步升级。

——一直包围在迷雾中的游戏要素逐渐露出庐山真面目！

敌我双方的动作全部在跟踪之下，战斗画面明显和以往公布的有所不同。画面右侧似乎增加了一个陌生的能量槽!?它的作用我们将在后续报道公开!



在街区交谈仍然是推进情节和搜寻线索的重要途径。上图中的房间好像并没有未来文明的辉煌？这到底是怎么回事呢？

喷水池和墙壁在质感上的差异令人感到制作者的良苦用心……

「我…我
我并不聪明，所以也不太会说话。
不过还是请诸位听我说…
赶快打起精神来!」

[苏芙蕾·罗塞迪]
Souffle Rosetti

最新续报终于到手了!!

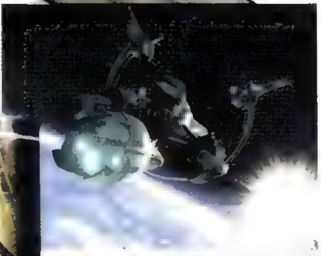
Movie Scene

CLOSE UP POINT1：一场动画

追求无尽的可能性 人类向浩渺宇宙进军

在"星海传说"系列中，宇宙被形象地表现为"星之海洋"，故事描写了活跃在星际舞台上的少年们成长的经历。3代的开场动画展现了宇宙飞船进化的历程，宛如对历史的回首。象征和托付着人类梦想的宇宙飞船，在游戏中是掌握故事情节的关键？乘坐宇宙飞船在太空中随意穿梭吧。

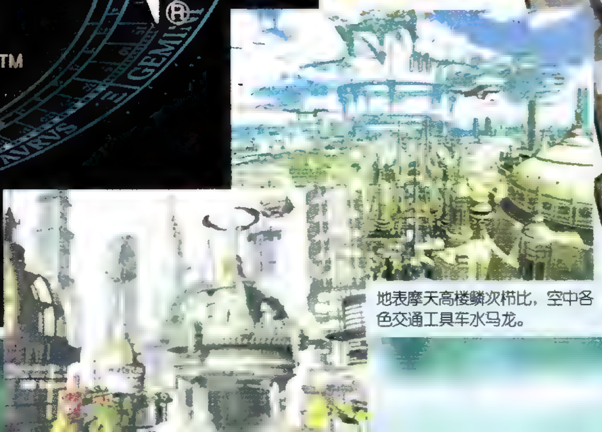
与人类进军宇宙的数量相符，飞船的体积也变得非常巨大。



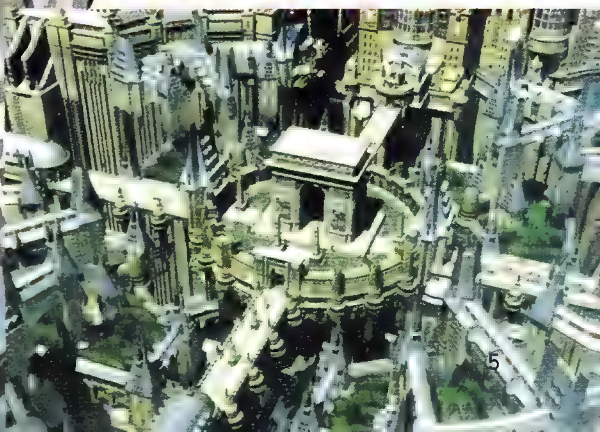
东方号人造卫星、阿波罗登月火箭、航天飞机，实现载人飞行的宇宙飞船接连在画面中登场。

接着是前作中扮演重要角色的卡尔纳斯级飞船，宇宙飞船在不断地进化。

空前[illegible]的宇宙历[illegible]年[illegible]的冲击[illegible]了整个银河——



地表摩天高楼鳞次栉比，空中各色交通工具车水马龙。



自由女神像、凯旋门等历史性建筑仍然被完好的保留着，未来的世界也不失真实感。

PRE STORY

CLOSE UP POINT:2 前情概要

来自邪恶十贤者的威胁已经过去400年了，但是宇宙又将被新的战火所吞噬。

宇宙历772年，在这个时代里银河联邦的势力飞速扩张，已经完成对全宇宙1/3地区的探测工作，各项新的研究也在进行之中。

主人公菲特和家人一同前往旅游胜地海达星度假，刚开始菲特对这次旅行毫无兴趣，但是由于有青梅竹马的少女索菲娅陪伴，不知不觉中变得兴致盎然。然而就在此时，海达星突然遭到了一支来历不明的宇宙军队的袭击，菲特带着索菲娅逃往避难所，与父母失去了联系……

从开放式的窗口向外望去，蔚蓝色的大海辽阔无际，美丽景色令人身心得到极大的放松，但在这惬意的假期却发生了令人意想不到的事。

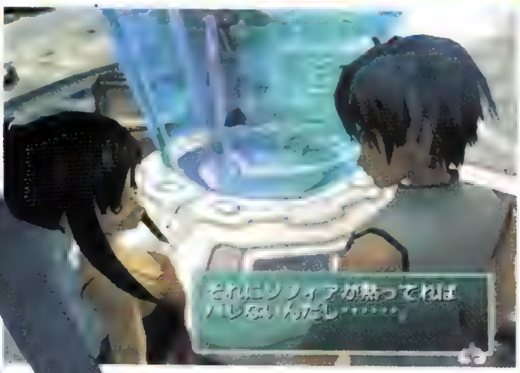
虽然遭到突然袭击，菲特的父亲仍然能够冷静地收集情报。

被命运之线引导的3个人相逢在广阔的银河之中

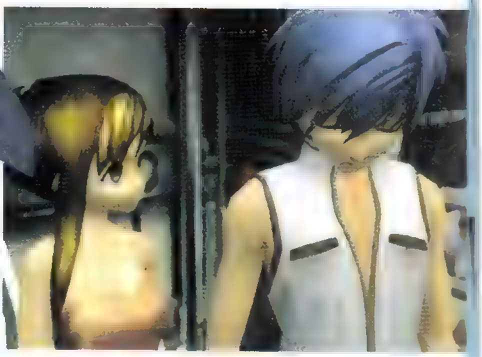
【菲特·莱因哥特】
Fate Linegod

纹章遗传学的权威，莱因哥特夫妇的儿子，就读于巴克拉因科学学院，主修纹章科学，不过对于格斗技能的虚拟课程也非常热衷。

虽然出生于著名的学者家庭，不过比起学习来更喜欢习武。



菲特的性格非常诚实，做事认真负责，所以有时候显得很固执，对于自己的信念坚信不疑。

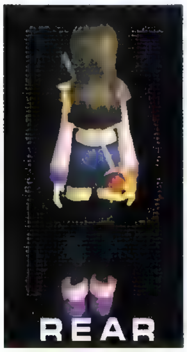


不愧是每天进行虚拟格斗训练，菲特的身材充满韧性，是战斗的中流砥柱。

与游戏者的“灵魂”融为一体

将菲特视为兄长的少女
天真无邪的索菲娅

善于照顾他人的值得信赖的女孩，总喜欢主动照顾别人，与菲特性情相投。



虽然是一副娃娃脸，但是很有魅力，穿紧身服的样子让人心跳不已！？

PERSONAL DATA

■身长　160cm
■体重　49kg
■年龄　17岁
■种族　地球人

就读于地球巴克拉因高中的学生，和菲特是青梅竹马的朋友，言行表里如一，有什么就说什么。直爽的性格使她得到了许多好朋友。

[索菲娅·埃斯蒂德]
Sophia Esteed

的年轻战士!!

Souffle Rossetti
[苏芙蕾·罗塞迪]

PERSONAL DATA

■身长　132cm
■体重　36kg
■年龄　14岁
■种族　贝尔卑斯人

旅行歌舞团的舞女，虽然在人们面前显得十分开朗活泼，其实性格相当内向，有时会露出若有所思的表情。

全身元气蓬勃的
旅行歌舞团少女

说话很粗鲁，有时会说一些带刺的言语。她是怎么和菲特结识的呢？她会给大家带来快乐吗？

周围的人都说她长大之后一定是个漂亮的姑娘，她对此也相当有自信。

无双报道
超级马里奥
阳光版（暂定名）

宫本茂先生曾说过：“在E3召开之前，一切情报暂时保密。”正如他所说的那样，本作至今为止还有许多未解开的谜团。不过从今天刊登的画面中，也许能找出一些破解谜团的答案……

GC	厂商：NINTENDO		发售日：2002.7.19
	类型：ACT	价格：未定	监督：宫本茂

现在已经曝光的5个阳光要点+1

- 游戏的舞台位于南方海岛——“多尔比克岛”。
- 有一个长相和马里奥一模一样的家伙指使手下，正在污染整个海岛。
- 马里奥所使用的道具中首次出现了“抽水机”（暂用名），这是自从铁锤登场以来第一次增加道具。
- 本作是N64上的《超级马里奥64》延长线上的作品。
- 关于动作方面基本上是前作的增强α版。
- 5月的E3会场上将展出能够试玩的版本。

全世界玩家翘首以待！「超级马里奥阳光版」的最新最酷画面大曝光!!

与系列前作相同，这是一个以马里奥为主人公的动作游戏，背着抽水机的马里奥将在南方的海岛上大显身手，为岛上的环保事业做出贡献！到目前为止我们所掌握的情报仅此而已。关于那个和马里奥一模一样的神秘男子，以及更为重要的游戏系统，目前大部分情报还包围在迷雾之中。

不过，这次我们在5月举行的世界最大规模游戏展E3召开之前，抢先获得了游戏的最新画面！！在图片中，我们可以看到大家熟悉的角色耀奇和基诺皮奥的身影。在耀眼的阳光辉映下，他们将展现何种精彩的表演呢！？让我们暂时压抑对E3的期盼之情，跟着游戏画面，令想象力自由驰骋吧！！

我们在一个岛上居民模样的角色头上发现了太阳形的标志!?

身穿短袖衬衫的马里奥，正在南方海岛的城市里四处搜索！岛上居民打扮的角色头上全都长着椰子树，果然一派南国风光。这次为大家介绍一下图片中两个服饰怪异的角色，他们戴着眼镜，还长着大胡子，这些都与以往的角色有很大不同，不过最大的特征还是两个人都穿着相同的服装。再仔细看看，他们两个人的帽子上，都有一个和画面左上方的太阳符号相同的神秘徽章！为什么他们的帽子上会有这样的帽徽呢！？这个徽章是从何而来的，又有什么特殊效果呢，也许这些正是解开太阳徽章谜团的重要线索……！？在此我们还是不要妄加评论了，静候游戏发售吧！7月16日是个神圣的日子！！

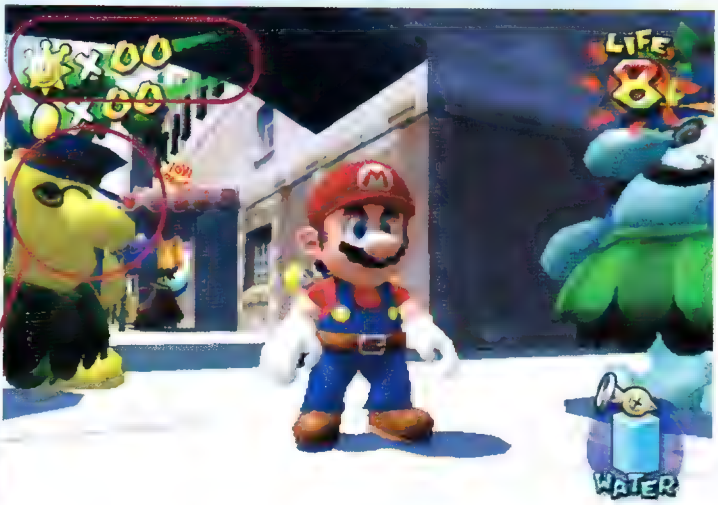
耀奇&基诺皮奥登场!!

活跃在“马里奥”系列，及其他各个作品中的小恐龙耀奇也在本作中登场了。从图片看，耀奇的模样似乎比以前胖了，眼角也变得高挑了一些，那么这次它会为冒险提供怎样的帮助呢？无论如何，在这样风光宜人的南国海岛上骑着耀奇四处狂奔一定是件很惬意的事，当然这次的耀奇也许会有全新的能力追加？另外基诺皮奥的作用也很令人关注。看到了这么可爱的耀奇，更加期待本作的发售了。

耀奇还会背上马里奥?

↑耀奇在向马里奥招手，它是要给马里奥东西，还是让他骑在自己身上呢！?不管怎样先过去再说，反正耀奇是我们永远的好朋友吗！

↑这个就是像太阳徽章一样的标记，现在我们还不知道它的来历。



↑最让人关注的是这张画面，右边的角色和左边的一样，帽子上都有同样的太阳徽章。看样子有点像警察，他们的真实身份是……？（是岛上公民的统一标志吗？）

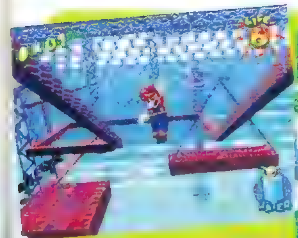
玩家注目!!

←这是帽子上的徽章，但是由于光线太暗看不太清楚，不过外形完全一样这点毫无疑问。

用新增加的动作解开新的谜题!!

在GAMECUBE的《超级马里奥阳光版》中，我们已经确认了走钢丝、爬铁丝网等新增的动作。不过这次我们又发现了其他的新动作！马里奥竟然抓着电线一样的东西表演了精彩刺激的高空大回环。这是用来攻击敌人的，还是用来回避陷阱的或是单纯的表演呢！？但愿能让我们早点知道啊！

跨越铁丝网



↑在此前介绍的图片中，马里奥曾经爬上过铁丝网，看来水管工的工作并不简单。

←在这幅图片中，基诺皮奥也一同登场了…从蓝色的衣服和身上的斑点来看，也许还会有其他颜色基诺皮奥露面呢。这也是惯例吗。

↑巨大的乌贼底下有一个铁丝网似的东西，这会是什么地方呢？给人感觉很神秘哦！

←画面上出现了岛上民居的建筑物，环保大使马里奥能进去做客吗……？

样子古怪的

登场

接下来要表演大回环!?

←在3月28召开的任天堂新闻发布会上播出的录像中，马里奥表演了令人瞠目结舌的大回环动作。当时很轰动哦！

←在电线似的东西上滑行的马里奥，他的背后好像有一条热带鱼，而且居然飞在天上？真是不可思议的设定。

洋溢南国风情的 NEW 冒险景点

因为舞台设在南国的海岛，所以游戏中一定会有海滩出现！这里的海滩无边无际，远处海 天一色，不知道在这里会发生什么事件。也许敌人会从沙滩里钻出来攻击马里奥，或者海里会有某某船只出现！？我们只能自己想象了……

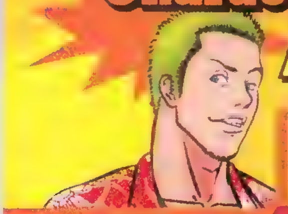
来到海边了~!!

详细情报敬请期待E3后的续报!

无双报道

「CRAZY TAXI1」?NO!It's a New West Coast S

Characters



AXEL

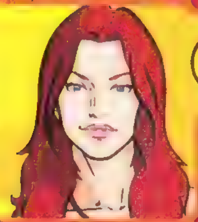
Profile

性格自由而奔放，好胜心一旦被激起就一发不可收拾，为了展现帅男的风采而驾驶出租车。

B.D.JOE

Profile

永远面带快乐的笑容，是个天生的演员，为了给他人带来欢乐不择手段的棒小伙子。



GENA

Profile

唯一的女性司机，爱车如命，为了一天到晚开车而选择了这个职业。

GUS

Profile

充满魅力的酷男，是疯狂出租车的始作俑者，爱好扑克牌，42岁。

这几幅游戏中的画面，乍看上去和1代有些相似，其实道理很简单，因为在3代中收录了重新制作后的1代中的地图。但是和1代相比，最主要的变更点在于，原先无法通行的小胡同背后和房顶上现在也能够畅行无阻。也就是说，玩家可以使用「CRAZY HOP」在1代的赛道上随心所欲地风驰电掣。对于FANS们来说，这是非常令人兴奋的要素。更令人高兴的是，除了老地图之外，大家熟悉的1代中的角色也将再度复活！虽然他们的容貌稍微有些变化，但性格和脾气还是和原来一模一样。此外，新登场的团体乘客人数也大幅增加，值得大家的注意！！

新的西部海岸赛道，虽然从「CRAZY DASH」时的效果中能看出是3代的画面，但能猜出这是赛道中的什么地方的人怕只有铁杆玩家了

这辆汽车闯入了1代中一直无法进入的网球场，仔细观察就能发现细微之处的画面似乎也得到了强化。

重新制作后的1代赛道扩大了可行动的范围，变得更加复杂了。到底游戏会给我们带来什么样的惊喜呢，真希望发售日早一天到来

这是什么地方，…看上去像是SQUARE PARK，不过也可能是1代中没有出现过的场所……说不定这次的目的地变化也很大。

New Customer

Band

Body Builder

7.25 On Sale!!

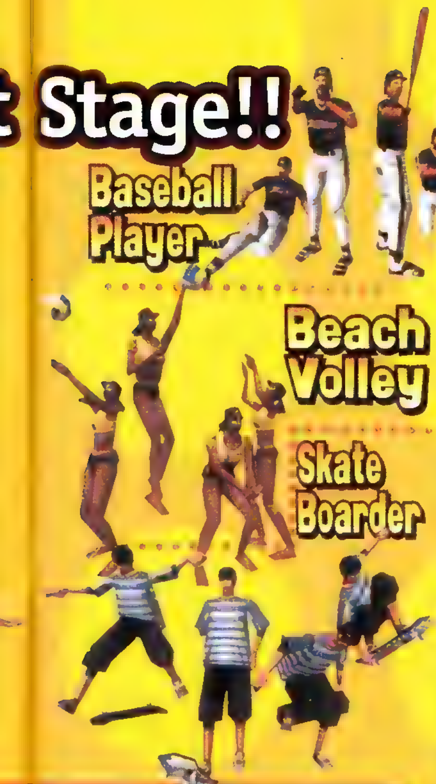
CRAZY TAXI 3 High Roller ™

新的『疯狂出租车3』高速转轮

疯狂出租车3

XB			
厂商：SEGA		发售日：2002.7.25	
类型：RAC	价格：6800日元		其他：——

本作是疯狂出租车系列集大成之作，受到众多玩家的瞩目。这次「疯狂出租车3」又传来了令人吃惊的新情报，据说游戏中将收录重新制作后的1代中的赛道，它们将会发生什么样的变化呢？本期报道将就这个重点进行详细的解说。钟爱本系列的朋友可要注意了！



GLITTER OASIS New Topics!!

这次，我们也得到了以拉斯维加斯为主题的新赛道「GLITTER OASIS」的最新续报。此前公布的场景中只展示了霓虹灯闪烁下灯红酒绿的街道，不过据说在偏僻的郊外也有很多岩滩、湖泊之类的荒无人烟的场所。下面的这些图片就是拉斯维加斯郊外的场景，由于周围没有霓虹灯，所以只有依靠月光和车灯前进了。虽然我们不清楚赛道全长是多少，但从图片中看来，可以推断途经的路线范围相当宽广。我们也期待着夜晚的赛道上会有独特的剧情发生。

这里是郊外的碎石岗，从左边能看见[illegible]

与以往的系列作品相比，赛道的形象焕然一新，游戏的音乐也让人非常好奇。

借助车灯的帮助勇往直前，不过，郊外果真如此伸手不见五指吗？

上图的画面莫非是水库？不知道乘客究竟想去什么地方。

Message from Kenji Kanno

在着手「CRAZY TAXI 3」这个项目之初，我无论如何都希望在作品中做一个尝试，那就是让游戏者使用"CRAZY HOP"享受ARCADE赛道的乐趣。毕竟ARCADE是创作疯狂出租车的原点，而"CRAZY HOP"则是2代中游戏进化之后添加的新要素，两者相碰撞之后会产生什么样的化学反应呢？我只是想把这个简单的设想变为现实。具体说来，就是在ARCADE赛道的基本路线基础上，再加入更加广阔的地形，这样的效果会非常出色。特别是旧金山斜坡这一段路线中，我们做了调整，使得车手能在建筑物的屋顶上自由驰骋，这种感觉实在是无以伦比。除此之外，我们还在高速公路周围、店铺林立的地区设计了其他的路线。总之，我们期待着玩家们体验游戏中驾车横冲直撞的乐趣。（HITMAKER/菅野显二）

CRAZY TAXI™ For GAMECUBE

日版"疯的"GC领域显真功!?

GC	厂商：SEGA		发售日：2002.5.30
	类型：RAC	价格：4800日元	其他：——

虽然是街机版的移植作品，但是原创的要素十分丰富，

在海外早已发售多时，受到高度评价的GC版「疯狂出租车」即将在日本国内发售。基本内容和DC版相同，与海外版没有什么差异，但对于只有NGC的玩家来说应该是一个好消息。在NGC版中风驰电掣体验飚车的酷感吧！

赛道除了完全移植街机之外，也有原创的路线

游戏中的角色就是上页介绍过的，玩家将乘坐特征鲜明的敞篷出租车前往目的地。

和乘客的对话也非常有趣，请大家注意（不过是英文）！！

Message from Kenji Kanno

[illegible]

Power Smash 2

–SEGA PROFESSIONAL TENNIS–

力量扣杀2

在街机厅深受欢迎的"VR网球"系列终于登场PS2！登场选手的动作及表情被更真实地再现，扣杀和调动的快感尽在其中！

PS2	厂商：SEGA		发售日：2002年6月
	类型：SPG	价格：未定	其他：——

施展令职业选手也相形见绌

游戏中提供了各种各样的网球场地，其中也收录了别具一格的古怪场地，反正玩家总能找到自己喜欢的赛场。

你喜欢怎样的场地呢?

透视对手的心理变化，把握对手的击球习惯，在你来我往的战局中寻找敌人的破绽，伺机给予对方致命的一击！让我们在凝聚网球比赛精髓的"VR网球2"中，体验一下职业网球运动员的神韵。在PS2版中，位于世界排名前16名的选手都会登场，其中也包括首次在本系列中露面的日本选手杉山爱。网球迷绝对不能错过这个游戏！

总共16人●●●

高水平的较量引人入胜！

↑感觉就和真实的网球比赛一样，游戏本身的完成度非常高，即使是没有接触过网球的人，也会通过游戏喜欢上网球这项运动！不信的话就请试一试吧。

在激烈较量中寻找对手的破绽是网球的魅力之一。在本作中，运用战术所需要的接球、扣球、吊球等动作都可以通过简单的操作完成。此外，游戏中也能够使用抽球、放高球、削球等技巧，游戏者完全可以体验高水平的比赛。那种与对手斗智斗勇的兴奋感绝不亚于真实的比赛！

与著名选手展开比赛！

↓只要使用十字键和两个按钮就能轻松地施展网球技巧，因此游戏者不费吹灰之力就可以体验网球所独有的心理战的乐趣。

的大力扣杀!!

游戏中3种模式全部通吃

锦标赛和公开赛这两种比赛就不用说了，世界巡回赛模式也相当令人投入！在这个模式中，游戏者将创建一个新选手作为自己的替身，努力在4大网球赛事中获得冠军。让我们不断增强自己的实力，战胜世界网坛的高手吧！

↑如果使用PS2专用的手柄分插器，就可以4个人同时进行双打比赛，乐趣倍增哦。

●●●●高手云集

无双报道

WORLD FANTASISTA

世界梦幻足球

巴拉圭门神奇拉维特、喀麦隆黑鹰姆博马、日本中场灵魂名波浩等大家耳熟能详的球员在这里集结。

PS2	厂商：SQUARE		发售日：2002.6.6
	类型：SPG	价格：6800日元	其他：——

令全世界都为之狂热

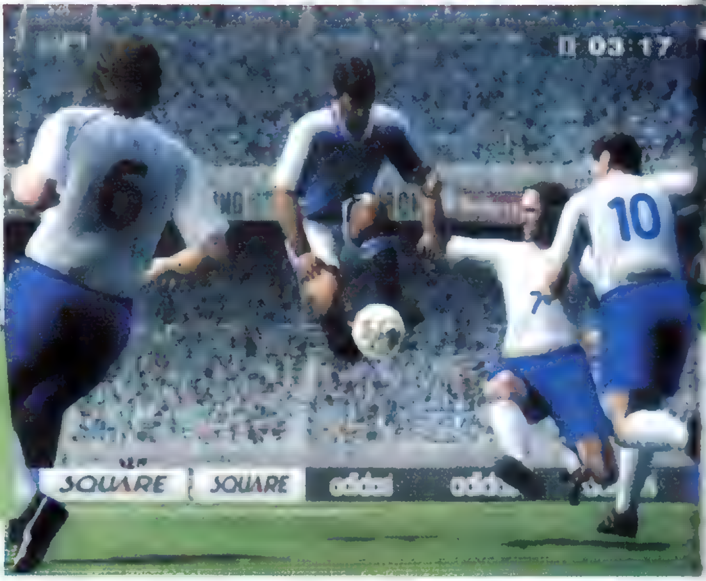
梦幻明星即将在赛场上展开激烈厮杀!!

在世界杯刚刚开幕之际，一款原创的足球游戏将与广大球迷和玩家见面。这其中蕴藏着怎样的魅力呢？请诸位跟随本刊一睹梦幻足球的风采吧。

以制作RPG闻名的史克威尔公司出品的实力派足球游戏即将登场。这款名为《世界梦幻足球》将汇集全世界的足坛巨星，展开精彩而激烈的鏖战！本作最值得瞩目的就是唯美的游戏画面，屏幕中运动员们的呼吸声似乎都可以隐约听到。多姿多彩、细致入微的动作给游戏带来了无以伦比的真实感。让我们操纵完美的足球明星们，展开华丽的激战吧！

↑游戏中登场的球队包括日本在内，一共有36个国家，相当丰富。

↑选手们的动作非常真实，不过令人关注的操作性呢……？



动作和画面果然不愧是

精美的游戏动画令人拍案叫绝

除了比赛中精美的过场画面之外，游戏的开场动画更是令人唏嘘！不过这也是理所当然之事——因为本作的片头动画是由“最终幻想8、9、10”的CG制作人员与“最终幻想电影版”的原班人马联手创作的。在令人瞠目结舌的动画中，梦中英雄们将重现飒爽的英姿!!下面就让我们先从图片中领略一下吧。

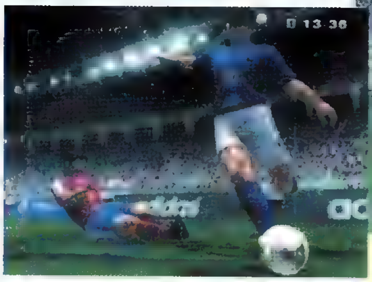
超美丽

↑脾气火爆的巴拉圭足球英雄奇拉维特的英姿再现！逼真的CG动画让你难辨真伪。如此魅力的画面你能够抵抗吗？

无处不在的运动感!!

↑连细微之处也被刻画得惟妙惟肖。

梦幻巨星们在这里集结



←动作采集工作全部得到了运动员本人的合作。

在《世界梦幻足球》中，奇拉维特、姆博马、名波浩等知名球星将齐聚一堂，他们将作为特约协作佳宾对游戏给予全面的支持！下面就让我们尽情地欣赏世界闻名的球星们在赛场上的飒爽英姿吧。

名波浩

何塞·路易斯·奇拉维特

↑巴拉圭任意球大师奇拉维特，诸位一定不会陌生，游戏中的动作简直和真人一模一样！

展开华丽的进攻 令全世界震撼!!

←操纵在赛场上飞驰的运动员们，用自己的双手缔造充满想象的配合，完成大魄力的射门。

巴特利克·姆博马

←喀麦隆的姆博马在日本足坛相当活跃，他左脚的射门强健有力。

梦幻级的!!

运筹帷幄打一场漂亮的比赛!!

提起足球，不论是真实比赛中还是在游戏里，战术和阵型的选择都至关重要。在《世界梦幻足球》中，这些要素可以进行非常详细的设置（WE系列？）。让我们选择最符合球队特点的战术，展开高水平的足球比赛!!

编辑球队

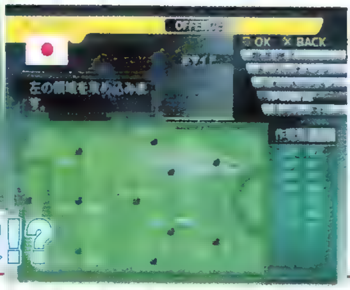
在史克威尔的《世界梦幻足球》中，36名日本选手将全部以真实姓名参赛！而且游戏者可以从他们之中任意选择队员，创建自己独一无二的球队！！让我们创造充满个性的强大队伍，与欧洲和南美的豪强决一雌雄！！

球队阵型

在本作中可以对阵型和战术进行详细的设置，因此游戏者能够制定自己独创的比赛战略！看看自己的战术能够征服全世界吗？

这时你会怎么做!?

↓进攻战术的设定画面，不过现在只能确认通常的战术，那么还会有哪些战术出现呢？



↑罚任意球时可选择队员，尽量选择能力较高的选手提高命中率吧！

无双报道

维纳斯计划 Project Venus

PS2	厂商：NAMCO	发售日：未定	
	类型：冒险·RPG	价格：未定	其他：——

阻止世界遭受长达百年的灾难乃至毁灭的命运!!

一款继承「SEVEN~摩尔莫斯的骑士团」游戏系统的新作即将登场，而且这是一部对应网络的游戏！？

STORY

这是一个被不祥预言的阴影所笼罩的世界……

一天，女神艾莉娅出现在布拉德面前，预言真正的灾难即将降临，并命令布拉德阻止100年后灾难的发生。就这样，布拉德踏上了征程，在历经种种聚散离别和殊死战斗之后，他真的能够阻止灾难降临，拯救世界吗?

继承名作「SEVEN~摩尔莫斯的骑士团」（以下简称「SEVEN」）系统的RPG新作即将登场，游戏的主人公是长生不老的青年布拉德·保尔，他将为阻止预言书中所记载的长达100年的灾难的发生和世界的毁灭而战。让我们做个称职的骑士团团长，招募拥有各种才能的伙伴，发挥团队协作精神，打倒危害世人的妖魔鬼怪！！

拥有不死之身的主人公向即将到来的灾难挑战!

网络对战的内容有

1 和其他游戏者对战

你可以率领自己组建的骑士团与其他游戏者的骑士团对战，体验与怪兽战斗截然不同的乐趣，不过如何派兵遣将，将会是决定胜负的关键！

2 战绩排行榜

玩家可以替自己培养的角色在排行榜中进行登记，正如世界排行榜这个响亮的名字，互联网上世界各地的玩家都可以参加排行榜的角逐。

3 在线下载敌人资料

可以下载新怪兽资料进行对战，它们实力都非同寻常，有些非常罕见的敌方角色甚至只有下载才能得到?

4 轮流和对手战斗

战斗系统上，本作延续了"SEVEN"的模式，所以熟悉前作的人可以轻松上手。顺便一提，现在公布的画面是以「SEVEN」为基础绘制的，到作品正式完成之后，游戏画面肯定将会得到大幅强化。

目前公开的网络对战画面是以「SEVEN」为原型制作的，从中可大致了解网络对战的形式。

现在对「维纳斯计划（暂用名）」开发人员紧急访谈

人物设定 **高桥 守**

除「SEVEN」之外，还担任过「时间危机」、「王牌空战3」的角色设定。

制作人 **川岛健太郎**

本作的制作人，过去经手的作品有「家庭演播室64」、「SEVEN」等。

艺术监制 **川口忠彦**

负责统筹整体的演出效果，并参与部分剧本创作工作。曾担任「SEVEN」艺术监制。

与「SEVEV」有所区别的新故事情节

——这部作品与「SEVEN」中的世界有什么联系吗?

川岛健太郎（以下简称**川岛**）：有一些联系，不过并不是续作。这部作品继承了「SEVEN」的世界观，但故事情节是崭新的。我们希望能够在保留「SEVEN」优点的基础上，进行新的尝试。

——人物形象的设定与前作相比变化相当大呀。

高桥守（以下简称**高桥**）：在「SEVEN」中我们采用了4头身的比例设计，人物造型比较可爱，就像立体的木娃娃一样。但在这部作品里我们导入了人际关系这一要素，也就是说，与「SEVEN」相比，故事情节所占的地位更为重要，因此必须进一步强化人物的魅力。而4头身角色无法淋漓尽致地表现人物感情，所以我们决定采用全比例造型，以丰富角色的表情。

——故事情节上有没有和「SEVEN」相关的部分呢?

川口忠彦（以下简称**川口**）：舞台设定在同一块大陆上，不过年代完全不同，游戏中的世界据说100年后就会毁灭。故事的主人公拥有不死之身，而普通人寿命只有5、60年，我们希望表现的就是主人公与伙伴们从相遇到离别，与恋人相爱到死别这样一个充满感情波折的人生历程。游戏的核心构想类似于将连环画改编成剧场版的感觉，不过作品中会添加火爆的战斗以及其他充满活力的要素。

——主人公的名字好像和「SEVEN」

充满个性的角色 为故事增姿添彩

主人公布拉德·保尔担任着骑士团团长的职务，游戏者必须努力招募战士、僧侣等各种职业的伙伴，不断强化骑士团的实力。不过，骑士团艾莉娅与怪物的战斗会持续100年，伙伴们会逐渐衰老，直至死亡。如果不注意新老交替，吸收新鲜血液，就无法取得战斗的胜利。

艾莉娅

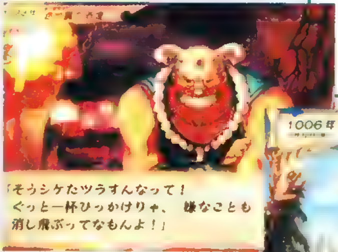
告知布拉德世界即将灭亡的女神，她命令布拉德阻止预言的实现，而且与布拉德成为不死之身一事似乎也有某种联系。

对布拉德纠缠不休神出鬼没的大魔法师，率性而为喜欢愚弄周围的人。能够超越时空，似乎拥有强大的实力，但她的真实意图和目的还是个谜。

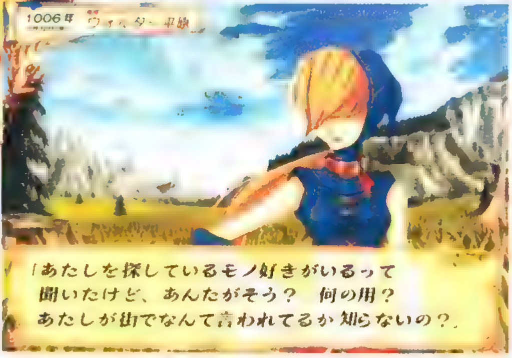
维薇

布拉德·保尔

小镇自卫团团长，看起来18岁但实际已是百岁之人，因为某个原因获得不死之身，为了阻止世界的毁灭挺身而出。



↑→游戏者会结识各种职业的人物，与他们并肩战斗，但终有一天会和他们分别。



阻挡前进道路的妖魔鬼怪

中登场的伙伴名字相同。

川口：没错，这次的主人公是巴尔迪巴尔·保尔的子孙，虽然已经是很多代之后的事了。巴尔迪巴尔是个大胖子，不过没想到他的后代居然会进化得这么苗条（笑）。

高桥：其实，他用的剑是一样的，应该是传家宝吧。不过，「维纳斯计划（暂用名）」的世界距离「SEVEN」的时代已经非常遥远了，「SEVEN」里的故事恐怕也早就成为村子里的传说，没几个人知道了。而且这次的世界要广阔许多，从本作的角色看来，巴尔迪巴尔只能算是个地方英雄吧。

——这次的主人公，将会保卫世界100年吗？

川岛：对，不过普通人是会死的，所以需不断地更换伙伴。「SEVEN」中大部分是消灭怪物之类的内容，不过这次我们准备了各种不同的任务，比如挑选3个伙伴去搭桥，或者是寻找道具之类的事件。

——伙伴们之间能结婚吗？

川岛：100年的时间很长，伙伴们之间结婚生子，他们的孩子长大之后加入队伍也不奇怪。不过现在我不能透露太多（笑）。而游戏中表现的不仅是男女之间的感情，还有同性之间的友情。

川口：这次游戏里还会出现精灵和妖精，它们生活在一个叫做“精灵界”的地方。也就是说，游戏中既包含着幻想色彩，又有人情味的一面，从这个意义上来说，应该是实现了真实性和幻想性的并存。

高桥：主人公站在长生不老的立场上，在精灵界和人界之间来回摇摆不定，这部分的情节可以说是本作的关键吧。

川口：人类的寿命非常短暂，而精灵可以活几百年，所以他们对事物的看法自然不同。主人公是人类，但同时又拥有不死之身，因此产生了许多烦恼。

高桥：艾莉娅在遇到主人公之后，也受到了他的影响，他们这段感情的变化是最值得人们关注的地方。

对应网络将扩展游戏的世界

——请介绍一下关于网络对应的情况。

川岛：这次我们公开的网络对应画面是以「SEVEN」为基础制作的，正式的游戏画面将会发生很大的变化。不过，感觉上是类似的。关于游戏的联网功能，我们现在还没有最后确定，具体的方案正在策划之中，不过网络对战肯定是要实现的，我也希望加入聊天的功能。

——网络对战时，如何组队看来需要动一番脑筋呀。

川口：是呀，因为不可能看见敌人之后再调整自己的队伍，所以最重要的是组建一支能够以不变应万变的全能型队伍，这也是网络游戏的乐趣。

川岛：不同编队也有相生相克之分，有时候明明自己队伍里每个人的能力都强于对手，可是偏偏却赢不了。光凭着猛打猛杀，往往是解决不了问题的。关于对应网络的功能，除此之外还有世界排行榜，在线下载普通游戏中无法遇到的敌方怪兽资料之类的设想，希望能够实现。

队员轮流战斗增加了游戏的战略性

——在「SEVEN」中，战斗的时候队伍分为3排，可以让队员轮流上阵作战，这个战斗系统还健在吗？

川岛：是的，我们也很喜欢轮流作战的战斗系统，因此就保留了下来。其他的一些游戏系统也不同程度的保留了下来，主要是因为这次我们想把重点放在强化故事情节方面。

——战斗系统有什么变化吗？

川岛：这次增加了召唤指令，这个指令作用可不小，能够召唤各种各样的东西。不过细节方面现在还是机密（笑）。

——参加战斗的人数是？

川岛：这次也是7个人，这个人数是我们反复考虑的结果，因为不论是6个人还是8个人都会破坏战斗的平衡。

GAME NEWS

游戏新闻眼

新闻统计时间

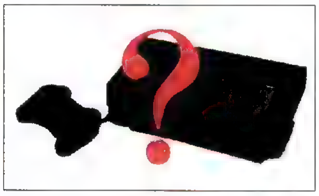
4月17日～5月16日

业内人士看法 | 第一时间 | 前景可观

卷首特辑 SCOOP!!

长虹进军国产游戏机领域

本刊综合消息　据来自ZDNet China 5月10日的综合消息称，国内彩电业的龙头老大四川长虹将与日本大厂合作进军游戏机领域。长虹将对硬件制定“中国特有规格”，而台湾凌阳将为之提供32及64位微控制器（MCU），未来市场潜力可观。该消息据称已被四川长虹董事长倪润峰日前证实。倪董表示从彩电制造商的角度分析，游戏机市场的潜力十足，长虹确实已经在近期成立长虹游戏公司，准备从软、硬件双向发展，其中硬件部分由长虹“自订标准，并与日本厂



商合作发展新规格，直接跨足高端产品”，目前合作对象还包括台湾凌阳科技。报道还显示出长虹的有关人士对此信心颇足，他们表示第一阶段将选择16位平台的电视体感游戏为突破口，凭借强大的市场影响力，完善的营销服务网络，推动全民健身，让健康娱乐新概念走进千家万户。希望在长虹计划中建立起的中国游戏机终端产品，能够在不久的将来与长期称霸电视游戏机市场的日本和美国厂商一较高下，言下之意直指索尼、任天堂与微软的主机。

台湾凌阳主管表示，开发MCU并不难，难点在应用方面，以电视游戏来说，必须要有足够的软件公司开发支持一平台的游戏，大家才会为了游戏而刺激电视游戏机的销售量。凌阳并未证实和长虹进行这个合作案。

台湾凌阳成立于1990年8月，主要致力于研发、制造、销售高品质及高附加值的消费类集成电路，在台湾十大IC设计公司中排名第三，曾长期与日本电视游戏机客户“新世代”合作，双方合作开发MCU长达六年。但以凌阳的实力，也只是在近两年才完成不需电脑主机、只要在游戏平台中放入电池并与电视相连就可玩高尔夫等游戏的硬件。这种功能较简单的游戏机零售价不到2000元新台币（约合人民币400元），并不如PS2、XBOX动辄近万新台币的消费水平。

http //www zdnet com cn/news/personal/story/0,2000079775,39034228,00 htm

长虹将进军游戏机领域　直接加入PS2、XBox战局

ZDNet China北京5月10日综合消息：国内彩电业龙头——四川长虹将与日本大厂合作进军游戏机领域，并制定中国特有规格，台湾凌阳将提供32及64位元微控制器（MCU），未来市场潜力可观。四川长虹董事长倪润峰日前指出，从彩电制造商的角度分析，游戏机市场的潜力十足：长虹近期已经成立长虹游戏公司，准备软、硬体双向发展，其中硬体部分由长虹自订标准，并与日系厂商合作发展新规格，将直接跨足高端产品，目前合作对象还包括台湾凌阳科技。

长虹有关人士指出，应用在长虹计划创造的中国游戏机终端产品上，希望不久将来能与长期称霸电视游戏机市场的日本和美国厂商一较高下。目前全球游戏机市场由日本厂商执牛耳，如Sony的PS2、任天堂从早期的Game Boy到Game Cube，后有美国微软的XBox加入战局。

台湾凌阳主管表示，开发MCU并不难，问题是在应用面，以电视游戏机来说，必须要有足够的软体公司开发支援此一平台的游戏，大家才会为了玩游戏而刺激电视游戏机的销售量。凌阳并未正面承认正和长虹进行此一合作案。

台湾凌阳为服务日本电视游戏机客户新世代，双方共同合作开发MCU的时间长达六年，近二年才完成不需用电脑主机、只要在电视游戏机中放入电池并与电视相连就可以打高尔夫球等游戏，这种功能较为简单的电视游戏机零售价不到2000元，并不如PS2或XBox动辄近万元的高消费。

分析人士指出，由于美日游戏机的处理器部分采用英特尔或Sony自己开发的处理器，及Nvidia或ATI的绘图芯片，未来如果长虹真能完成开发属于中国人的游戏机平台，并且採用凌阳的MCU，则有助中国厂商在游戏机市场占有一席之地。

责任编辑 Beyond

【返回news首页】

←左图为zdnet china网站对于长虹准备入驻游戏业的介绍。

业内人士对于长虹计划的看法
——国产游戏机任重而道远

该消息甫一在网络上传播，立刻在国内玩家中掀起轩然大波。本刊记者就此电话采访了上海碧电脑软件公司的游戏设计经理叶伟先生，叶先生表示，此消息如果属实，对于中国游戏业来讲无疑是一场有益的震动，这同时也表明政府将会在游戏对应政策方面有所松动，中国游戏人的生存环境可能因此而有希望得到一定改变，长虹勇于做第一个“吃蟹人”，其心可嘉。但是，游戏开发尤其是硬件开发与传统的消费类电子产品并不相同，尤其在国内目前软件行销极不景气、电脑硬件芯片设计完全依赖进口的情况下，贸然涉足从自己到国民都不甚熟悉的项目，其中的风险是相当大的，早先的台湾A' CAN主机就是一个很好的例子。

至于依靠“自身的独立规格”与索尼、任天堂甚至微软挑战的口号，目前还很不现实。当然，无论如何，其未来的发展值得注意。

在下期电软中特约撰稿人王骏生将对上述新闻发表特评：“悠着点，别把自己炒糊了”，有兴趣的读者可以注意。

EVENT

GAMECUBE降价势在必行
大作软件令方糖气势逼人

本刊综合消息　面对XBOX与PS2近乎“疯狂”的降价行动，原本最具价格优势的GC也不能稳坐钓鱼台。据业界消息灵通人士的预测，任天堂已经在秘密商讨GC的降价问题，并且极有可能在E3开幕的前夕正式对外公开。与此同时，国外各大游戏网站也对GC的降价幅度进行了推测，多数人认为GC会从原来的199美元下降到149美元。

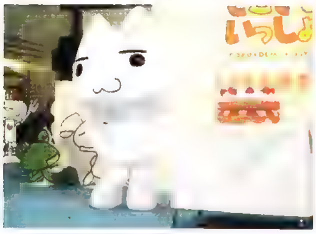
与硬件降价传闻相对应的消息是，大批由第三方厂商开发的GC软件正在制作中。从史克威尔的FF、世嘉的“VF QUEST”到NAMCO的“宿命传说”系列，已经有越来越多的软件商把自己手中的王牌转移到GC上，业界的格局正在发生着微妙变化。

↑GAMECUBE的发展值得玩家期待。

SCOOP

索尼继续演绎业界奇迹 PS2全球出货突破3000万台

本刊综合消息　索尼在5月5日正式宣布：全球PS2主机的出货量已经突破3000万台。其中日本及其他亚洲国家的出货量为999万台（韩国为31万台），北美为1125万台，欧州为878万台，全球合计出货量达到3002万台。



↑憨纯可爱的井上多罗是PS家族的象征。

自PS2于2000年3月发售以来，一直保持着极稳定的增长势头。根据索尼公布的数据，2001年3月，PS2出货量达到1000万台，同年10月达到2000万台，今年3月突破3000万台。也就是说PS2仅用了26个月的时间就达到了3000万台，较PS同期增长了近2.5倍，再次创下了游戏机普及速度的新记录。

索尼同时表示，为了进一步巩固PS2的领先优势，今年将推出1000款PS2软件，并强化各种周边器材的生产，向家庭多媒体娱乐终端的目标大幅迈进。

SOFTWARE

动漫题材游戏逐步升温 PS2高达系列出货突破200万套

本刊日本专讯　虽然近两年日本游戏软件的总销量持续下滑，但是以高达等动漫题材的游戏软件销量却不降反升。

根据BANDAI公布的最新数据，该公司在PS2上推出的4款高达游戏的总出货量已经突破200万套，创下了该系列的销售最高峰。其中2000年12月发售的《机动战士高达》的销量为50万套，次年1月9月发售的《吉翁最前线 机动战士高达0079》销量28万套，同年12月推出的《连邦VS吉翁DX》销量90万套，而今年5月2日发售的《吉昂独立战争记》的出货量已达到40万套（其中约有70%已被店头消化），

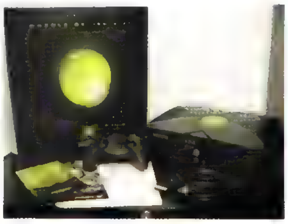
4款软件的总出货量达到208万套。而以CD-ROM、DVD-ROM为媒体的高达系家用游戏软件的累计出货量更创下了870万套的佳绩。

EVENT

XBOX加密方式被破解 魔盒D版软件指日可待？

本刊综合消息　两个黑客组织Project X和Xtender于日前分别宣称成功破解了微软XBOX游戏主机的加密程序，通过在XBOX PCB上搭载破解芯片，可以让DVD-R刻录出来的XBOX游戏ISO文件，在XBOX游戏主机正常运行。Project X和Xtender还提供了两段视频文件来证明其破解工作的真实性，Project X在视频中用一句脏话表示了对微软的不屑，而Xtender更是明目张胆地在自己网站上表示XBOX 的改装芯片已经开始投入批量生产，不久之后，XBOX玩家都可以在当地电器商店买到Xtender品牌的XBOX MOD CHIP芯片。

目前尚不知道微软是否会如同索尼对待PS2改装芯片“美赛亚”那样以强硬姿态来迎战Xtender，而由于XBOX主机目前销售不佳，业界也有传言称这次事件不排除微软幕后策划的可能，其目的是为了提高硬件普及量。不过对中国市场而言，XBOX游戏主机的破解成功，肯定意味着XBOX将很快在国内流行开来，届时将会有大量玩家所熟悉的D版软件充斥市场。



↑X盒的防线也被攻破了。

TALKING

“年底PS2出货量达到5000万台” 久多良木健发表豪言壮语

本刊日本专讯　5月14日，在索尼集团的经营方针说明会上，SCE社长久多良木健以“游戏：索尼的三个核心事业之一”为题发表了演说。

“由于PS2的迅速普及和PSone的人气不减，PS系主机在全世界的普及量已经达到了9000万台，在家用机市场中占有最大的份额，SCE的整体营业额也突破了1兆日元……”久多良木健充满自信的表示，“由于索尼在去年收购了一些半导体公司，不但使PS2的出货稳定在每月200万台，也有效地控制了主机成本。在今年5月PS2出货量突破3000万台台后，索尼计划在今年内实现5000万台的出货目标，让全世界更多的玩家享受到PS2带来的快乐！”

↑PS的生父久多良木健

最后，久多良木健再次强调了下一代次世代主机的芯片正在由索尼、IBM和东芝三方合作开发，他说：“超越摩尔定律的说法并非纸上谈兵，这块拥有神秘力量的芯片将令2005年至2010年的娱乐业发生巨大变革。

SCOOP

日本最高法院终审宣布 经销二手软件为合法行为

本刊日本专讯　来自日本朝日新闻的消息：打了整整三年的官司终于有了定论，日本各大软件公司内部制定的“禁止二次售卖游戏软件”的行规被宣布为不合法。

二手软件，也称“中古”软件，是日本市场内一种流行的二次销售方式。在日本除了极为特别的情况外，大多数商品（尤其是娱乐软件）都只有很短的销售期，随后便不再生产。一旦错过了这个机会，就只有通过在二手市场淘金的办法才能找到。加上日本二手软件从包装到保存质量都相当好，不但盘面整洁无划痕，更有类似原封的塑料包装，所以受到很多日本玩家的欢迎，在日本国内软件销售中占有很大的比重。

有很多二手软件会在该软件上市第一天便出现，而其价格随着时间推移一般都会有比较大的波动。比较珍贵的限定版或特别版价格会逐渐上扬，而一些比较普通的作品则会下跌（比如曾经被世嘉低价抛售过的DC主机，近来在日本中古市场中大放光彩，二手价格已经飙升至超过1万5千日元）。由于这是小卖店独立推行的二次销售，软件生产商无法从中得到任何利润，因此售卖中古软件在日本一直是受到争议的话题。

虽然由SCEI、SEGA、NAMCO、KONAMI、CAPCOM和SQUARE组成的游戏软件联盟曾极力量反对二手市场，但是日本最高法院的终审裁决还是宣布了二手软件的彻底合法化。随着这一决定推出，许多嗅觉灵敏的国内游戏发售商已经闻风而动，准备大量购入日本的二手软件，以推动廉价正版水货在国内的销售。

日本二手软件合法

在2002年5月以后发售的日版游戏上再也不会出现这个“NO RESALE”的标记，关于二手市场的争论终于落下了帷幕。

SCOOP 魔盒秘闻录爆出惊天内幕：微软曾计划收购任天堂！

本刊美国专讯 根据北美出版的一本名为《Opening the Xbox～Inside Microsoft's Plan to Unleash an Entertainment Revolution》【注】的刊物透露，财大气粗的微软曾计划以250亿美元的天价收购老铺任天堂！

在这本专门讲述魔盒开发谜闻书中，有一段XBOX日本负责人大浦博久的专访。据大浦透露，微软在两年前曾打算用250亿美元（约合2兆5000亿日元）买下任天堂，希望借助这个旱涝保收的金天鹅为今天的XBOX打下稳固根基。

当时美国任天堂总裁荒川实将此事汇报给日本总部后，还引起了任天堂董事会的兴趣，双方也就此秘密协商过多次。但是微软希望任天堂放弃GC计划，直接投入XBOX的研发工作，这令山内溥大为不悦，双方最终不欢而散，于2001年1月终止了一切协商。就此，微软收购任天堂的计划也如同收购史克威尔和世嘉一样化为了泡影。

↑它令任天堂和微软最终分道扬镳！

SOFTWARE 鬼2、魔颤令CAPCOM获利大增 本年度家用软件计划明确

本刊日本专讯 据CAPCOM日前公布的2002年3月期财务报表显示，由于PS2《鬼武者2》和《魔颤》取得了预想外的成绩，令公司的整体营业额增加到了627亿日元（涨幅达27.8%）；营业利润增加到97亿日元（涨幅达35.9%）。同时，CAPCOM公布了2002年的软件研发计划，目前确定在各主机分配比例为：PS软件22款，目标销量875万套；NGC软件9款，目标销量320万套；XBOX软件5款，目标销量60万套。

→鬼2中精彩的CG。

掌机方面，CAPCOM表示有可能采取与任天堂合作开发GBC《塞尔达传说》的方式，联手打造GBA版的《塞尔达》最新作，但是详细情报目前还不能公开。

TALKING VF4新版本浮出水面 铃木裕暗示XBOX版存在

本刊日本专讯 世嘉于近日正式宣布了“VF4”的街机进化版本，该作将继续采用NAOMI2基板，增加了两个新角色与一个新场地，并会在今年6月份的街机展中做第一次正式展示。同时，该作正式推出之后，原有的VF4 Ver. C的网络服务功能将会同时停止。目前还不清楚新版本将会在网络上做怎样的改动。

另外据来自外电的消息，铃木裕在接受采访时，第一次暗示了传说中“VF 4.1”的XBOX存在的可能性。在回答Gamers.com记者关于这个传言的询问时，铃木裕并未向以前那样否认，而是表示“会在合适的时间和地点进行宣布的”。他的这番言论，加上XBOX本身具备的网络功能以及VF4新街机版推出的决定，使得VF拥趸的胃口再一次被调动起来，希望在本届E3上会有确切的消息放出。

↑这次AM2的灵魂人物铃木裕将给全世界的VF迷带来怎样的惊喜呢？

SOFTWARE 美国娱乐网站举办投票调查 玩家评选最期待的史氏续作

本刊美国专讯 最近，美国的Gaming Age网站就“你最希望玩到的SQUARE续作”为主题举办了一次投票活动。结果曾获日本《周刊FAMI通》满分评价（40分）的PS游戏《放浪冒险谭》，以接近半数选票的绝对优势名列第一，其他作品依次是：

史氏续作期待排名

1.《放浪冒险谭》（Vagrant Story，由松野太己监制）：得票45.36%
2.《寄生前夜》（Parasite Eve，由寺田贵信监制）：得票21.31%
3.《前线任务》（Front Mission，监制不明）：得票14.68%
4.《武藏传》（Front Mission，监制不明）：得票10.7%
5.《沙加 开拓者》（SaGa Frontie，由河津秋敏监制）：得票5.57%

SCOOP 索尼期望PS2继续领跑 美版主机首次宣布降价

本刊讯 尽管PS2在全世界已经卖出了2500万台，遥遥领先于XBOX和GC，但是索尼仍然不敢掉以轻心，抢在XBOX宣布降价之前，率先下调了北美PS2的价格。

索尼在5月14日召开的年度战略发布会上宣布，为了庆祝PS2全球出货突破3000万台，首次将北美PS2的价格由299美元下调至199美元！而PSone主机的价格也将从99美元下调至49美元。日本方面，PS2(SCPH-30000)和PSone将自5月16日实行开放价格，这样零售商可以自行调节主机价格，更灵活的应对市场，保持旺盛的销售势头。

HARDWARE 神奇天鹅实现掌机画面革命 CRYSTALWS蓄势待发

本刊日本专讯 已经奄奄一息的WS将于今年7月12日推出一款进化版主机，这也是自GBA发售以来，BANDAI唯一能够称得上“反击”的举动。

这款名为CRYSTAL的新型WS使用了TFT液晶屏【注】，与老版相比不仅画面效果大幅提升，而且允许玩家从多个角度观看屏幕（传统掌机只能从正面观看），大大提高了玩家自由度。至于内部性能，新型主机与老版毫无差别，可以完全对应WSC的软件。

目前，这种新型的WSC预定在今年7月12日投入日本市场，售价7800日元。而老版WSC将于6月1日降价至4800日元，意欲以价格优势遏制GBA的销售势头。

←↓手机与掌上电脑所使用的高分辨率液晶TFT令CRYSTAL的画面更加华丽。最初发售主机的颜色是紫色与暖红色两种。

↑→虽然色彩表现与WSC无异，但由于液晶部分得到改良，却得到了截然不同的效果！而且新主机的外形也有所变化，更加适于携带。

【注】TFT液晶屏是日本手机与掌上电脑所使用的高分辨率液晶屏，在发色数相同的情况下可以令WS画面更加鲜艳。
【注】书名的中文意思是“开启魔盒——披露微软娱乐革命计划”。

街机亏损与家用软件销量惨淡，昔日巨星陷入经济危机
NAMCO召开机构重组大会，与任天堂的合作内容引人注目

SCOOP

本刊日本专讯 “我们已经不是大公司了！”日本著名的老牌游戏软件开发商NAMCO近日这样无奈地宣布。发言人表示，南梦宫目前只是一个“普通的中型软件商社”，公司会在近期内出台一系列的机构重组措施，以使南梦宫得以摆脱目前陷入的窘境。

公司内部认为，造成NAMCO目前经济不振的主要原因来自于两点：一方面由于公司从营业用街机和主题公园方面撤退过多，造成了这方面收入的锐减；另一方面在家用主机平台上过于偏重一台主机，加上对市场变化估计不足、应变能力差，使得家用游戏收入也大幅度减少。1999年以来，NAMCO在日本只有“山脊5”这一个软件的销售量超过了50万，连最近发售的“铁拳4”也仅仅售出了25万份，海外的销售更是陷入了困境，加上公司在电影和房地产方面的投资连连失利，经济状况也就越来越明显地暴露出来。公司在日本软件市场上的占有率，已经从80年代末的超过百分之二十四，跌落到目前的百分之三左右，被业界称为“有名而无实”的软件公司。

南梦宫希望通过机构重组唤回玩家的信心，并能够在2003年达到百分之五、2005年达到百分之十的市场占有率。年逾八旬的中村社长离职之后，高木九四郎社长将带领着会社朝着更有活力的方向迈进。

正统的射击版
星际火狐登场!!

↑NAMCO高层与任天堂宫本茂（右2）汇聚一堂，且每人手中都握着的GC手柄，由此可以想见，这次南梦宫与任氏的合作将是长远的，令人期待的。

南梦宫与任天堂合作的细节公开

目前NAMCO所宣布的改革计划，最重要的就是正式决定实行跨平台的战略方针，其中与任天堂的合作内容尤为引人注目。据悉南梦宫已表示将本公司所有的GC和GBA软件的发行权交任天堂代理（这样的合作方式人感到又重新回到了FC的时代），而任天堂亦表示将把属下“STAR FOX”系列的最新作开发权完全交给NAMCO；同时，南梦宫也宣布会把主力RPG作品“宿命传说”（下图为在发布会上拍到的画面）系列的最新作放到GC上。

简述南梦宫今后奉行的战略

★效仿SEGA的游戏制作人模式，培养更多的知名游戏制作人，在玩家中引起话题；

★重组街机部门，将奉行先发售家用版、后推出街机版的策略；

★开发柏青哥和夹娃娃机台；

★开发面向低年龄层的游戏，与任天堂展开密切合作；

★今年将发售34款游戏，其中GC、PS、PS2、XBOX和GBA的比例为2:2:4:1:4；

★电影制作将采取授权的形式，即NAMCO不会直接参与策划，而是授权给有经验的电影公司。

欧洲魔盒降价引发销售热潮
微软预测XBOX今年圣诞领先

SCOOP

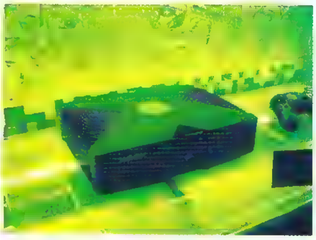
本刊欧洲专讯 首发一败涂地的欧版XBOX，在比尔·盖茨重新祭起了降价大旗之后重新走高，虽然前有PS2阻截，后有NGC登场，但仍然在4月26日开始的降价首周大有斩获，其主机分别在英国、法国和德国占据了40%、46%和55%的销售份额，发出了复苏的信号。

欧版XBOX目前的售价已从399欧元下降到299欧元（约合272美元），甚至低于在美国的标准价格，无怪大量玩家趋之若鹜。

“我很高兴更多的欧洲玩家可以享受到XBOX。”XBOX欧洲副总裁Sandy Duncan说，“我们的市场策略就是尽可能地给予消费者更多的附加值，并通过调整XBOX的价格来使得其销售重新走入正轨。新的价格能够使我们变得更有竞争力，也能够给予欧洲玩家内心以震撼，并使我们在2002年未来的圣诞销售中获得领先。”

“正如我先前所说的，主机销售是一场马拉松，而不是短跑，而我们的第一炮打得还算不坏。”Duncan表示，“我们目前最重要的目标是如何给千千万万的欧洲XBOX玩家提供更好的游戏体验，我们会让这个好开端进入一个良性的循环。”

随着主机销量的增长，欧洲XBOX的软件销售也趋于稳定。目前已有超过40款XBOX游戏在欧洲推出，每台主机与软件的比例也达到了1：3.7，而卖得最好的正是微软自己开发的百万级大作“HALO”。微软计划在圣诞前能够有150款游戏在欧洲上市。



↑绿色“魔鬼”XBOX迟早会苏醒的，让我们拭目以待！！

降价倾销不过是饮鸩止渴的方式
只有合理的软件策略才能令魔盒真正走出低谷

在游戏历史上，几乎所有的主机降价行为都和该主机普及量上升，或者生产成本的降低有关。微软的大手笔固然前所未有，但同时也面临着新主机诞生不久即背水一战的场面。从业界到普通的用户，谁都明白是软件阵容的单薄造成了这个后果，面对这次E3展上任天堂频繁的惊人举措，XBOX在当前的被动形势下也必须作出有回天之力的行动方能救自己。与降价倾销这种饮鸩止渴的方式相比，XBOX的软件策略更为重要，如何走出前人固有的模式，增强第三方信心和提供低风险的保障，以此来强化软件阵容，这是唯一的出路。而XBOX这台性能最强的主机是否会在日本变为寿命最短的主机，一切均看微软在这次E3展上如何表态。

（记者：SILENCE）

根据截稿前得到的最新消息：在日本销路不畅的XBOX终于按奈不住，宣布于5月[illegible]

VIP

过去·现在·未来 讲述业界的

大浦博久 岩田聪 佐伯雅司

在E3展开幕前夕，日本《周刊FAMI通》造访了大浦博久、岩田聪和佐伯雅司。由于他们分别在微软、任天堂和SCE社内任要职，因此他们的言论备受瞩目。

↑→大浦与比尔的握手象征着XBOX入驻日本市场的决心。尽管XBOX在日本的第一炮哑了，但是微软绝不会善罢甘休。除了降价外，软件轰炸也是不可或缺的要素。

比尔盖茨的话让我充满信心

——第一次听说公司要推出家用游戏机时有何感想？

刚开始我根本没有当作一回事，直到有一天听说XBOX这个名字后才恍然大悟，原来这不是谣传（笑）。

——和美国总公司协商业务时有什么印象深刻的事情？

美版机型巨大的手柄实在让我吃惊不小（笑）。主机虽然体积大一点但还不至于成为缺点，但是手柄……为了说服美国方面单独制作日版手柄，我可是费了九牛二虎之力。

——是什么使您对XBOX充满了热情呢？

在XBOX的新闻发布会之后两个月，比尔·盖茨来到了日本。他回国的时候，是我开车送他到机场的。我直接问盖茨为什么要生产游戏机，他眼睛闪闪发光的回答道："游戏的世界和电脑的世界不同，不论制作者拥有多么绝妙的创意，都会被游戏的制作难度所束缚。他们根本无法发挥出100%的力量。所以，我们需要制作一个平台，让所有的制作者发挥出1……甚至更多的力量。这样才能为下一代的孩子们提供一个崭新的世界。"听了他的话，我心里非常兴奋，暗下决心要做出个样子来。

今后会展示出XB的真正魅力

——今年2月22日，XBOX在日本发售了，您对市场表现的感想如何？

在日本的初期运作尚可，不过因为出现了乱盘问题，使得销售不得不重新回到起跑线上。我们打算借4月25日《HALO》上市的机会，再次推动销售。我反省最深刻的地方，就是没有很好的展现XBOX的优越性。消费者眼中只会注意到XBOX价格高于PS2，而游戏的品种远远少于后者，我们只有充分展示画面、音响、网络功能等方面的优势，才能吸引消费者。

——关于软件的战略您有何构想？

微软 **大浦博久**日本微软常务董事

西雅图大学毕业后，就职ASCII公司，86年进入日本微软，97年就任日本微软常任董事。2000年XBOX业务开展后，担任XBOX事业部部长。

在此之前，我们只展示了完成度较高的作品，今后会考虑请第三方厂商多展示一些开发中的作品，不过E3上我们打算靠《HALO》这部作品与对手一决高下。我最近经常在考虑一个问题，那就是凭借日本游戏厂商的力量，在PS2上也一样能够开发出XBOX级别的画面，因此在画面上是很难体现XBOX的真正优势。唯一可以拉开差距的就是5.1声道的音响，我甚至希望XBOX的游戏将5.1声道音效作为标准配置。

无论怎样的困难我们都不放弃

——您经常提到XBOX将解开束缚在游戏者身上的枷锁吧？

没错。美国最优秀的制作者云集好莱坞，因为他们认为只有在那里才能制作出自己满意的作品。但是XBOX平台为他们提供了创作作品的可能性，当然，要再现真正的艺术品，也许要等到下一代XBOX的出现了。

——关于网络战略，似乎PS2阵营已经走在了前面？

这并非先后的问题，3年后联网最多的一定是XBOX，因为网络也潜藏着许多隐患，而我们能够保证为网络游戏的用户提供安全的环境。

——您认为今年会是怎么样的一年？

我认为会是"无所不包"的一年，将会有各种各样的人才为XBOX工作，各方各面的厂商为我们提供支持。我们原本就是挑战者，今后也将成为真正的压倒性挑战者。微软的"WORD"一开始也根本不是"一太郎"的对手，但是我们一直升级到第五个版本，才扭转了市场份额。所以不论遇到任何困难，我们也决不放弃。

↑如果没有大浦博久提议将日版手柄小巧化，恐怕XBOX在日本的日子更不好过。

PS2、XBOX直读相继出现

●随着各主机的直读芯片相继推出，国内市场也逐渐呈现出旺销的势头。根据暗访的情报，PS2目前新推出的直读芯片可以完美运行盗版并无须引导，价格在400-800元之间；而XBOX的直读芯片则要再等一段时间才能面市。但可以肯定的是，XBOX的防盗系统确实已被破解，而芯片上市后的价格也不会低于500元。

最终幻想11日本发售

●人气RPG FF11已于5月16日正式发售，根据日本方面发回的情报显示，以往象征热销的人龙也没有如约而至。"FF11"在发售前曾获得多方好评，日刊《FAMI通》更是给了38的高分。SQUARE对这次网络尝试非常谨慎，首批出货仅有20万套。

今年下半年是GC的软件高峰

——请问从红白机至今，任天堂领导业界的关键何在？

岩田■80年代美国劣质游戏泛滥，导致家用游戏机市场大幅萎缩，是任天堂令电子游戏起死回生。我们创造了各种各样的游戏角色。起初马里奥也只是一个普通的角色，但我们每次使用同样的角色开发游戏时，不仅仅是增加新的关卡，更重要的是为游戏增添新的要素。通过长期的积累，任天堂才能获得今天的地位。

——今年上半年发售的GC软件似乎少于计划推出的数量？

岩田■确实有一部分软件的发售日期推迟了，但是下半年的作品会非常丰富。在5月份的E3上，我们将展出《塞尔达》、《马里奥》、《银河战士》、《星际火狐》等新作，而且大部分都可以试玩。

——E3上是否会公布GBA版《口袋妖怪》的详细资料？

岩田■像这样的大作，一定会有所宣传。此外，E3上还将公布GBA版《口袋妖怪》与NGC连动的有关情报，敬请期待。

与软件商合作是时代的必然性

——请谈一下史克威尔公司加盟任天堂阵营的原委。

岩田■经常有人批评任天堂对第三方软件厂商态度倨傲，全凭自家的软件打天下，这样的策略是行不通的。其实这不是我们单方面低声下气就能解决的问题，要想吸引软件厂商，必要的条件之一就是硬件的普及量。现在游戏的开发费用水涨船高，而定价却不断下降，厂商的收益也随之下降。消费者喜新厌旧，只有为他们提供新颖的游戏方式，才能使商品畅销。因此，游戏厂商也需要任天堂的合作。这是时代的必然性，而我们的合作对双方都有利。

——据说GBA与NGC连动的FF将会在年末发售，消息是否属实？

岩田■这个问题不该由我回答，但并非空穴来风，毫无疑问到时它将会成为推动消费者的要素。

20年后任天堂依旧不断创新

——今后游戏产业的动向是？

任天堂 **岩田聪**董事兼经营企划室室长

率领HAL研究所制作了《星之卡比》、《大乱斗》等作品。2000年就任任天堂董事兼经营企划室室长（同时担任HAL研究所董事顾问）。

岩田■说实话，10年前的我也无法想象现在的游戏界。正如创作游戏一样，有的游戏制作小组在开发游戏前会拿出厚厚一叠企划书，有的却只是提交一张写有创意的草案，但从我的经验看，后者制作出的游戏更加有趣。有些东西，不去尝试是不会知道的。3D技术的出现，使得游戏界发生了一场变革，或许现在的某些创新也将改变未来。希望20年后的任天堂也能不断创新，制作出令人吃惊的作品。

SCE **佐伯雅司**执行董事

负责PS2以及软件的宣传，SCE执行董事（兼任SCE宣传部部长）。为PS2和PS的普及做出了巨大的贡献。

FF7和DQ7的推出锁定胜局

——94年SCE首次加入家用游戏业，当时对PS抱有多大的信心？

佐伯■当时媒体对于家电厂商SONY进军游戏机市场的负面报道很多，我们的阻力也很大，除了久多良木社长外，恐怕没有人对PS抱有信心。在PS发售之后的两年里，我们一直高举着“所有游戏在这里集结”的旗帜，这不仅是在向玩家保证提供家用游戏机、街机和电脑游戏，也是希望能够获得更多的游戏厂商的支持。PS之所以能够成功，唯一的秘诀就是软件。特别是史克威尔的FF7加盟之后，软件数量的增长一发不可收拾，DQ7的发售更是加速了决定胜负的进程。

——今年最重要的课题之一是推广PlayStionBB，请问具体会如何开展业务？

佐伯■虽然最初会遇到困难，但是相信随着大作的出现一定会迎刃而解。当然PSBB是一个独立的商业模式，和PSBB Unit并不是一个概念。大部分游戏者对网络并非十分了解，我们希望喜爱FF的游戏者能够通过使用PSBB Unit了解网络的乐趣，同时掌握网络的基本知识。这是一个漫长的实验，现在才刚刚起步。

我们对业界时刻抱有危机感

——您认为竞争是必要的吗？

佐伯■我们必须时刻对业界抱有危机感，从长远来看缺乏竞争只会导致游戏市场的缩小。我真心地希望其他两家厂商的产品能够改变PS2一统天下的局面。正如史克威尔与艾尼克斯的较量会让游戏者无比兴奋一样，竞争能够刺激更多的消费者关注游戏市场。

GC在欧洲热销售

●根据欧洲任天堂的消息，5月3日登陆欧洲的GC已经卖掉了40万部，占总批出货的40%。而这一成绩也远比当初PS2与XB好得多。为了进一步扩大战果，任天堂准备再追加50万台以满足市场需求。

任天堂网络计划今秋启动

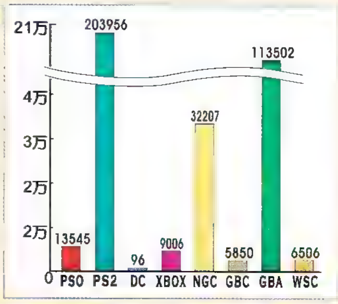
●美国GC网络蓄势待发。美国任天堂近日接受采访表示，GC的网络计划将在秋天正式启动，专用的MODEM、宽带设备也都将在该时推出。

PS2热门软件全球销量

●GT赛车3为800万套；横行霸道3为570万套；合金装备2为500万套；最终幻想X为400万套；魔颤为220万套；东尼滑板3为210万套；撒榄2002为205万套；鬼武者为200万套。

日本游戏主机月间销量统计

本期销量榜上，最显眼的恐怕就是微软XBOX不足1万台的月间销量，这样的成绩甚至连已经落伍的PS的销量也没有达到，难怪许多人武断地认为XBOX在日本败局已定！看来微软只能寄希望于大幅降价将魔盒带出低谷了。反观索尼，PS2依然保持着领先优势，月间20万台的销量令GC和XBOX望洋兴叹。



统计时间为3月24日至4月24日

Nintendo
GAME BOY ADVANCE
FIREEMBLEM
ファイアーエムブレム
封印の剣
1-4人游戏的战略RPG
"火炎纹章"的最新作在GBA上发售了！系列一贯的优秀系统在"封印之剑"中被大量继承。根据玩家的不同玩法而出现的外传情节，也是游戏的卖点之一。此外本作还支持通信对战，玩家可以借助"通信斗技场"实现人与人之间的对战，选拔最强的培养角色！作为系列中首次出现的连机系统，人与人的较量令"封印之剑"的世界彻底沸腾。
这是属于你自己的故事
每次新游戏都会发生变化
齐耐瓦
贝鲁恩国王塞法鲁的妹妹。外表看起来像个淑女，可内心中却隐藏了无限的激情。她的所作所为都超出了"一国之公主"的行动范畴。
渥鲁多
侍奉法雷家的少年，与罗伊是表兄弟。与兄长一同长大，面对领主罗伊依然保持着臣下对主君的节度与忠诚心。
恰德
与露一样是在孤儿院长大的少年。在贝鲁恩进攻时，孤儿院的院长被乱军杀害，怀着复仇之心态的恰德就此离开了孤儿院。
露
院长死后，带领剩下的孤儿前往利奇阿的都市避难。由于得到了一本无法使用的魔导书，开始了对贝鲁恩的复仇之战。
迪克
利亚王国的剑斗士，对于自由和胜利的向往令人钦佩。为人豪爽，行事光明磊落，受到部下的爱戴。
夏妮
各地修行。机智而富有同情心，是个明快的少女。
莉莉娜
游戏的女主人公，是大陆南方奥斯迪亚家的公主，拥有成为伟大魔导师的天才潜力。她那充满热情和笑容令人陶醉。
罗伊
游戏的男主人公。大陆南方，利奇阿地区的诸侯法雷家的嫡男。代替生病的父亲艾利威特率领法雷军，其精湛的剑法和独有镇定令人钦佩。
はい 陛下が そうおっしゃるのなら
やっぱり私なんかじゃダメですよね だけど あなたたちだったら・・・
绝赞发售中
本刊2002年5月和6月号将已刊登本游戏的流程和研究攻略，请读者留意收看。

中国电玩榜

2002 年第 6 期(统计时间 2002 年 4 月 1 日 ~ 30 日)

本期重点：
1、特别追加——1996 年 ~ 2002 年日本软件销量 TOP 50！！
2、统计截止共收到有效选票 4700 张，比上期大幅提升！！

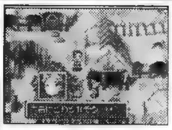
家用游戏当月排行榜・TOP 30

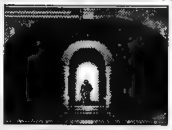
1 前:1

最终幻想 8 (计票:1629)
机种:PS　类型:RPG
厂商:SQUARE　其他:系列销量最大

2 前:2

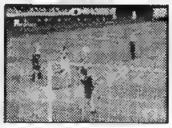
莎木 Ⅱ (计票:1451)
机种:DC　类型:FREE
厂商:SEGA/AM2　其他:XB 版 10.1 发卖

3 前:3

黄金太阳 (计票:1407)
机种:GBA　类型:RPG
厂商:NINTENDO　其他:掌机的 RPG 范本

4 前:5

恶魔城～月之轮回 (计票:1276)
机种:GBA　类型:ACT
厂商:KONAMI　其他:GBA 必备卡

5 前:4

最终幻想 10 (计票:1241)
机种:PS2　类型:RPG
厂商:SQUARE　其他:PS2 第一部 FF

6 前:7

实况胜利十一人 2000 (计票:700)
机种:PS　类型:SPG
厂商:KONAMI　其他:WE6 飞跃大

7 前:8

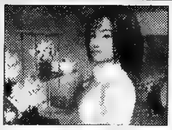
生化危机 3～最终逃脱 (计票:648)
机种:PS　类型:AVG
厂商:CAPCOM　其他:生化 0 发售在即

8 前:9

恶魔城～月下夜想曲 (计票:636)
机种:PS　类型:ACT
厂商:KONAMI　其他:至今不衰

9 前:6

合金装备 索利德 2 (计票:583)
机种:PS2　类型:ACT
厂商:KONAMI　其他:犹如电影

10 前:13

莎木一章・横须贺 (计票:447)
机种:DC　类型:FREE
厂商:SEGA　其他:40 万

序	昔	游戏名称		计票
11	10	最终幻想 9	(PS、SQUARE、RPG)	397
12	15	格兰蒂亚 2	(DC、GAME ARTS、RPG)	395
13	14	口袋妖怪 金银	(GB、NINTENDO、RPG)	375
14	12	合金装备・索利德	(PS、KONAMI、AVG)	346
15	11	樱大战 3～巴黎的燃情岁月	(DC、SEGA、AVG)	343
16	16	真三国无双 2	(PS2、KOEI、ACT)	325
17	新	鬼武者 2	(PS2、CAPCOM、AVG)	315
18	21	最终幻想 7	(PS、SQUARE、RPG)	295
19	20	勇者斗恶龙 7	(PS、ENIX、RPG)	270
20	17	寄生前夜 2	(PS、SQUARE、AVG)	247
21	23	生化危机 2	(PS、CAPCOM、AVG)	243
22	19	永恒传说	(PS、NAMCO、RPG)	242
23	18	生化危机 代号:维罗尼卡	(DC、CAPCOM、AVG)	234
24	22	恐龙危机 2	(PS、CAPCOM、AVG)	207
25	新	VR 战士 4	(PS2、SEGA、FTG)	198
26	27	尤多娜英雄战记	(PS、ENTER BRAIN、SLG)	178
27	再	寂静岭 2	(PS2、KONAMI、AVG)	176
28	25	北欧战神传	(PS、ENIX、RPG)	172
29	新	樱大战 4	(DC、SEGA、AVG)	168
30	26	射雕英雄传	(PS、SCEI、RPG)	150

英雄不寂寞:GC 生化危机上榜有望

本期“生化危机”排在第 31 位，以 3 票之差没能登上 TOP 榜，实在遗憾。

新作方面，“鬼武者 2”、“VF4”、“樱大战 4”等大作都挤入前 30 的行列，可喜可贺。可以明显感到 PS2 正在快速普及中。另外，风林断言“WE6”也必会挤入前 10，大家不妨拭目以待。

填写选票的注意事项： A．不要在选票中填写未发售的游戏，否则选票无效；B．依据本刊译名填写游戏名称，热门游戏名称可直接参考本刊“排行榜”；C．一定要在选票上按规格填写清楚真实姓名、地址和邮编。

日本家用机新作期待排行榜

序	昔	游戏名称	计票	序	昔	游戏名称	计票
1	1	最终幻想 XI 机种:PS2 厂商:SQUARE 类型:网络 RPG 发售日:2002 年 5 月 16 日	3016	6	6	绝体绝命都市 机种:PS2 厂商:IREM 类型:AVG 发售日:2002 年 4 月 25 日	1267
2	4	星海传说 3～时光尽头 机种:PS2 厂商:ENIX 类型:RPG 发售日:未定	2699	7	新	宿命传说 2 机种:PS2 厂商:NAMCO 类型:RPG 发售日:2002 年冬季预定	1168
3	7	阳光马里奥 机种:GC 厂商:NINTENDO 类型:ACT 发售日:2002 年 7 月 19 日	1701	8	新	生化危机 4 机种:GC 厂商:CAPCOM 类型:AVG 发售日:2002 年发售预定	836
4	8	塞尔达传说 GC 机种:GC 厂商:NINTENDO 类型:A·RPG 发售日:2002 年发售预定	1534	9	新	机动战士高达 吉兰的野望～独立战争记～ 机种:PS2 厂商:BANDAI 类型:SLG 发售日:2002 年 5 月 2 日	811
5	9	生化危机 0 机种:GC 厂商:CAPCOM 类型:AVG 发售日:2002 年发售预定	1479	10	新	最终幻想 Ⅲ 机种:WSC 厂商:RPG 类型:RPG 发售日:未定	649

塞尔达传说

星海传说 3

随着 3 月 PS2 软件高峰的退却，期待榜涌现出了大量新游戏的身影。其中更是出现了两款生化危机作品。

值得关注的是，NAMCO 方面还没有正式宣布的“宿命传说 2”已经上榜，并且发售日期基本确定。本作无疑将成为 NAMCO 年度最大的看点所在，而且也成为 NAMCO 唯一有望在日本本土突破百万的作品。

随着发售日的临近，“阳光马里奥”的期待排名继续向前挺进。日刊接二连三的进行着轰炸般的报道，结合本届 E3 的试玩，相信延期是一定不会的。在这里要提醒大家的是，马里奥是目前唯一一套销量过亿的游戏系列。

日本家用机软件月间销售排行榜

序	游戏名称	销量	序	游戏名称	销量
1	王国之心 机种:PS2 厂商:SQUARE 类型:RPG 发售日:2002 年 3 月 28 日	514792 总:514792	6	铁拳 4 机种:PS2 厂商:NAMCO 类型:FTG 发售日:2002 年 3 月 28 日	221431 总:221431
2	超级机器人大战 IMPACT 机种:PS2 厂商:BANPRESTO 类型:S·RPG 发售日:2002 年 3 月 28 日	511547 总:511547	7	J 联盟 创造球会 2002 机种:PS2 厂商:SEGA 类型:SLG 发售日:2002 年 3 月 7 日	212164 总:428580
3	ONE PIECE 伟大的战斗！ 2 机种:PS 厂商:BANDAI 类型:FTG 发售日:2002 年 3 月 20 日	329109 总:329109	8	火炎纹章～封印之剑 机种:GBA 厂商:NINTENDO 类型:S·RPG 发售日:2002 年 3 月 29 日	174126 总:174126
4	樱大战 4～恋爱吧少女 机种:DC 厂商:SEGA 类型:AVG + SLG 发售日:2002 年 3 月 21 日	239183 总:239183	9	生化危机 机种:GC 厂商:CAPCOM 类型:AVG 发售日:2002 年 3 月 22 日	158755 总:158755
5	鬼武者 2 机种:PS2 厂商:CAPCOM 类型:AVG 发售日:2002 年 3 月 7 日	238483 总:907806	10	装甲核心 3 机种:PS2 厂商:FROMSOFT 类型:STG 发售日:2002 年 4 月 4 日	126278 总:126278

樱大战 4

王国之心

本期上榜的十部作品都是发售前就已经备受关注，从总体发售成绩上来看表现理想。尤其是做为状元的原创游戏“王国之心”，当仁不让的将玩家口袋中的钞票席卷过来。反观原本有望创造百万佳绩的作品却在这次的竞争中败下阵来。

销量在意料之中的“樱大战 4”、“鬼武者 2”、“火纹”以及“装甲核心 3”有着其固定的购买群，基本上都完成了公司的销售预计。而首批出货 20 万套的“生化危机”目前正在以每周 5000 份的销售量缓缓前进，完成 CAPCOM 销售预计不成问题。“铁拳 4”方面目前周销量已经跌到 1 万份，要完成 NAMCO40 万的一次出货已经十分困难。

日本家用机游戏当月排行榜		
游戏名称（机种、厂商、类型、发售日）		得票
最终幻想 X	(PS2、SQUARE、RPG)	1069
樱大战 4～恋爱吧少女	(DC、SEGA、SLG)	652
王国之心	(PS2、SQUARE、RPG)	435
动物之森 +	(GC、NINTENDO、ETC)	375
鬼武者 2	(PS2、CAPCOM、AVG)	370
超级机器人大战 IMPACT	(PS2、BANRPESTO、SRPG)	366
街	(SS、CHUNSOFT、AVG)	325
合金装备 2～自由之子	(PS2、KONAMI、ACT)	293
异度传说 前传 I	(PS2、NAMOC、RPG)	276
勇者斗恶龙 7	(PS、ENIX、RPG)	265

日本家用机游戏 2001 年下半年综合累计		
游戏名称（机种、厂商、类型、发售日）		得票
最终幻想 X	(PS2、SQUARE、RPG)	22727
合金装备 2～自由之子	(PS2、KONAMI、ACT)	10069
樱大战 3～巴黎的燃情岁月	(DC、SEGA、SLG)	9563
动物之森 +	(GC、NINTENDO、ETC)	6918
任天堂全明星大乱斗 DX	(GC、NINTENDO、ACT)	5525
勇者斗恶龙 4	(PS、ENIX、RPG)	5486
勇者斗恶龙 7～伊甸的战士们	(PS、ENIX、RPG)	5457
街	(SS、CHUNSOFT、AVG)	4704
真三国无双 2	(PS2、KOEI、ACT)	4665
最终幻想 7	(PS、SQUARE、RPG)	4414

国家危机

伍兹 2002

SONIC 2

日本街机游戏最新排行榜		
游戏名称（基板、厂商、类型）		得票
头文字 D	(NAOMI、SEGA、RAC)	17029
德比赛马俱乐部 2	(NAOMI、SEGA、SLG)	16342
太鼓的达人 3	(SYSTEM12、NAMCO、音乐)	12292
VR 战士 4	(NAOMI2、SEGA、FTG)	9098
机动战士高达～联邦对吉翁	(NAOMI、CAPCOM、ACT)	8343
铁拳 4	(SYSTEM246、NAMCO、FTG)	5828
火热棒球 2002	(SYSTEM246、NAMCO、SPG)	4773
午夜湾岸	(SYSTEM246、NAMCO、RAC)	3531
RACE ON!	(SYSTEM22、NAMCO、RAC)	3325
VR 射手 3	(NAOMI2、SEGA、SPG)	3038

欧美（美国）家用机游戏最新排行榜	
游戏名称（机种、厂商、类型）	
横行霸道 3	(PS2、ROCKSTAR、ACT)
超级马里奥 A2	(GBA、NINTENDO、ACT)
国家危机	(PS2、ROCKSTAR、ACT)
SONIC 大冒险 2 BATTLE	(GC、SEGA、ACT)
泰格·伍兹高尔夫 2002	(PS2、EA、SPG)
SONIC A	(GBA、SEGA、ACT)
马克斯·佩恩	(PS2、ROCKSTAR、ACT)
WRECKLESS THE YAKUZA MISSIONS	(XBOX、ACTIVISION、ACT)
最终幻想 10	(PS2、SQUARE、RPG)
街头涂鸦未来	(XBOX、SEGA、ACT)

玩家评游戏

●没有“黄金太阳”，GBA 便没有了颜色。

——湖北　刘影

●对“王国之心”完全是冲着宇多田光……

——北京　姜石

●鬼武者 2——一部真实的古装日本剑客小说。

——辽宁　唐奥

●樱 4：还有 5 代吗？

——天津　王凯

●寂静岭 2——对人意志的一次考验，也是对人心灵的一次洗礼！

——宁夏　崔金涛

●黄金太阳——在铁的压制下，这是最好的选择。

——广东　TIN

●实况足球——有点模糊的世界杯转播。

——浙江　双浩

●投恶魔称 5 票，只想让他上榜。

——广西　李龙

●皇牌空战 4——航空爱好者的准驾驶模拟器。

——庄河　孙强

●樱大战 4——永远的樱花，永远的爱；不死的大神，无尽的恨。

——上海　滕志勇

●莎木 + 铃木裕 = 木木

——江西　章伟

●心跳回忆 3——我的心跳越来越慢……

——江西　章伟

●和女友一起玩“寂静岭 2”是让她投怀送抱的最佳选择！

——辽宁　王天一

●铁拳——不像在比武，更像是在街边打架。

——广西　黄富宇

●樱大战 4——“质量”不过关，“缩水”太厉害了！

——天津　毕跃

●樱大战 4——DC 该圆满了……

——福建　何彦峥

以上排行榜中和“日本家用机月间销售排行榜”部分参考自日本“周刊ファミ通”杂志 2002 年 4 月 12 日～2002 年 5 月 3 日 4 期。其中“家用机游戏新作期待排行榜”及“日本家用机游戏当月排行榜”统计依据为“周刊ファミ通”杂志的 2002 年 5 月 3 日。

本期参与“中国电玩榜”的 50 名幸运读者名单

中奖者由电脑随机抽出，凡参加“中国电玩榜”，均可能得到每月不同的纪念奖品，更有可能获得年度的大奖。

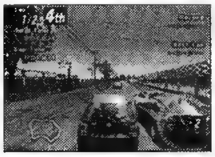
广西南丹	黄宇飞	浙江诸暨	袁文璧	宁夏银川	邵鹏	广西宜州	汪健民	北京东燕	杨昭
陕西西政	乔宇	北京石景山	胡子鹏	广西柳州	项艺鑫	辽宁武警	唐奥	广东澄海	薛锐鹏
湖南益阳	金智勇	内蒙通辽	齐塔拉	辽宁沈阳	邢晋	北京门头沟	姜石	安徽淮北	周溪
北京崇文	张京哲	吉林四平	张淑艳	安徽肥西	汪新月	北京昌平	晶晶	江苏南京	元彪
北京延庆	沈鸣鹤	山东济南	赵阳	广东陆河	罗方宏	北京昌平	贾伟	北京朝阳	程文松
河北永年	孙然	天津武医	黄威	天津和平	杨晖	北京海淀	张一轩	辽宁大连	侯波
河北唐山	张立城	浙江丽水	朱瑞辉	天津红桥	王凯	广东顺德	何英朗	福建福州	林峰
广东台山	Tin	广东肇庆	陈琛	浙江宁波	潘涛	重庆渝中	夏（玉）	广东广宁	程世能
湖北枝江	徐宽	北京西城	周东平	辽宁沈阳	吴世超	广东四会	冯国斌	湖北武汉	刘影
广东珠海	程彬	宁夏银川	崔金涛	天津河东	张伟	上海杨浦	黄睿	江西鹰潭	张健

追加！

日本软件累计销售本 BEST 50

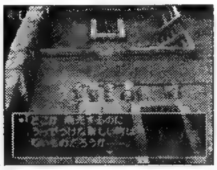
本排行系日本权威杂志《FAMITSU》统计而成，为我们做出了最详实的记录。回首这 7 年，游戏业发生了翻天覆地的变化，相信经历过这 7 年的玩家都身有感受。PS 正式从任天堂的屁股下抢过第一把交椅、任天堂主力产品从家用机过度到掌机等等，一幕幕仍回荡在眼前，游戏界的这几次震荡到底谁才是赢家？让我们一起来看看。

排名	主机	游戏名称	厂商	发售日	累计销量
1	GB	口袋妖怪（红、绿、青、皮卡丘）	任天堂	1996年2月27日	10077159
2	GB	口袋妖怪（金、银、水晶）	任天堂	1999年11月21日	7801616
3	PS	勇者斗恶龙Ⅶ～伊甸的战士们	ENIX	2000年8月26日	3893293
4	PS	最终幻想Ⅷ	SQUARE	1999年2月11日	3501588
5	PS	最终幻想Ⅶ	SQUARE	1997年1月31日	3277776
6	PS	最终幻想Ⅸ	SQUARE	2000年7月7日	2707301
7	PS2	最终幻想X	SQUARE	2001年7月19日	2294640
8	GB	游戏王 4～最强决斗者战记	KONAMI	2000年12月7日	2211630
9	PS	GT 赛车	SCE	1997年12月23日	2186375
10	PS	生化危机 2	CAPCOM	1998年1月29日	2154975



↑创造赛车游戏历史奇迹的 GT 系列。

↑为 PS 系列主机立下汗马功劳的王牌。



↑味道永远不变的 DQ 是日本人的最爱。

排名	主机	游戏名称	厂商	发售日	累计销量	排名	主机	游戏名称	厂商	发售日	累计销量
11	GB	DQ 怪兽篇	ENIX	1998.9.25	1911107	31	PS	沙加 开拓者	SQUARE	1997.7.11	1088414
12	PS	大众高尔夫	SCE	1997.7.17	1777895	32	PS	铁拳 2	NAMCO	1996.3.29	1088069
13	PS	德比赛马	ASCII	1997.7.17	1737819	33	GC	任天堂全明星大乱斗 DX	任天堂	2001.11.21	1086820
14	N64	马里奥赛车 64	任天堂	1996.12.14	1711661	34	PS	DDR	KONAMI	1999.4.10	1023821
15	N64	超级马里奥 64	任天堂	1996.6.23	1639914	35	SFC	DQ3	ENIX	1996.12.6	1019890
16	N64	任天堂全明星大乱斗	任天堂	1999.1.21	1632055	36	PS	寄生前夜	SQUARE	1998.3.29	994420
17	GB	DQ 怪兽篇 2	ENIX	2001.3.9	1592728	37	GB	游戏王 2	KONAMI	1999.7.8	984862
18	GB	游戏王	KONAMI	1998.12.17	1522971	38	N64	马里奥高尔夫 64	任天堂	2000.7.21	969892
19	PS	GT 赛车 2	SCE	1999.12.11	1466870	39	PS	大众高尔夫 2	SCE	1999.7.29	951931
20	PS2	GT 赛车 3	SCE	2001.4.28	1438743	40	PS	电车 GO!	TAITO	1997.12.18	949947
21	PS	生化危机 3	CAPCOM	1999.9.22	1383882	41	PS	啪啦啪啦啪	SCE	1996.12.6	937976
22	PS	最终幻想战略版	SQUARE	1997.6.20	1278060	42	GB	口袋妖怪卡片 GB	任天堂	1998.12.18	931610
23	SFC	超级大金刚 3	任天堂	1996.11.23	1199720	43	PS2	鬼武者	CAPCOM	2001.1.25	927534
24	PS	生化危机	CAPCOM	1996.3.22	1194779	44	PS	狂热节拍	KONAMI	1998.10.1	923585
25	PS	铁拳 3	NAMCO	1998.3.26	1186119	45	PS2	鬼武者 2	CAPCOM	2002.3.7	919361
26	PS	陆行鸟之不思议迷宫	SQUARE	1997.12.23	1165796	46	PS	古惑狼 3	SCE	1998.12.17	917105
27	N64	塞尔达传说	任天堂	1998.11.21	1147068	47	SFC	德比赛马 96	ASCII	1996.3.15	909021
28	PS	DQ4	ENIX	2001.11.22	1145489	48	PS	古惑狼 2	SCE	1997.12.18	894355
29	N64	口袋妖怪竞技场	任天堂	1998.8.1	1094763	49	PS	异度装甲	SQUARE	1998.2.11	891674
30	SFC	马里奥 RPG	任天堂	1996.3.9	1089795	50	N64	马里奥聚会 2	任天堂	1999.12.17	884246

由于版面所限，我们没能将其余 50 款游戏列出，望大家见谅（全部列表将在《游戏批评》16 中刊出，关心的朋友不要错过）。根据这次统计的排位来看，日本老铺任天堂成为当之无愧的 NO.1，软件销量 100 位中包揽 25 位，霸占 1/4 强，任天堂软件之强由此可见一斑。其他软件商像 SQUARE、KONAMI 都有出色的表现，多款名作在列。游戏方面，"口袋妖怪"系列、"最终幻想"系列、"马里奥"系列、"DQ"系列、"生化危机"系列、"铁拳"系列等都是 1996 年到 2002 年这 7 年的代表作品。软件销量节节高升，创造了一个又一个的奇迹，那段时期也可以说是游戏业新春天的来临，与现今的低潮形成鲜明对比。随着 XBOX、GC、PS2 等市场争夺，相信游戏业不会沉沦下去，新的冲击即将到来。

GAMEBOYADVANCE

火炎纹章 ~封印之剑~

二十六名隐藏角色的加入方法拨云见日!!
珍贵道具与隐藏商店的出现方法金针度人!!

GBA	厂商:NINTENDO	发售日:2002.3.29	
	类型:SLG	价格:4800日元	支持:对战线

游戏中，让天马骑士夏妮、蒂德、尤诺同时包围住一名敌人，其中任意一人发动攻击，就会出现三人同时发动DELTA ATTACK（三角攻击）的情况，攻击力为发动角色的DMG×3（因此发动攻击的角色攻击力越高越好，产生支持效果就越强）。另外温蒂（ウエンディ）、巴斯（バース）、波鲁斯（ボールス）三人也可发动类似的攻击。

全部隐藏角色的加盟方法公开

（注：每爆机一次，就会在挑战模式增加一人，直至六十人）

角色名称	加入方法
路（**ルウ**）	第三章，访问左上方的村庄
格拉利妮（**クラリーネ**）	第四章，第四回合出现，与主角邻接时发生对话后加入
路特加（**ルトガー**）	第四章第六回合出现，格拉利妮（**クラリーネ**）说得
苏（**スー**）	第六章，打开左侧从下往上第3个门，主角说得
杰思（**キャス**）	第六章，第八章，第十二章她都会出现，分别用主角说得后第十二章加入
塞洛特（**ゼロット**）	第七章，主角说得
托雷克（**トレック**）	第七章，塞洛特（**ゼロット**）或主角说得
挪亚（**ノア**）	第七章，塞洛特（**ゼロット**）或主角说得
菲露（**フィル**）	第九章，挪亚（**ノア**）说得
辛（**シン**）	第九章，苏（**スー**）说得
基斯（**ギース**）	第十章A路线或第十一章B路线，主角说得
冈萨雷斯（**ゴンザレス**）	第十章A路线或第十章B路线，莉丽娜（**リリーナ**）说得
格雷恩（**クレイン**）	第十章B路线或第十章A路线，主角或格拉利妮（**クラリーネ**）说得
蒂德（**テイト**）	第十章B路线或第十章A路线，格雷恩（**クレイン**）说得，可先用夏妮（**シャニー**）说得，变为NPC
艾淇特那（**エキドナ**）	第十章A路线，拉拉姆（**ララム**）说得
基斯（**ギース**）	第十一章B路线或第十章A路线，主角说得
哈亚多鲁（**バアトル**）	第十一章B路线，主角或菲露（**フィル**）说得
利（**レイ**）	第十二章，路（**ルウ**）或查德（**チャド**）说得
帕西巴尔（**パーシバル**）	第十三章，艾尔芬（**エルフイン**）或拉拉姆（**ララム**）说得（在第九回合他撤退前说得），或者在第十五章用相同人物说得
加兰多（**ガレット**）	第十五章，莉丽娜（**リリーナ**）说得
达克拉斯（**ダグラス**）	第十六章，不杀他过版，在外传中加入
修（**ヒユウ**）	第十六章，主角说得（需要5000－10000G收买，不过5000的话他的能力会有所下降）
法兹（**ツアイス**）	第十六章，米蕾汀（**ミレディ**）说得
戴严（**ダヤン**）	第二十章A路线，主角或苏（**スー**）、辛（**シン**）说得
尤诺（**ユーノ**）	第二十章B路线，塞洛特（**ゼロット**）或另外两名天马骑士说得
卡列尔（**カレル**）	第二十三章，菲露（**フィル**）或哈亚多鲁（**バアトル**）访问村庄

隐藏的珍贵道具

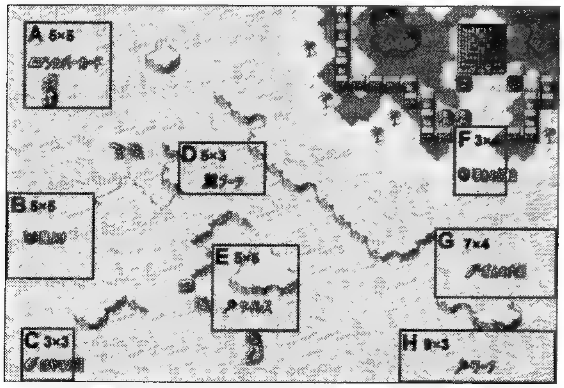
★ 第十一章A路线“西方の勇者”或第十章B路线“对立のはざまで”（这两章为平行章节）：说得格雷恩（**クレイン**）和蒂德（**テイト**），如果能保证他们的部下（NPC）全部生存过版，那么过版后他们会赠送“**オリオンの矢**”和“天空**のムチ**”这一章如能在山贼破坏村庄前全部访问，村民会在过版后赠送“英雄**の**证”。

★ 第十四章“理想乡”：本章中有8个隐藏道具！具体位置请见下图。另外需要注意的是“导き**の**指轮”是要让索菲亚（ソフィーヤ）移动到F区域才能得到。（图片来源：火花天龙剑 特别感谢：无梦）

★ 第十五章“龙の娘”：说得帕西巴尔（**パーシバル**）后，他的部下全部生存过版，而后他们会赠送“骑士**の**勋章”（十三章同理）。

★ 第二十章B路线“イリア解放”：保证村民全部脱出战场，过版后得到“天使の衣”。

★ 第十一章B路线“自由への脱出”：保护所有村民，过版获得“**エナジーリング**”。



↑上图的宝物一览：A. シルバーカード、B. 魔よけ、C. はやての羽、D. ブーツ、E. サイレス、F. 导きの指轮、G. ぎんの大剑、H. ワープ

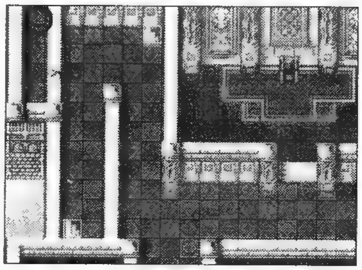
隐藏商店的位置及出售种类

首先，在十六章的时候玩家至少要有五千元。而后用主角去说得修（**ヒユウ**），因为只有他带着进入隐藏商店的卡。如果玩家修炼他，就必须花钱。他最初的开价是10000，砍价的话最多可以砍到5000。当然，玩家也可以用盗贼把卡偷过来，而后一刀结果修！

游戏中的隐藏商店一共有两处，分别位于第十六章法兹（**ツアイス**）出现的巷道最上方（如下方左图）和第二十一章右上角被群山包围的那一小片绿地（如下方右图）。

第十六章出售的道具包括如下品种：所有类型的转职道具（售价均为10000）、增加最大HP的天使之羽（售价8000）、盗贼专用的钥匙（售价3600）。

第二十一章出售的道具包括如下品种：所有类型的转职道具（售价均为10000）、所有类型的增加能力值的药品（售价均为8000）、远程的光，暗，理魔法（售价1600）。



文/黑衣の死神－冉剑峰　协力/天子骑士 周全
作者感谢/火花天龙剑 西维尔 艾特梅雅 最后のシ者

PLAYSTATION2

王国之心 ~揭开童话世界的秘密~

解惑史克威尔与迪斯尼共筑梦幻世界的诸多谜团！准确详实的研究报告无顾忌大公开！！

PS2	厂商：SQUARE	发售日：2002.3.28	
	类型：A·RPG	价格：6800日元	其他：——

史克威尔的《王国之心》中充斥着各种迷你游戏，而这些迷你游戏和隐藏要素恰恰关系着隐藏的最终结局。如果玩家能够完成寻找斑点狗、卜启动リニテイ、100エーカ一森林、奥林匹斯竞技场的杯赛等全部迷你游戏，就会在结局画面后出现隐藏动画，这似乎预示着《王国之心》将要推出续篇……

文、责编/PERFECT、宇部

101只斑点狗

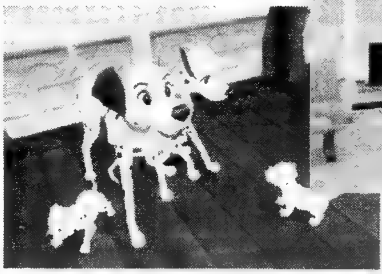
挑战耐心的地毯式搜索！

在游戏世界中藏匿着99只斑点狗，它们分布在世界各处的宝箱里（一个宝箱3只小狗，共记33个宝箱），找到它们后返回**トラヴァーズタウン**2番街的斑点狗的家（子犬**たちの**家），可以领取各种奖赏。笔者将在下面的表格里介绍全部斑点狗的藏匿地点，请读者根据下表中的地点仔细寻找。

寻找斑点狗所得的赠品

找到狗的数量	可以获得的道具
10只以上	ケアルガグミ
20只以上	ファイガグミ
30只以上	サンダラグミ
40只以上	ミスリルのかけら
50只以上	ミストリル
60只以上	ラストエリクサー
70只以上	オリハルコン
80只以上	アルテマグミ
90只以上	リボン

↓寻找斑点狗的隐藏情节关系着隐藏ENDING画面的出现！



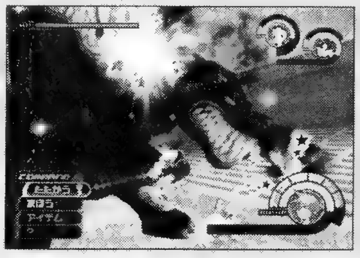
↑别忘了返回斑点狗的家领取礼物！看！就是这里了！

番号	藏匿场所	番号	藏匿场所
子犬1~3	**トラヴァースタウン**：不思议な馆	子犬52~54	**アグラバー**：魔法の洞窟·宝物库
子犬4~6	**トラヴァースタウン**：2番街	子犬55~57	**モンストロ**：腹部3
子犬7~9	**トラヴァースタウン**：**アクセサリーショップ**	子犬58~60	**ワンダーランド**：ハートの女王の城
子犬10~12	**トラヴァースタウン**：隐された水路	子犬61~63	**ホロウバスティオン**：虚ろなる城·大广间
子犬13~15	**ワンダーランド**：ハートの女王の城	子犬64~66	**ハロウインタウン**：集合墓地
子犬16~18	**ワンダーランド**：ハスの森	子犬67~69	**ハロウインタウン**：**ギロチン**广场
子犬19~21	**ワンダーランド**：**ティーパーティー**会场	子犬70~72	**ハロウインタウン**：**ギロチン**广场
子犬22~24	**オリンパスコロシアム**：**コロシアム**前	子犬73~75	**モンストロ**：口
子犬25~27	**ディープジャングル**：**カバ**の沼	子犬76~78	**モンストロ**：腹部3
子犬28~30	**ディープジャングル**：入り口	子犬79~81	**モンストロ**：腹部5
子犬31~33	**ディープジャングル**：奥地の大树	子犬82~84	**ネバーランド**：海贼船·船仓
子犬34~36	**ディープジャングル**：**キャンプ**	子犬85~87	**ネバーランド**：海贼船·船仓
子犬37~39	**アグラバー**：**アラジン**の家	子犬88~90	**ネバーランド**：海贼船·船长室
子犬40~42	**ハロウインタウン**：吊り桥	子犬91~93	**ホロウバスティオン**：逆卷
子犬43~45	**ネバーランド**：时计台	子犬94~96	**ホロウバスティオン**：大纹壁
子犬46~48	**アグラバー**：王宫前	子犬97~99	**ホロウバスティオン**：虚ろなる城·高楼
子犬49~51	**アグラバー**：魔法の洞窟·入り口	——	——

最后的“哈迪斯杯”

奥林匹斯竞技场的最后挑战来临！

主人公索拉在奥林匹斯竞技场（**オリンポスコロシアム**）的前三项杯赛中夺冠，解开锁孔封印，而后在游戏后期返回这里，与菲尔（**フィル**）谈话会出现第4项杯赛——哈迪斯杯（**ハデスカップ**）。如果参加哈迪斯杯，经过连续49战才能够夺冠，其中包括与斯考尔、克劳德的战斗、与冥界看门犬和与哈迪斯的战斗（斯考尔和克劳德将合力挑战索拉）。夺冠的过程中，索拉一行可以得到一些魔法和终极装备作为奖赏！



←在哈迪斯杯中，许多强大的敌人将再次登场，比如左图中的冥界看门犬。

←索拉如愿捧杯后，哈迪斯的悲惨境遇可见一斑。

钟楼的隐藏BOSS

发现方法与攻略要点揭晓

游戏进行到最后阶段，返回**ネバーランド**的船室，将小飞侠彼特（**ピーターパン**）换为伙伴后，与小精灵丁克（**ティンク**）交谈会出现是否前往钟楼的选项。如果选择前往钟楼就会发现隐藏BOSS。它的飞行速度很快，而且玩家要根据其身体下方的光球的颜色选择攻击方式。光球呈红色时，必须要用火炎魔法攻击；光球呈黄色时，必须要用闪电魔法攻击；光球呈蓝色时，必须要用冰冻魔法攻击；光球呈白色时，必须要用物理攻击。

此外还要特别留意它的死亡宣告魔法，倒计时一旦为零，我方队员便会强制死亡。因此在中招后，一定要对着钟楼使用时间暂停魔法，延缓死亡宣告的时间。

合成物品的合成条件与作用全公开

合成屋(**アクセサリー**)位于(**トラヴァースタウン**)1番街,只要完成阿拉丁的世界,返回合成屋,开启一层的绿色**トリニティ**就可以在二层合成物品了。下面将公开合成 24 种物品的所需材料以及合成物品的作用。

附录:100 エーカー森林

在**トラヴァースタウン**的不思议馆中那本残缺不全的书,只要在世界各地收集书中脱落的书页,并完成书中的事件,就可以恢复原貌并得到道具。只不过书中的事件是个迷你游戏,可能有些棘手……

合成物品名称	必要素材的种类及数量	备考
コテーヅ	うるおいのかけら×2、燃え上がるかけら×3	全员 HP、MP 完全回复
エリクサー	燃え上がるかけら×2、冻てつくかけら×2、とどろくかけら×2、ミスリルのかけら×4	1人 HP、MP 完全回复
エナジーバングル	カのかけら×2、冻てつくかけら×1	HP+3、防+1
パワーチェーン	斗气のかけら×2、カのかけら×2	攻+2
エンジニアピアス	斗气のかけら×2、とどろくかけら×1	MP+3、防+1
ダークリング	透きとおるかけら×2、うるおいのかけら×1、ミスリルのかけら×2	防+3、暗系攻击伤害减少 20%
メガポーション	燃え上がる魔石×1、冻てつく魔石×1、とどろく魔石×1、ミスリルのかけら×2	全员 HP30 回复
AP アップ	斗气のかけら×3、斗气の魔石×2、ミスリル×3	1人 AP 最大值增加 1
エンジエルバングル	斗气のかけら×3、カのかけら×3、うるおいの魔石×3	HP+6、防+2
マジツクブレス	燃え上がるかけら×3、冻てつくかけら×3、とどろくかけら×3、ミスリル×2	MP+1、魔法攻击力上升
バスターチエーン	カのかけら×3、カの魔石×1、透きとおる魔石×1	攻+3、防+1
マスターピアス	透きとおるかけら×3、透きとおる魔石×2、斗气の魔石×2	AP+4、防+2
メガエーテル	燃え上がる魔石×3、冻てつく魔石×3、とどろく魔石×3、うるおいのかけら×5、うるおいの结晶×1	全员 MP 少量回复
ガードアツプ	透きとおるかけら×5、透きとおる魔石×3、透きとおる结晶×1、满たされるのずく×1	1人的防御力最大值加 1
ガイアバングル	カのかけら×5、力の魔石×3、うるおいの结晶×1	HP+9、防+3
ルーンブレス	燃え上がる魔石×2、冻でつく魔石×2、とどろく魔石×2、ミスリル×3	MP+1、防+1 魔法攻击力上升
セイヴザハート	斗气のかけら×3、カのかけら×3、みなぎる结晶×1	HP+3、防+4 暗系攻击的伤害减少 20%
スリースターズ	燃え上がるかけら×3、冻でつくかけら×3、とどろくかけら×3、オリハルコン×1、きらめく结晶×1	防+3、炎冰雷攻击的伤害减少 20%
ラストエリクサー	うるおいのかけら×5、うるおいの魔石×3、うるおいの结晶×1、きらめく结晶×1、吹き荒れるカゼ×2	全员 HP、MP 完全回复
パワーアツプ	カのかけら×5、カの魔石×3、みなぎる结晶×1、满たされるしずく×1、オリハルコン×2	1人的攻击力最大值加 1
ブレイブチェーン	斗气のかけら×5、斗气の魔石×3、透きとおる结晶×1	攻+4、防守+2
フォースブレス	きらめく结晶×2、满たされるしずく×1、オリハルコン×3、吹き荒れるカゼ×1	不明
クリスタルクラウン	透きとおる结晶×3、みなぎる结晶×3、きらめく结晶×3、うるおいの结晶×3	HP+6、MP+1、AP+3、攻+2、防+2、魔法攻击力上升
リボン	燃え上がる魔石×5、冻てつく魔石×5、とどろく魔石×5、うるおいの魔石×5、吹き荒れるカゼ×3	防+3、物理攻击的伤害减少 20%

神秘トリニティ

所谓"**トリニティ**",就是指散落在世界各地的一种有三颗心的标志,共分为红、黄、蓝、绿、白 5 种颜色。只有当主人公索拉与唐纳德(**ドナルド**)、古菲(**グーフィー**)在一起,调查地面上的**トリニティ**标志才能启动机关。不过在游戏初期,索拉并不能启动所有颜色的**トリニティ**,必须根据情节的推进获得该能力后才能开启相应颜色的**トリニティ**(具体请见本期攻略人行道中《王国之心》流程攻略)。因此玩家可以待修得开启所有颜色的**トリニティ**的能力后返回以前的世界,寻找先前无法启动的**トリニティ**。开启不同颜色的**トリニティ**,能够获得出现宝箱、破坏障碍物等不同效果。下表将公开全部**トリニティ**的所在区域。

←↑找到并启动所有的トリニティ同样关系着隐藏结局的出现……

全部 5 种颜色的トリニティ的所在区域		
トラヴァーズタウン・1番街酒场附近	ホロウバスティオン・大纹壁	トラヴァーズタウン・不思议な馆
トラヴァーズタウン・1番街世界の扉附近	トラヴァーズタウン・1番街路地里の壁	オリンポスコロシアム・ロビー
トラヴァーズタウン・3番街喷水里	トラヴァーズタウン・2番街・屋顶	アグラバー・魔法の洞窟・广间
トラヴァーズタウン・3番街・不思议の馆	トラヴァーズタウン・2番街・水路	ネバーランド・船仓
ワンダーランド・ハスの森	アグラバー・魔法の洞窟宝物库	トラヴァーズタウン・地下洞窟
ワンダーランド・ハスの森	ハロウインタウン・ブギーの屋敷(任务完成后便无法得到)	ワンダーランド・ハスの森
オリンポスコロシアム・广场	ホロウバスティオン・エントランスホール	オリンポスコロシアム・广场
オリンポスコロシアム・广场	トラヴァーズタウン・アイテムショップ	ディープジャングル・こころの洞窟
ディープジャングル・奥地の大树	ワンダーランド・ウサギの穴	アグラバー・魔法の洞窟・入り口
ディープジャングル・キャンプ	ワンダーランド・不思议な部屋	モンストロ・腹部 6
アグラバー・バザール	オリンポスコロシアム・广场	アトランテイカ・トリトン宫殿
アグラバー・魔法の洞窟・沉默の间	ディープジャングル・最上层	ハロウインタウン・月の见える丘
モンストロ・口	アグラバー・物置部屋	ネバーランド・甲板
モンストロ・のど	モンストロ・口	ホロウバスティオン・最初与リク见面的场所
モンストロ・腹部 5	ネバーランド・船室	——
ホロウバスティオン・地下牢	ホロウバスティオン・书库	——

GAMEBOYADVANCE

龙战士 Ⅱ ~使命之子~

了解攻关难点，立于战斗的不败之地!!
达人经验完整托出，合成心法彻底大公开!!

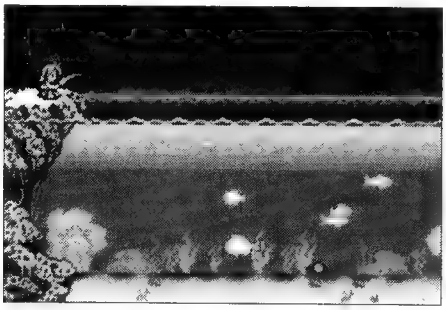
GBA	厂商:CAPCOM		发售日:2002.3.21
	类型:RPG	价格:4800 日元	其他:——

游戏中每个角色除了拥有地图特技外还有战斗特技（战斗指令中的第二项），不同的角色指令各不相同，比如龙的战斗特技是气合，斯坦的特技是装死等等。前作的队形在本作中也加以进化，不同的队形排列会影响队伍的战斗力。此外，队伍中只能同时有四名同伴，更换成员需要在各地的龙神像处。不在队伍中的角色不会获得经验。

攻略要点解说

1. 世界各地的龙神像处不但可以记录，而且可以用来更换队伍成员，教堂中则是记录、解毒、复活的场所。

2. 在宝箱里或者打倒怪物后有可能会得到金币（**コイソ**）作为战利品，在音乐城或者大贤树附近的钓鱼场用金币作为鱼饵就会引来一代《龙



之战士》里出现过的贪财人鱼商人马尼罗，会出售各种珍贵的状态防御戒指，不过你可要准备足够的钱，否则……

3. 塔贝塔加入后，利用其特技变成大青蛙可进入魔女の塔西方的湖中，再向下走就会进入瀑布中隐藏的山洞，里面住着一位龙族老人，会传授给龙三种龙变身能力。

4. 在盗人之墓东面的沙漠里，仔细察看可以发现一个圆形的地点，这里就是一代中的大魔法师蒂丝的家，但蒂丝却不在这里，据守护的精灵说她在某个魔法有关系的地方修行……其实就是在莫多镇（**モト**）的魔法学校二楼（难道是在补课？笑），与她对话后她就会加入。一出场就有 LV35，能力暴强，有了她妮娜就可以下岗了（笑）。

5. 卡贝达村（**カペタン**）有三位风格不同工匠，分别擅长普通房屋、高脚木屋和阿拉伯风格的房屋。只能请一位去建设共同体，在共同体达到一定规模后会有特殊建筑：擅长普通房屋的会一楼开餐厅，擅长高脚木屋的工匠会开游戏店，擅长阿拉伯风格的工匠会开酒吧。

餐厅：在这里可以调和不同道具做出食品，能得到一些特殊道具。

游戏店：可以玩“抓娃娃机”，如果能成功抓住一件道具便可以得到那件道具。不过玩游戏是需要代币（**メダル**）的，可以在迷宫的宝箱中或者翻柜子得到。

酒吧：在这里可以得到一些游戏方面的有趣资料，比如游戏时间、逃跑次数、遇敌次数等。

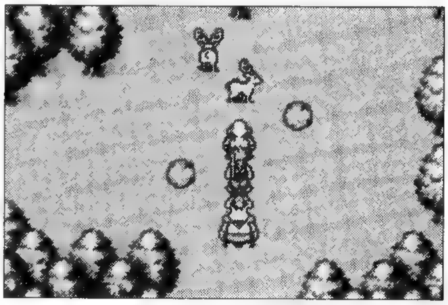
6. 一代角色在本作中也有出现，在温迪亚城（**ウインディア**）上方偏左有座孤岛，上面隐居的人就是一代中的森林战士基力亚姆和盗贼丹克。

7. 钓鱼、打猎等特技在本作中大大强化了，作为单独的迷你游戏也是十分有趣的。地图上海边有跳动的鱼的地点就可以钓鱼，有的地点还有可能会钓到宝箱。钓鱼时主角龙必须在饰品中装备上鱼杆和鱼饵，但鱼杆是不能买到的，只能在各处寻找。打猎则是在地图上一丛微微晃动的草，需要把博修和琳璞排在队头使用其特技，而其他人与猎物接触就会进入战斗。

8. 在寻找草人的情节捕捉**ウパルパ**时如果第一次选择放生的话会得到龙的专用武器，所以可以捕捉两次（在猎人集落后森林里摘阿鲁果实时可要多摘几个）。

9. 一代中曾经出现的铁匠都市刚茨村（**ガンツ**）在音乐城的南方，里面卖有相当不错的武器和防具，在拥护鲸鱼后不妨先去看看。游戏后期拥有召唤大鸟的能力后在世界东南方的一个小岛上能找到个武器屋，，里面卖的是非常高级的武器和防具，当然价钱也相当的贵了。

10. 在各地的钓鱼场所的宝箱里可以找到龙的强力装备，而在最终迷宫无限之塔的底层里有龙的究极装备，共四件，一定要得到。



文/使命の子 罗剑锋　责编/PERFECT

合体系统解说

将前作丹克合体技发扬光大，便形成了本作中十分独特的合体系统。角色们可以和世界各地的六位使者三位一体后提升能力，对于攻关很有帮助。六位使者（**シャーマン**）所在地分别是：火之使者**サナモ**在卡贝达村；水之使者**セソ**在魔女之塔（打败魔女后）；风之使者**スプーナ**在天气之塔；土之使者**ソロ**要先在那门达寺庙扔香火钱二十次以上，也就是说捐献 2000 大元，在打过大教会之后她就会出现在法玛村（**ファマ**）兰多家后院；圣之使者**セイニィ**在打过大教会后的班多欧教会（**バンドオ**）地下通道中；魔之使者**ツン**在无限之塔龙右爪的门户。

合体要在共同体的合体实验室中进行，与老婆婆对话后菜单里的 4 个选项分别是：A. 选择要合体的角色、使者进行实验；B. 自动合体；C. 解除合体；D. 退出。

选定一个或两个使者后就可以开始合体实验，合体的结果有四种：

1. 合体失败，使者与角色无法融合；
2. 一般合体，角色无明显变化，角色的一项能力提升，在自动合体中记录为白色；
3. 一般合体，角色的衣着颜色变化，角色的两项能力提升，在自动合体中记录为绿色；
4. 究极合体，角色外形变化，同时多项能力数值提升，在自动合体中记录为红色；

实验成功的合体都会被记录在“自动合体”的选项里，以后就可以直接选择合体了。还要注意的是合体后的角色在战斗中处于濒死或者死亡状态时会自动解除合体，要想再次合体必须回合体屋再重复一次。另外由于究极合体后角色的外形改变，所以有些角色的个人特技（如斯坦的伸长手臂抓木桩）就不能用了。

各角色的究极合体表

角色名	合体使者
龙（**リュウ**）	不会合体
妮娜（**ニーナ**）	**スプーナ＋セイニィ**
博修（**ボッシュ**）	**セイニィ＋ツン**
兰多（**ランド**）	**ソロ＋セイニィ、サナモ＋ソロ、ソロ＋セソ**
琳璞（**リンプー**）	**ツン、セソ＋ツン**
斯坦（**ステン**）	**サナモ＋スプーナ**
塔贝塔（**タペタ**）	**スプーナ＋セイニィ、セソ＋セイニィ**
阿斯帕（**アスパー**）	**セソ、セソ＋サナモ**外的任何人
蒂丝（**ディース**）	不会合体

GAMEBOYADVANCE

特鲁内克大冒险 2 ADVANCE

秘传偷盗法与挑战超级怪兽屋的技巧曝光!!
黑耀骑士为我们揭开迷宫世界的最大奥义!!

GBA	厂商:CHUNSOFT	发售日:2001.12.20	
	类型:A RPG	价格:4800 日元	其他:——

作为 CHUNSOFT 的全心大作,"特"在 2001 年末的圣诞商战中仅有十余万的销量,看来取向上还是倾向于核心玩家,一般的 Light User 较难以接受。不过一旦投入其中的乐趣是不容置疑的,在迷宫中独自冒险与凶恶的怪物搏斗,收集各式各样的强力道具,成长与未知的探索令时间不知不觉地就从身边溜走了!

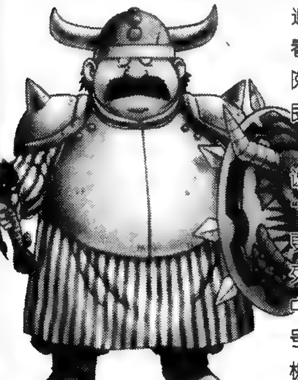
文/黑耀の骑士 罗剑锋　责编/PERFECT

秘传偷盗心法

偷盗是不思议迷宫的又一特色,冒险の记录中也会记录偷盗的成功次数。基本的方法与前几期西林的攻略一样,用镐头挖通路,用大部屋之卷物,吃**ルーラ**草等等,这里再介绍三种笔者自行研究的方法。

第一种方法是利用**とうぞくの**壶(盗贼之壶)。在商店里面对想要的道具,使用一下盗贼之壶,道具就会乖乖地被收进去,而老板还毫无知觉,偷完后出门他还会乐呵呵地欢迎你再来。偷到盗贼之壶里的道具可以把壶投出打碎取出,或者使用吸出卷物(**すいだしの**卷物)吸出来。此法的缺点是不能偷壶,优点就是绝对的安全,所以在迷宫中看到盗贼之壶时千万不要放过。

第二种方法是利用**ひきよせの**卷物。此卷物的作用是把本层迷宫中所有道具集中到自己身边,对商店里的道具也同样有效,因此……大家明白了吧?不过注意最好是在楼梯口使用,因为一旦阅读此卷物后就立刻成为偷盗状态,会面临追杀。建议先在商店里看好要的道具,楼梯口阅读卷物后拣起来立即下楼。



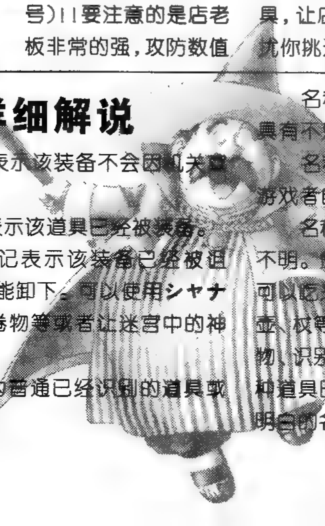
第三种方法与其说是"偷盗"不如说是"打劫"或"谋财害命"更加恰当,就是直接杀死店老板(冒险の记录中还专门有这个称号)!!要注意的是店老板非常的强,攻防数值都很高,HP 在 500 左右,会两回行动,一般来说只有剑盾的强度达到七八十时才有可能和店老板抗衡,而且武器最好合成出必中等特殊能力,盾合成出反弹见切等能力。HP 不足实力不强时勿用此法,否则后果自负(笑)。

先用道具(比如箭,杖,某些草)打一下店主,他就会向你靠近,用各种手段把他杀掉就 OK 了。如果你的实力不是很强也有办法能打死店主,只要对店主使用变化之杖(**へんげの**杖)就可把他变成其它较弱的怪物,这样就能轻松地击败店主了(他虽然很强但胜利后 EXP 只有 1……)。打倒店老板后还要面对闻讯赶来的众多店主同行的追杀(正义的妖怪们,呵呵),能否逃出他们的手掌就看你的了,其实如果你能干掉店主就完全可以在窄道处用同样的方法把他们一一解决,杀!杀!!

这种强盗的做法是笔者最爱用也最常用的方法(笔者的剑盾都到了 99),简单易行不需要什么特殊条件而且光明正大(?),真的是很爽呢,哈哈,这才是挑战自我的究极偷盗大法啊!

再补充一点:进商店时最好先随便拣一样道具,让店主替你把守住大门,以免怪物闯进来骚扰你挑道具的心情。

道具详细解说



名称后有★标志表示该装备不会因机关或敌人特殊攻击而生锈。

名称前有 E 标记表示该道具已经被装备。

名称前有骷髅标记表示该装备已经被诅咒,如果装备的话将不能卸下。可以使用**シャナクの**卷物、**メッキの**卷物等或者让迷宫中的神父解除诅咒。

名称为白色表示为普通已经识别的道具或者装备。

名称为蓝色表示该装备已经被合成,并且具有不只一种特殊能力,可以选择"说明"查看。

名称为绿色表示该道具未识别,但已经由游戏者自己命名。

名称为黄色表示该道具没有经过识别,能力不明。剑盾之类可以直接装备来识别,草类道具可以吃来识别,卷物可以阅读来识别。而其它的壶、杖等需要用特殊的方法识别,比如用识别卷物、识别指轮,或者看使用现象等。当确定是某种道具时就可以用"名前"指令改成能自己能看明白的名称,免得以后再捡到时重新识别。

挑战极限不言败!!超级怪兽屋攻略法

怪物屋是不思议迷宫的一大特色,本作中的怪物们系出勇者名门,实力可要比西林中的强多了,怪物屋也是尤其的可怕。对付迷宫初期普通的小房间怪物屋可以参照西林中的攻略法,使用**イオの**卷物或者在窄道处一夫挡关万夫莫开。但有时还会遇到一种超级怪物屋,整个迷宫只有一个大房间,而这个房间就是怪物屋!!这时所有的强力怪物都会疯狂地向特鲁内克冲来,一两个**イオの**卷物根本不能把它们杀死,而且由于没有地形的掩护使得打起来极为困难,实力不足稍有不慎就会尸骨无存。对付这种超级怪物屋已经不能使用普通的攻略法了。

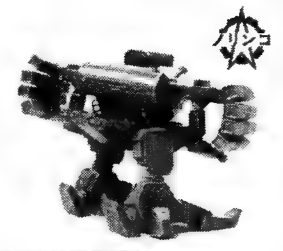
1. 如果有圣域之卷物,马上毫不犹豫地放在地上并站在上面,这样就不会受到怪物的直接攻击,可以耐心地等它们过来逐个消灭。
2. 使用**ルカナンの**卷物所有怪物防御力减半,可以较轻松地干掉敌人。
3. 使用**はりつけの**卷物束缚住所有怪物,然后悠闲地拣道具再下楼梯。
4. 没有以上道具只好逃跑了,保持镇静查看地图确认楼梯的位置,可以使用身代**わりの**杖把怪物变成假神父,趁其它怪物对其群殴时加速向楼梯冲刺。
5. 连身代**わりの**杖也没有,那就做好牺牲的准备吧,如果有仓库之壶就抓紧时间把好装备好道具送回仓库。对了,带**リレミトの**卷物了吗?什么?!也是没有,那么……为你默哀三分钟(笑)。

讲究技巧才能生存!!

地狱难度的任务、上级者向的"趣味"机体……
MISSION COMPLE？……在梦中。
前方视线模糊。ZOOM IN，有人在招手
孤助的我拼命奔跑，想要追上他……
天亮了，我从梦魇中回过神儿
脑子里隐隐作痛，那是昨日试行错误的战术
索然的重复，磨灭了曾经闪光的信念
你将弃我而去？我不知还能坚持多久……

转折

强极的"GOOGLE"，把我带到日本 GG 同人站
没错，是它！——"第 501 机动对战车中队"
我毫不犹豫地参入——与达人探讨是有趣的
中文、英文、日文、URL 贴图 …… 一起上！
过去的 LOG，我看到前辈的血 & 汗 & 泪
今日的 BBS，有战友对我的帮助和鼓励……
我离终点越来越近
2002.4.12.21:30 —— 冲线



13式装甲步行车

责编 鬥霸勝 13

K & 6 @ NsHy ＊ $ MPv @ E

↑"501 中队"唯一的一张图，竟是"北方（兵工）13 式普及促进委员会"诸山下吕会长制作的模型……版权第一。

写在前面

从本篇"游戏同人"的企划确立之日算起，数天之内，天语即联系到不少有志于 GAME 同人事业、意欲深入挖掘游戏魅力的人士。其中，有些是老朋友了，有些则是新朋友，大家无怨无悔地为那片土地耕耘着，令天语非常感动，并感到汗颜。

玩家为着一个游戏（或一个系列）而聚首，彼此未曾谋面却又那么熟悉。

这就是 GAME 的魅力。

之前天语并不知道国内有如此之多同人网站。希望更多的游戏同人组织能与天语联系，推动中国 TV GAME 进步。

●与日本玩家进行"国际交流"，说实话简直就和"做梦"没什么分别。
●最正规的网站、最高水平的玩家、最丰富的资料、最多采的活动。
以上，相对于国内同人站，文中会提供一些参考。在此，编者特别感谢 GAME ARTS《武装雄狮》Kurz 大尉（くるつさん）& 椿三十郎さん……

クリア概要

レギュレーション	シーン	難易度	機体	OW	OP1	OP2
裏地獄9式素　僚機全機生存	裏	地獄	9式	無	無	無
裏地獄16式素　僚機全機生存	裏	地獄	16式	無	無	無
裏地獄16式素	裏	地獄	16式	無	無	無
裏地獄9式素	裏	地獄	9式	無	無	無
裏地獄ヤクト素	裏	地獄	ヤクト	無	無	無
裏地獄13式素	裏	地獄	13式	無	無	無

网络的恩赐

GAME 同人站的存在之所以必要的理由

街头霸王中文网
www.sftchina.com

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

做这个站是在 2001 年 7 月份，当时力奇给我看了他们上海的《SF・3RD》比赛录像，感觉水平很高，以前还真不知道外地玩家是怎样的水平。后来又看到一篇美国街霸高手讲述他日本之旅的文章（当然他是惨败而归的），里面特别提到："在日本，玩家的交流非常方便，全国的高手之间都不过是 1 个小时新干线的距离，而你如果不对这些超难度技巧烂熟于心，可能连坐在你旁边的那人都打不过"。

这段话对我的触动非常大，中国玩家最缺乏的也许就是交流了，街机厅被"光荣消灭"，大家躲在家里玩着水货主机，偶尔有三五好友相聚，所谓"高手"也不过是在这种小圈子里吹起来的，不过如此。而缺乏交流就不能进步，与日本的强者赛、美国的 B 系列等比赛相比，汗颜到极点。

我是从街霸一代就开始玩的，到现在，街霸也是我最喜欢和最常玩的游戏，2001 年初买 DC 就是为了玩《SF・3RD》。在网上搜寻良久，KOF 的站遍地都是，却找不到一个象样的中文街霸网站（外国正相反，街霸超红，KOF 很少），当时就动了"自己做一个"的念头。之前我做了 4 年多的赤色要塞，也是一个 TVGAME 站，算是有点经验。就把这个想法和力奇说了一下，他当然是绝对赞成的（这厮 3RD 水平很高）。于是就让他写一些 3RD 的心得、经验，我开始动手制作网站，名字很好取，中文的街头霸王专题站嘛……几天之后，街头霸王中文网就在十几篇技术文章的基础上诞生……（笑）

原本做这个站就是因为对街霸的喜爱，没想到后来反应很好，"一堆"街霸爱好者浮出水面，这的确是对我很大的安慰和鼓励。于是就开始充实内容，搜集各种资料来满足大家的要求，而上海的红发二阶、LA 的 TONY 等都给予街霸中文网很大的帮助，在他们的帮助下，我开始提供连续技及各大比赛的录像下载，可以说街霸中文网是通过提供录像而迈上一个新台阶的，毕竟录像比静态的文字和图片直观得多，而且对街霸爱好者来说，能看到国外高水平的比赛录像的确对水平提高有很大的帮助。到了十月份，我又申请了国际域名 www.sftchina.com，很多朋友问我，街霸中文网的国际域名"WWW.SFTCHINA.COM"中为什么不是 SF 而是 SFT？很简单，字母"T"是 TRUE 的意思：），也就是是 TRUE SF FANS。

之后当然是在坎坷中发展了，个人嘛，又没有财阀支持，连空间都是到处东挪西借，不过既然做了 4 年的赤色要塞，这点困难还难不住我：）。但经历了几次打击和危机之后，也意识到必须使用稳定的商业空间（租服务器还是个梦），最近在筹钱中。

街霸中文网应该属于地地道道的同人站，特点就是"爱好者之间的交流"。中国地域广阔，人均收入又不高，互联网应该是目前最经济的交流渠道了，天南地北的朋友可以共享咨讯，而与官方站相比，同人站的优势在于面向对象很固定，可以充分发掘一个游戏深层次的内涵，毕竟"好游戏要在玩家手中才能发光"。而且大家除了在游戏技巧上互相交流外，也可以认识许多志同道合的朋友。

街霸中文网的内容不光是 SF 系列，也有 VF、TK 系列，一般来说，只要是严谨的格斗游戏，我都会制作相关的内容。而对于一些类似 SF 与 KOF 的争论，我的态度是不予理睬，喜欢街霸就猛玩好了，没必要去说别人的坏处。游戏是各有长短，玩家则应该各取所需。

而同人站的弱点就是资金的匮乏，本来就是个人爱好的非赢利网站，再加上现在网络不景气，大网站都是一副图穷匕现的样子，干什么都要钱，更别提支持 ASP 或 PHP 的免费空间了，难哪……不过不管怎样，我都会把这个街头霸王中文网做下去的。同人站的宗旨就是：交流，共享，只要你来：）。

（龙骑兵）

存在即是理由

这里先说说编者在日本网站上的经历。

由于在GGB(武装雄狮·激战篇)的攻关过程中遇到极大障碍,天语在心理上承受的压力已经达到了极限。这时作为一名玩家,摆在天语面前的只有两条路——1、找一个借口放弃游戏、放弃挑战。2、无论如何也要战斗到底。

GGB这款游戏是麻辣的。它的难度不是表现在你用心游戏之后再得出结论,而是在你刚一开始玩时就会感到严重力不从心。

因此天语先通过GOOGLE搜索到了日版GGB金手指,这样就可以避免将挑战高难度版面的时间浪费在收集OPTIONBOX上——然而即便这样,相当长的一段时间内天语仍感到无所适从。因为受到的挫折实在太大,游戏进程几乎停滞。

天语以前也听说过"同人",但并不明其内涵。印象中的"同人"应是志同道合的玩家,而一本"同人刊物"的销量可能只有两本——大概是这样吧?

正所谓"爱之愈深,受到的伤害愈深"。如果只能选择一款游戏,天语还是会选择GGB——人有时就这样儿!!!有STG和RAC的经验,天语自认为反射神经并不比别人差。听一个看过日本GG2战斗录像的朋友HANSIR说,"他们的武器切换速度快得无法想像,准星移动的准确度非常高。野人……"。就这么一句话,竟让天语晚上没睡着觉,真的,激动得不得了——这个信息太重要了!自己切换武器的速度是不是还不够快?索敌瞄准的本领是不是还不过硬?……

读者可知天语正处于一种怎样的状态。虽然明知GGB与GG2的思路完全不同,

但濒临绝望的人总是极渴望获得帮助。

尴尬?

制作同人网站、组织游戏比赛、推广某个游戏……说实话,做这些事儿一是需要"相当的勇气",二来确实是"不容易"(经验不足且预想以外问题多)。咱们国内的几个同人站天语并未深入研究,反正就连日本的"武装雄狮骑士团"也正在改版中,因为得适应新形势。当天语打开经由两个不同组织的"彩京中国"同人站合并而成的"STG专业射击网",还是遇到了"尴尬"——版主人手招募中、栏目建设中……

其实不是我们没有想像力。但真要想把网站建设好的确也受制于时间或其他因素。如上,既然改名为"射击专业",则彩京以外的也要涉及,势必更加紧张,如何协调就是大家要面对的问题了。

"发昏当不了死",于是也就有了这篇文章……幸运的,著名撰稿人SILENCE以个人之力终于促成北京VF4大赛,并得到北京广大VF迷友的响应,而上海小熊宝宝(VF版主)和PACO高打也到场祝兴,令天语感动不已……

游戏同人站的几个特征

当时的感觉是自己永远达不到日本人的水平,大概是因为缺乏和高手的沟通以及资料方面的问题吧。当时真的很想放弃游戏(甚至在电软上流露出这种想法),但骨子里仅存的那一点点"我不是菜鸟"的信念,使得我继续用GOOGLE展开搜索……

无数次重新确立关键词,天语终于从11个备选站中发现了经GA认证的日本唯一之GUNGRIFFON专题站——这正是当年参加过官方和FAMITSU比赛的高手提到的站啊!

剩下的事就算不细说,读者也能猜得出天语爆走后的感觉(笑)。将网址收进收藏夹、心情激动地参人讨论……

就以此站为例,我们看看专题站都为执着的玩家带来了什么?(**注:仅就游戏和动漫而言,日本有无数同人站和个人主页**)。

●"GUNGRIFFON骑士团"最重要的版面是BBS区。注意,由于是1998年建站,所以过去的贴子一律经过认真整理,并以压缩PACK的形式供玩家下载,便于OFFLINE学习。

●把日本国内一切与GUNGRIFFON有联系的网站做成链接,供玩家参考。比如,某个专业画家,为GG某个机体画了几幅素描,则这个画家的主页一定会收进来。再比如,某个爱好者(其实也是组织)将GUNGRIFFON写成几章同人小说,则其主页也会收录。

●将GG全系列游戏进行细致人微的分类整理,从游戏介绍到评论,从最爱机体投票再到游戏公司简介……特别的,深层次内容如成绩整理、高手二三言、世界观理解等,GG本家"骑士团"下设"GG遭难者协会"、"战史研究会"等十余个分舵。(不在同一站内)

●攻略部分,对GG来说不是主力。但一旦攻略出现,必是以5秒为时间间隔的超级SCORE ATTACK攻略,其形式自不同于RPG一类。攻略在"武装雄狮"中至多算是参考。你腕力不到,再怎么看攻略也是白搭。

●"战技研"分舵,收藏大量高手作战录像带资料。仅就GG而言,这是最有价值的东西了。天语刚到BBS上发言时,求胜心切,想走近路要求战友把资料压成rm或wmv,斗13好下载啊?结果KURZ帅说,战技研的人不同意,许多朋友也建议我从LOG(日志,即BBS讨论贴)中学习。但他们同意我把地址和邮费送上,然后把录像带资料寄给我……他们对中国玩家特别热心(外人部队预想以外?),我也很受感动。同人嘛!(笑)

●课外活动多彩。其经常举办聚会,带上迷友最新录制的作战资料,来到东京某酒馆,几十个人边欣赏录像边畅饮边研究战术……

●"GG骑士团"成员在600人以下。这个数量是比较合适的,人数不可能也不应该太多。

●对于GG FANS来说,每天去属于自己的网页上看一看或谈一谈已是日常生活必不可少的一部分。

●成绩征集,我想这是任何一个有资格设立同人站的游戏所希望的。当然,根据游戏不同,若无成绩指标,必有其他评价方式。

●有关GUNGRIFFON的任何绝版同人书刊情报、攻略本情报、模型介绍,都有较详细回顾或订正……

●"骑士团"全是强人,水平普遍较高。他们甚至能左右厂家的行动,以致给攻略本挑错。

以上算是个缩影吧。同人网站应是玩家"将特定游戏玩到特定程度"之后而必然会出现的产物。像编者找到组织后,几天之内,GGB一鼓作气而"圆满"——我们是"英文国际交流"与"深层次问题探讨"……日本玩家还想看到中国优秀玩家的作战映像呢!

如果和天语个人看到过的国内一些GAME同人站相比,这个GG"骑士团"最独特之处在于它是经过GA认证的(半官方),虽然在性质上也是属于个人SITE,但不知各位想过没有——游戏制作人员来到网上参与玩家的讨论是个什么样子?好像GG就有。

还有,日本玩家的年龄层偏高,很多情况下天语明显地感受到游戏在日本的影响力是决定性的。这造成他们在讨论游戏时非常专业,绝不泛泛——虽然在BBS上大家海阔天空无所不聊,但那一定是和目标游戏挂上钩的内容,才有可能被提到。他们对于游戏的理解远远比我们要深刻,深刻得多。

不只是武装雄狮系列,相信其他游戏也一样。游戏在日本是一个非常重要的门类,说不清是技术的还是艺术的,总之非常重要。

其实说起来我国玩家接受游戏的时间已不算短,专谈游戏的网站也有很多。但要说到只谈一个游戏或是一个系列的,可就凤毛麟角了。造成这种情况的原因较多,但结果却导致我们与国外玩家的差距越来越大。

愿上帝保佑即将被游戏湮没的我们。

“给天师做的”

另一种存在方式——BBS

从一个比较成熟的VF4讨论区想到的……

上期杂志提到GGB时天语说出“我们是达人”这样的狂话——如果没有发烧的话，按说在街机厅泡过的人还不至于昏到如此地步吧!? 印象中俺只对彩京二代的“GUNBIRD”说过“我是达人”啊？……(笑)

但玩GGB时确实也疯狂了一把。(读者：怎么又扯那儿去了，还没显摆够哪!……)

还得回到SILENCE举办的VF4比赛上。说句实在话，玩家玩游戏，图的不就是个乐呵儿么？干嘛还非得“上层次”不可呢？

通过这PS2版VF4比赛，在网络上天语认识了一些朋友，北京的鸣月HEAT给了我一个站，进去一看是VF4的，全是BBS。因为很难一下子递上话儿，所以当时并未太在意，就放进收藏夹儿了。(注：那时斗13的GGB刚刚“圆满”……心思还未转到VF来)

往后就应该是VF4比赛“斗战败和尚”铩羽而归了(爆笑)？赛后第二天，天语和仍滞留在北京的PACO展开QQ聊天。他说我过来一趟吧，DV摄录机里面有东西是给你的……我一听还没明白——啥东西啊？来得正好儿，头一次见面时本部JOE·HILL还不在，这回正好儿一块儿再切磋切磋……

见面后先看的就是摄像机里的资料，一看全是上海朋友在“卢工”(?)对局VF4的精彩录像。PACO一直把画面倒到VF3，原来是个影丸在不停的后滚翻……无限针鼠弹!?

想起来了!那不是当初天津的妖月读者在文章中提出的一个悬念么？后来天语糊里糊涂地将这问题一带而过，根本就没说清……想必后来一定是让街机高打笑话了，因此上海的朋友还特意把这个问题的答案给做成录像，拿给天语看个清楚(笑)……

感动。当时PACO一句话带过，天语却受到震动，这正是学艺不精的体现啊!

不过现在想得更远一些。看着画面上那不逊日本大须晶VS滩琉豪的AKIRA对局(?)，天语“爆汗中”……接着打开了PS2，PACO指点了新人JOE·HILL儿招，有着深厚机厅底蕴的JOE非常开心。(注：天语只配在边儿上看，真的。JOE有意修行，加上天赋较好，PACO每发出一招我们从未见过的招式，JOE一点即透，立马就能使出，直喜得他哈哈大笑，拍手称妙……除AKIRA现学外，他更录下PACO使用其他角色的高招儿，以备将来所用，这小子!……天语很清楚，这种面对面交流的机会是极其难得的)

PACO仍然不急不慢地解释着画面，一边打，一边把VF4以致格斗深层次的东西给释放出来。这样的玩家天语倒从未见过——非常内敛，但极有内涵。他的寥寥数语给天语和JOE着实是上了一大课。真是胜读十年书啊!

后来在电脑前PACO问我，你知道上海的VF4 BBS吗？我说我知道小熊宝宝那个版面，北京玩家全在上面。他就把网址告我，但当他刚把“POPIRC”说出来，我一下子就想起来了——那不正是前几天HEAT给我的嘛!

在这个“卢工”高打聚集的站上，PACO打开几个贴子，让天语和JOE看了几段录像，继续用他那特有的不温不火的语气进行着解说……与其正相反，天语这边已经是“汗流浃背”了——VF4确实很深，从VF2起就已经很深了……

最后，JOE带着徒弟，与PACO一起去新东安SEGA店痛切街机去了。话别前，PACO跟我说，他有意在六月份和朋友在上海举办一次比赛。在此，天语唯有祝他借鉴此番SILENCE的经验，将比赛举办成功!

再往下？得了您呐，那还用问嘛!——现在您读到的这几个字，就是我正在排版的!

天语发现，游戏这玩意许多东西都是相通的。这之前本来先是JOE给我上的课，我们在玩VF4的过程中，他通过KOF的亲身“求道”经历，让我明白了格斗游戏许多内在的道理。但他还一再希望能多打多学多交流。这次能和PACO、小熊宝宝学习，托的是北京VF4比赛之福，然而大家何时能再见面？却只是一个未知数……

回到网络。其实何止VF4的BBS——JOE本身也是国内若干重大KOF站的重要写手。

问题是，今后我们怎样发展提高、进步完善？大家在电新中看到的KOF连技那都是JOE打的，PACO手中DV摄录机里的影像也被压成rm置于同人站区之内。

可天语那个GGB之13式平越GREECE表地狱又放到哪里去呢？(苦笑)

天语仰天追问一句：超越达人的斗神啊，您在哪里!? ……(回音响彻云霄传遍天际)

除去在街机厅中摸爬滚打，一般的玩家还要强化各种方式的交流，其中一个方面就是要举办地区、全国以致世界范围的比赛。再有，就是影像资料的魅力，这是最直观最有效的提高途径。突破传统媒体限界的《电玩新势力》必将为此而努力，敬请各位期待!(注：本次北京VF4比赛的精彩对局，争取能上一部分，以飨读者)。

	主题	作者
	⊞ 上海VF4卢工野试合HOT!!!	JaSoN
	⊞ 本站提供最新日本VF4对战录像HOT!!! 1 2 3	JaSoN
	⊞ 现在好像很懒惰	小晶VF
	⊞ 我自己的最后一点vf3tb的心得[技术篇]	小晶VF

散兵游勇何处去?

李翊丰达人(LYF)现在在玩什么?

这部分甚至连“家”都没有的玩家，会快乐吗?

LYF,DC版梦美2K1凤凰。街机出身。现在DC版“飞空之舞!”制霸中。凤凰诞生在即……

LYF快乐吗?
右边的文章就是答案!

AERO DANCING™

这是一款飞行模拟射击类游戏的顶级作品，操作性登峰造极，仿真程度也是所有同类型游戏当中最高的，并且将游戏与模拟形成了完美的结合，就像F355一样炉火纯青，独树一帜。

希望这篇攻略能帮助一些玩友脱离苦海(其实我也是前不久才从“地狱”里刚爬出来)，更希望那些因难度而放弃本作的朋友能重新回到战斗当中来，因为这确实是一款不可多得的作品。以下攻略主要针对网络对战的一对一模式，上级者向。

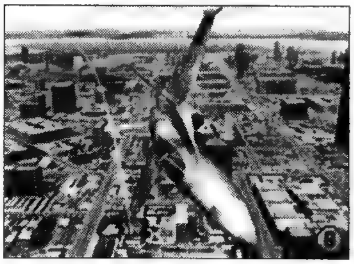
1. 用F-2，不装备任何导弹。

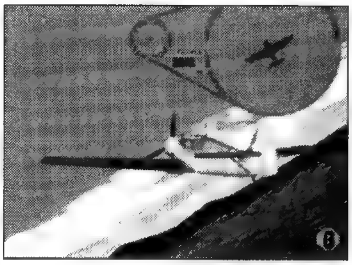
2. 将BLACK OVT/ RED OUT设定为ON，将摇杆设定为TIGHT。

3. 保持350kt的时速，向上空翻时要400kt以上。

F-2绝对是机动性最高的机体，在速度为350it的状态下最灵活，但载油量和载弹量的多少会对机动性产生很大的影响。以上设定的目的就是为了最大限度地发挥出F-2

的机动性。要想把速度提上来，最好的方法是向地面做垂直的俯冲，同时摇杆回中时速360时，一拉摇杆（屏幕变黑），当机体与地面水平时，摇杆回中（屏幕还原），此时的速度正好是420左右，接着便可进行一个漂亮的空翻了。侧飞时，既要保持住350的速度还要避免出现G－LOC，就要在瞬间将摇杆回中甚至反向拨动摇杆，同时再配合油门和刹车。总之，在不出现G－LOC的情况下，屏幕越黑越好。在一对一模式中，一般





→重度游戏的一条重要游戏规则就是『手脑结合』。玩家注定要拿出相当相当多的时间来练习和思考。因此达人能获得通常玩家永远不可能获得的乐趣。

不用HOGK(Head On Gun Kill)。因为两架飞机头对头相互射击时，经常会同时爆炸。单挑的实质就是相互追逐，要想办法从侧面或后面打击对手。首先是“舞”（对飞机的操纵），然后是心理战，最后才是用射击来结束战斗。要想体会射击的魅力就请玩4人对战，满天飞舞着导弹和子弹，感觉很爽。2对2时，颇具战略性。

由于SEGA很少举办飞空之舞网络大赛，玩家们便经常自发地组织一些赛事。最近的一次是2月16日举行的第8届大赛，比赛以2对2的形式进行，高手们齐聚一堂，热闹程度超乎想象。目前中国仅有的4个“大佐”都参加了比赛，这也是中国人首次参赛。BR－FINAL STAR－099和LYF获得第二名，TG－SONS－OF－LIBERTY和TG－SONS－OF－FREEBOY获得第五名，虽说我们还谈不上为国争光，但也没有给国人丢脸吧。4人当中，099最厉害，来自成都的16岁的天才！LIBERTY在成都的一家造飞机的工厂里工作，对各国的著名飞机都了如指掌、造飞机都会，玩飞机自然是不在话下。FREEBOY上海人，后起之秀，目前正在紧急操练“火箭车”（梦美）。LYF菜鸟级人物，在LSA决赛中曾3次将己方的飞机击落（大汗）。唉，火箭都玩得转，飞机却开不好。网络游戏确实魅力无穷，用语言难以形容，我更喜欢对战类网络游戏，可以向世界顶尖高手直接发出挑战。网络对战对于街机迷来说，简直就是天堂。玩了两个月的网络游戏，最让我吃惊的是居然有很多女性玩家喜欢玩梦美、飞空之舞这样的专业游戏，而且水平很高。玩飞空之舞最厉害的要属Meteor－Garden，此女擅长导弹攻击，经常8颗导弹齐发，令对手欲哭无泪。喜欢玩梦美的就更多了，但不知她们的水平高到什么程度。

……（中间这部分赛车游戏的对比文字请见本期“龙哥热线”。谢谢。）

感谢上海ZORRO（又一名火箭车手）、南宁GOUKI、TGFC战队（PSO）……希望更多人加入到飞空之舞网络对战的行列，地点：BOBBY3。PARTY每晚都在进行，并且一直持续到天亮……

■桂林LYF之DC用邮箱：

tailang2@gp.isao.net

CHB：(0000005000091450)

> (2002－04－28 12:22:30) **老猴**
> 报告：
> 梦美7条赛道已经拿下，预计5·1期间全部搞掂！
> 另，AERO昨日被K，今晚欲报仇！
> 完毕。
> (2002－04－28 12:22:58) **高机动13式**
> 了解！
> 你刚才的说话方式跟我们“武装雄狮”BBS上一样一样的。
> 完毕。
> 斗战胜13(CHN)上等兵、敬礼！

离开游戏的日子

一个准游戏玩家的心路历程

本人曾是一个不折不扣的格斗迷，但自从玩过了FF8以后才发现原来RPG也挺好玩啊！并且一玩就是两年。

自从上学来到了淄博，才发现这里的游戏厅基本上都被查封了。我于是开始后悔，后悔当初怎么选一个没有游戏玩的城市上学，真是没法活了(T T)。还好我学的专业是计算机，再加上遍地都是的网吧，接触电脑的机会比较多，而且这里网速奇快，很容易就能从网上下载到几款模拟游戏玩玩，虽然不如真正的游戏机爽，但我也别无他选，只好将就着过过干瘾，这样至少不会因为长期玩不到游戏而“饿死”。（笑）

渐渐地，我发现互联网为我提供了一个更为广阔的空间。在那里，我认识了许多和我一样热爱游戏的好朋友。我们一“见”如故，相“见”恨晚，一起分享游戏时的喜怒哀乐，一起探讨游戏中的各种难题，一起评论游戏间的个中长短，一起交流游戏后的心得体会。

我大部分有关FF8的网友都在天幻网［注］里认识的，他们有的勤恳，承担着繁重的剧情翻译工作还成天乐呵呵的；有的搞笑，说话常常反人却又不失文采，一身子冰糖味。其中不乏有些日语高手，偶尔冒出一两句来就让你摸不着头脑。

在跟他们的交往中，我也学到了许多有趣的东西：比如cosplay就是游戏玩家通过换衣服染头发等各种手段来使自己看起来比较像游戏中的人物的一种行为；至少80%的FF8玩家没玩到PDA游戏的原因是：PDA是索尼公司为了惩罚盗版玩家而制作的一种机器，其英文全称为PUNISHED（指盗版玩家）ASSISTANT?……

我最高兴做的事当然是跟各路太8高手一起交流心得体会了。其实我一直都认为自己对FF8有较深的研究，但是到了那里才知道什么叫“人外有人，天外有天”，特别是在剧情方面，有的朋友已经有了非常深入的了解了，而我对剧情的了解却只是局限于书上介绍的人物关系设定上。哎！到现在我才意识到多掌握一门外语的重要性啊！但是，晚了……残念。

切～不说这个了，提起来就伤心。还是说说我的光荣历史吧（大言不惭……），说起来我现在还真是怀念那段日子啊！从小学四、五年级猛练开龙拳，到初中时挫败那个用“豪血寺一族”无赖技坑宰小朋友钱财的游戏厅老板，再到高中制霸侍魂2，苦修SFEX、KOF连续技，到最后为了更加深入地研究FF8，放弃斗坛霸主的地位。有意思的是我退出后，我大徒弟（没行过拜师礼的……笑）很快就成为了公认的新霸主，这也多少弥补了我退出后的一点遗憾。

L5A是我在网络上一直用着的代号，有些网友曾问我这个代号有什么含义，其实简单，它的最高成绩：侍魂2（柳生十兵卫），本地侍魂四大高手的联合阵营，32人斩。签名时只签了个姓氏开头的大写字母后面两个字母为随机确定。

时至今日，我已经很少和别人对战了，但也不忘从网上下载个SF2，SF03，KOF97什么的玩玩，呵，找找感觉吧。

另外作为一个格斗迷，我不能不提到街头霸王中文网里面有许多于格斗的录像（当然主要是街霸）、cosplay、论坛、画廊，特别是连续技录像看了之后真是受益匪浅，仅练一套SF03春丽V模式的99连击（只完成了80多击）就让在身后看着的徒弟大呼胡扯。那感觉…啧，真没的说。

看看日历，快到5月1日了，可以回家了。面朝南方，张开大嘴，并大声叫喊——“我回来了！”——帅吧！

风烟又起，战火重燃，各位有志的热血同胞们，为了我们光荣的目标与理想，让我们一起玩游戏吧！

注：天幻网，全称“天幻网——史克威尔游戏专题站”（原最终幻想游戏专题站），创建于1999年7月14日，有社区居民两万多人，是目前国内比较正规的史克威尔游戏同人站，其中的游戏专题几乎囊括了所有的史克威尔的名作、寄生前夜、穿越时空、浪漫沙加、武藏传等，需要游戏资料的玩友可到该网页去查找。

（斯考尔）

中国专业射击联盟
www.stgclub.com

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

随着中国STG玩家水平的不断提高,国内也相继出现了与STG相关的一些网站。早期有彩京爱好者,到现在新出现的www.stgclub.com,尽管我们的STG网站还不尽完美,而且数量也远远没有日本和港台方面的多,但至少我们已经有了个开端,标志着中国STG GAME玩家正式专业化,这是STG发展的必然趋势。

现在来谈www.stgclub.com,也就是专业射击游戏联盟。作为中国第一个专业射击网站,它代表了我们STG玩家的共同心声,包含了几乎半数以上的高难度STG。彩京的《1945》系列,《GUN BIRD》系列,《DRAGON BLAZE》,CAVE的《怒首领蜂》等一系列高难度STG在论坛上均可见到相关的游戏录像下载或主题文章。但对STG的涵盖面还不够广是目前一个不能吸收更多STG FANS的问题。联盟上的会员来自祖国的各个地方,包括香港和台湾,尤其以上海的会员居多,这与上海发达的街机业是有着密切关联的。

日本是GAME大国,其STG PLAYER的水平在世界上都属于顶尖,而且日本玩家对于每一款STG的钻研程度都是极为细心的,据闻日本的专业玩家每天至少拿出5个小时用于反复研究一款STG,在我们看来这简直是玩物丧志,可人家是靠这行吃饭的,国情不同。我们国内的玩家尽管在数量上并不输给日本,但技术高者又有几人,这是现实,我们必须接受。为什么会这样?除了国情的因素外,还有就是我们的玩家缺乏一个系统而统一的体系来研究每一款STG,每个玩家都是靠个人去探索STG的,在时间,金钱和精力上付出的代价太大。日本玩家在这方面就有很好的体系,各地的玩家都有互相的联系方式,而且还有定期的聚会场所,大家在一起互相讨论技术,互补缺陷与不足,水平很快就能提高。我们的玩家在技术上不输给他们,我们缺乏的就是这方面的交流和长时间的实战经验。其实这也不是绝对的,上海STG的氛围还是不错的,而且STG高手定期在人称"卢工"的卢湾区工人俱乐部三楼举行STG FANS聚会,综合实力强劲的W。C等人完全可以与日本高手一较高下(W。C此人可将1945二代,1999,1945PLUS,GUN BIRD2全部ALL掉且分数还挺高)。港台两地也是卧虎藏龙,高手众多,个别高手与日本水平不相上下,就是因为有着浓厚的STG氛围,时间一长高手就会纷纷出现,从而带动更多的人,如此一来形成良性循环,水平不断提高最终发展成顶尖。期望我国各地尽快形成良好的氛围,使STG整体水平上一个台阶。

目前来说我们的STG GAME整体水平与日本,港台等地相比还有一定差距。但这正是提高我们STG水平的动力。趁着五一长假前的大学考察课,笔者顺便到上海了解了当地的情况并与论坛上的玩友们见面并交流了一下,发觉游戏氛围确实很重要,而且上海高打对游戏的细节研究非常透彻。五一当天又和论坛上的几个朋友又去了南京的新街口打机,同样的,南京的街机业也很发达,高打也多。笔者亲眼目睹高打"满人3B"将《1945PLUS》二周目放翻,分数达265万多。其实我们不是没有高手,而是高手太少。正是这样整体水平才显得不够高,我们需要更多FANS来支持我们的STG联盟。

专业射击游戏联盟论坛上的主流游戏,同时也是主题方面最多的游戏,当仁不让的是彩京公司出品的《1945》系列,包括《1945》,《1945 2》,《1999》,《1945PLUS》。提起彩京这个名字,想必在中国的STG界是无人不知的。尽管STG的早期是以《太空侵略者》,《铁板阵》,《小蜜蜂》等为代表的,但真正将我们中国的玩家吸引至STG这个领域的,却是彩京公司一部又一部精彩的作品。个人认为,在彩京出品的游戏方面,我们的专业射击网还是相当不错的,内容较为全面,丰富,而且高打较多。大家有了相互交流经验及技术的场所,水平提高就是早晚的事了。初接触彩京游戏的初学者到网站上来定会有不小的收获,至少在过关方面可以少走一些弯路。通过与他人的交流达到快速提高水平的目的。笔者就是通过网站与他人交流而使分数有了质的提高。所以说,专业射击同人站的存在是十分有必要的,要想全面、快速提高技术,同他人的交流就必不可少,而专业射击同人站正是实现这一目的的最有效媒介。

纵观国内的第一个专业射击游戏联盟,与国外其他同样性质的网站相比,它还不够完全,而且版块还不够系统化;STG的涵盖面还不够广。最重要的,我们国内类似的STG同人站还是太少,STG玩家也远远没有KOF系列的人多。尽管它还是一个新生的联盟,尽管它还有许多的不足,我们还是要全力支持它,因为它是我们STG一族的家。初学者到这里来,我们欢迎,中国又多了一个STG PLAYER;爱好者到这里来,我们欢迎,"家"又多了一位新成员。如果没有专业射击游戏联盟,也就不会有我们STG玩家的乐园,来自全国各地的朋友就不会认识并交流,我们的技术水平也就不会提高得如此之快。愿我国的STG相关事业快速发展,从而吸引更多的非STG玩家加入我们的行列,壮大STG FANS的队伍,振兴STG。

谨以此文抛砖引玉,带动我国STG爱好者积极性,加强与他人的交流,以突破自身极限为目标,勇于挑战高难度之STG。

彩京1945高手:杨扬(NANASE)

编者注:本篇特稿的不同文字,都是不同作者在不同地区独自成文。万一使读者感觉到某些部分有"意思上的相近",斗13保证那纯属巧合。"同人所见略同"而已。(笑)

中国异度联盟
(现在全力完善中)

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

中国异度联盟的成立多半是因为我的一时兴起(笑)。异度装甲是我至今为止投入精力最多的一个游戏,光是对白就抄了6个大本子(Seraph-Z:我只记了半本,自叹弗如……)。当时我打穿"异度装甲"不久就在网上查资料,随随便便就在网上搜了几万个条目,大多是日、美、英、法等国玩家制作的同人主页,内容之丰富令人惊叹。可是咱们诺大一个中国却找不到一个专门研究"异度"的网站。当时我很奇怪,心想:"FF、皇家骑士团、恶魔城等等都已经有了同人站,怎么就没有人来研究'异度'?难道知道的人少吗?"于是(大概在2000年4月)我在MOP论坛上小心翼翼地发了一个帖子,标题是"Xenogears——最震撼人心的RPG",大概写了一些自己的穿版感受,没想到反响异常热烈,褒奖声此起彼伏而且同感者不少。"没想到有这么多同好,真感动!"这是当时一个玩友的回复,我至今记忆犹新,因为他说出了大家的共同感受——在那时我已经下定决心要做一个同人站了。不久之后我把成立中国异度联盟的计划发在MOP上,当时大约有一百多人报名加盟,统计之后联盟主页制作工作随即开始。我还起草了一份中国异度联盟成立宣言,制定了联盟的主要内容、活动以及目标。另外我在MOP上还申请了一个"中国异度联盟精华区",专门收编MOP上有关异度的精华帖子。最近国内还成立了异盟的姐妹BBS——"异度传说"主题公园。以上大概就是中国异度联盟成立的整个过程。

玩穿异度装甲的玩家都有一个共同的感受:原来RPG还可以做到这种深度!高桥夫妻合作的异度剧本之震撼人心不输给任何一部经典电

影或小说，由于剧本十分宏大（跨越整个宇宙的兴衰历程），因此不得不分章节推出，Xenogears只是第五章而已（类似的还有松野氏的奥伽系列，永野氏的五星物语）。异度的主题，看法见仁见智，大多认为是以“爱”为主题，不断转世轮回的 Fei 和 Elly，看似巧合实则命中注定的邂逅，持续一万年的悲恋，最终苦尽甘来的团聚……（这与中国古代“七世夫妻”的神话传说挺相似，其中对 Maria 大义灭亲的细描以及 Lacan、Sophia 和 Krelian 三角恋的着墨皆如神来之笔，极震撼人心）。另外曾担任 FF7“演出”的加藤正人，其独特的叙情台词更是锦上添花，几出感情戏的对白真的让我拿手柄的手在不由自主地颤抖（无须震动手柄，日本玩友笑称这叫“魂の共鸣”）。1999年高桥哲哉与杉蒲博英断然离开 SQUARE 转战 NAMCO 成立 Monolithsoft，作出了要为异度系列奉献一生的架势，他那种为了理想决不妥协的精神深深打动了每一个异度同人。在国内外论坛里，相比传统的 RPG 而言，异度装甲似乎让人感到更有话可说，因为我们不会局限于诸如通关流程和隐藏要素之类的话题，单就是那震古烁今的剧情就赋予了我们无限的谈资，再加上“天使吟唱般”的台词（加藤正人），专程到中东英伦三岛采集制作的“民乐”（光田康典），与剧本奇配无比的人设、机设（田中久仁彦、石垣纯哉）……可以深研畅谈的话题实在太多了！

事实上只要稍微有名的游戏在日本几乎都可以找到同人站（不信的话大家去 www.gamesterminal.com 看看），不谈其他游戏，日本异度同人站的专业度绝对是全球第一（有点废话……），而且他们的版权意识也是最高的，在这些站里你绝不会找到任何转贴的官方图片资料，全部是他们自己动手原创的（斗 13：咦？怎么和 GG 骑士团一样！？……）！只要你日文好，你可以在这里找到关于异度装甲的一切资料。日本玩家对异度的热爱让人感叹不已，他们可以细心到专为一个角色制作一个同人站（比如 Maria 的部屋、ChuChu 的森林），还成立了 XenogearsRing（一个定期对全日本所有异度同人站评审排名的组织），甚至创作了根据异度改编的 MUD 游戏（一种基于动态网页 CGI 的 OnlineGame）。我曾试着用英语在 BBS 里与日本同人交流（因为打不出日文汉字。Seraph-Z：“我在 OnlineGame 里用日语被 chenke 骂作‘假日本鬼子’……”），没想到每次都有热心人帮我把全文译成日文，这很令我感动。记得有一次 XenogearsRing 的版主感慨地对我说：“ゼノギアスの魂は国境を越える”，那一瞬间我觉得自己的心与他同调了^-^。再来看看欧美，让我惊讶的是欧美同样有一大票异度迷制作的同人站，整体水平稍逊于日本人，但因为是英文，所以方便了不少国内玩家找资料。有名的比如“教会网”以及“尼桑避难堂”等，这些站制作得非常华丽悦目（与日本人的朴素恰好相反），研究的深度也并不输给日本人，下载内容（图片、音乐甚至游戏设定集！）比日本人多得多——处处显示老美的财大气粗，呵呵！

关于国内同人站的制作我了解得并不多，据我所知：FF、DQ 做的人不少，口袋妖怪、女神也有高人做，心跳、恶魔城、街霸、铁拳等同人站都不错，火焰纹章、皇家骑士团的专业水准很高。与一位版主聊天后感到大家做同人站的初衷都差不多，主要是兴趣和交流，制作中也遇到不少困难，不仅仅是资料缺和翻译问题，要把找到的资料理解消化并加上自己的感想才是最难的，相信不少的同人版主都有这样的感受吧。（Seraph-Z：异度联盟是我做的第一个网页，所有的东西都要从头学，时间、条件、网络服务器都不很理想，所以目前是以定期专题的形式在做，近期将会有 XG 的 DebugRoom 相关内容推出……）

总而言之，中国异度联盟才刚刚起步，前面的路还很长，在我们最困难的时候，总会想到中国还有千千万万 TV Game 同人们在努力，因此我和 Seraph-Z 一定会坚持下去，与大家一道在网上打出属于中国同人的新天地！ （CHENKE）

统计XENOSAGA通关纪录

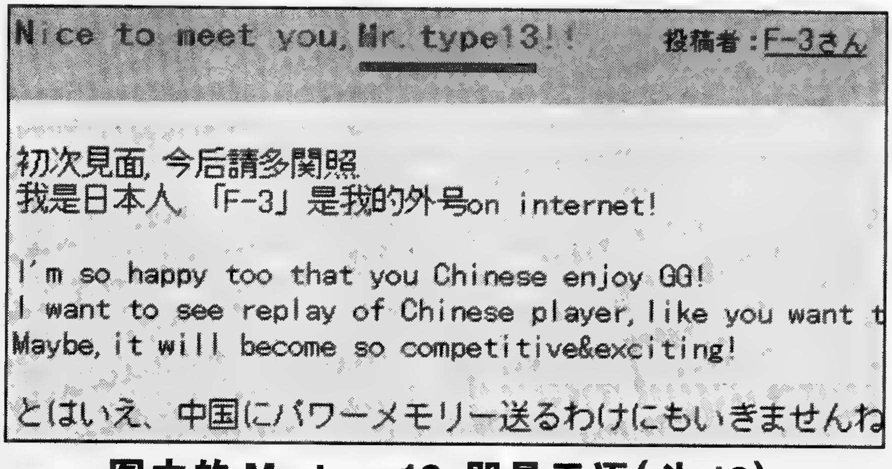
各位XENOSAGA都通关了吗？
我先写一下我用的人物和级别：
MOMO LV38
chaos LV35
KOS-MOS LV40

除级别限定以外的必杀技，基本都齐了。
打终BOSS还是很辛苦……

各位都是什么状态通关的？
（发帖时间：2002-3-9 21:17:25）

——小孔

回复(1):me chaos LV49
---97jlww



图中的 Mr.type13，即是天语（斗 13）

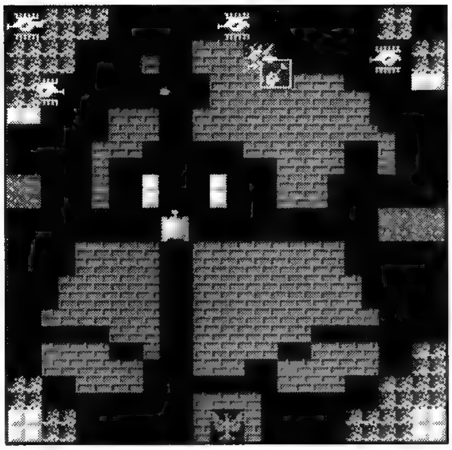
游戏玩到这个份儿上，仅就国人而言，天语是觉得“够意思了”、“差不离了”。自然，学无止境——不能排除会有个别朋友想和天语“叫板”，如果是同道，当然十分欢迎，此实乃好事一件——大家一起进步，何乐不为？不过如果只想耍宝的话，就不必了。（笑）
此篇特稿天语是有感而“企划”，目的在于，让更多的有志于游戏的朋友能够说出自己的心里话。在此，希望更多的同人站长、游戏同人能与天语联系，让我们一起为玩家加油。

闲言&碎语

●达人可不是那么好当的。天语 GUNBIRD，自认为是国内数一数二的高手，铁 TETSU 突破百万，2－4。但是，当我昨天拿到六月号的《ARCADIA》后，竟然在统计榜里看到日本有人用毫无攻击力的魔女二周目 ALL，虽然难度未明，但 190 万的成绩无论如何还是让天语无地自容。另致全中国 1945（一代）迷友，大家与日本的水平差距的确很大，日本在榜的高打，任意一个 P38 或 0 式都是 230 万左右——我怒！

●中国的 FF 迷很多，眼下的 FF11 又在《FAMI 通》上得了个 38 的高分。希望有条件搞掂 FF11 上网的高手能投稿有关“游戏注意事项”。PSO 在国内有一批迷友，希望 FF11 也能让更多的执着玩家享受到游戏“进化”的乐趣。

●GG 骑士团有一个专攻 GG2 的中国玩家新登场，他同样得到了日本朋友的帮助。天语希望国内 GG 迷友能够重拾手柄，打出好成绩汇报，天语负责协调（不排除上传映像给日本人）。



续作的出路

作者:北京 吕宁
责编:斗战胜十三

天语:"特别策划"这个栏目基本上是以日本资料为主。因为其对于一些问题的认识比较深刻,且能与厂商取得联系,在资料上翔实可靠。但这并不是说我们不能发言,栏目终归是需要大家来参与——本期即是由北京吕宁写的文章。吕宁是网易"次世代天空"游戏版块的一个版副(小草),这里大家看到的话题在成文之后,也得到了众多上网玩家的讨论和修改。这里天语向各位表示感谢,也希望其他有话说的玩家深入思考——欢迎参与电软讨论!小组投稿最佳。

满眼续作的天下

这几个月,业界的"复古风"吹得相当厉害。先是PS版DQ4的大热卖和PS版DQM的计划登台,再有史克威尔FF7、8、9的PS2上复刻版的终于浮出水面。在这个不太景气的大环境下,大家都想做点有把握的东西,保证出货量、保证生存。

不光是厂商,就连玩家也似乎开始怀旧。FC在日本重新小批量投产,每月大约可以卖几千台,中古商店里,二手机器卖得也不错;而在国内,玩老主机和老游戏的人也占到多数,买得起PS2和NGC的"先锋玩家"只是沧海一粟。

不过这不是本质问题。购买老作品或复刻版的人,肯定不是单纯怀旧而已,这是无法回避的事实。复刻版的热卖,在一定程度上说明现在的大作——尤其是新作——缺乏号召力。否则ENIX就不会复刻DQ,而会再做实验作品。

几年来业界的形势不是很好,很多游戏卖不动。即使是能够热销的作品,也多数是名作的续篇。PS2上的大作——FF10、GT3、VF4、铁拳4、鬼武者2、寂静岭2和MGS2全部都是续作,而且其中八成早在PS上就已经打下深厚基础,最近发售的热卖新作似乎只有王国之心。NGC的主打——生化,更是炒到几乎糊锅的作品。就连XBOX,软件卖得最好的也是坚持养眼作风的系列最新作——DOA3。

这种继承式的游戏,其优缺点都显而易见。优点是它可以借鉴前作的特色,并且承接其人气和号召力,从而树立固定的玩家群。缺点是思路往往被禁锢在相对固定的模式,很难再出现令人拍案叫绝的新点子。

但是推出这些作品,确实能够保证一段时期内市场上游戏的平均水平。实验作品的新意值得欣赏,但是其在各方面的不足之处必定也相当多(当然,这种游戏的存在是绝对必要的,否则业界生气将荡然无存)。如果市场上都是实验作品,肯定会有大量玩家因为失望而放弃游戏,这种流失现象无疑是厂商最最不愿意看到的情况。因此只能说续作的推出,对业界还是利多弊少。

不过这样也就衍生出一个问题:续作究竟是"青出于蓝",还是"一蟹不如一蟹"?

玩家对游戏评价的作出

游戏从来都是"以玩家为本"的,玩家是真正的上帝。某个游戏是否优秀,厂商自己和评论家说了都不算,只有玩家自己说了才算(落实到具体数字上,就是"销量说明质量")。而玩家对一个游戏作出评价的过程,是如何完成的呢?

玩家对游戏的整体感觉和评价,是游戏各个要素的综合体现。泛泛地讲,主要有画面、音效、操作感、情节和系统这几点。这里没有更详细地区分不同的游戏类型之间的区别。各个特殊类型游戏的不同魅力,实际上是这些基本要素的延伸。FTG的手感是按键节奏和反应性的延伸,音乐游戏的爽快感则是音乐节拍和操作感共同作用的结果。

先来看画面和音乐。在不影响其他因素的前提下,画面自然是越漂亮越好,毕竟我们不是见了好看的画面就要骂的自虐狂。美丽的画面本身并没有罪过。一个人DOA2玩得好,你不能就因此说他是BT或者别的什么——可能他的VF也很强。除非他确实只是因为TECMO的本来意图(?)才玩的(汗)。音效也和画面相似,而且它同样存在着风格的问题。这个可真是众口难调,没别的办法,只有抓住多数人的喜好。

操作感指的是对按键的反应速度、灵敏程度和对指令输入要求的宽容程度。标准相当明确——应该在保证严谨的同时又要尽量宽容。把"平衡感"做好,其实非常难。这不仅是RAC、FTG和ACT需要注意的,连RPG也有这方面的问题。对按键反应迟缓或者是操作不灵便的作品肯定会在这方面挨骂。

情节自然是越能打动人心越好。大骗MM眼泪的FF8和深邃沉重的寂静岭,都有人爱有人恨,同样是众口难调。壮丽的史诗和轻松的小品都值得欣赏,但是重点是得表现出作者的意图来。MGS系列的情节体现了小岛自己的世界观,莎木则是铃木大师心境的写照。

以上几点没有什么太大的问题,努力做好就足够了。但是系统这个方面,争议向来就非常大。续作是否应该沿袭前作的系统?若要改变,是应当小修小补地"微调",还是大动干戈、"大换血"?

续作的出路

这个问题制作者说了也不算,得看玩家的反应。厂商非常努力而玩家不接受,也得算是失败(像FF这种系统"常换常新"的作品,守住召唤兽这个关键环节,就已经成功了一半,但那是即时演算的技术性问题,可不是创意的问题。这个后面再谈)。从厂商的"爱好"具体看来,大体有守旧派、创新派和讨巧派三种。

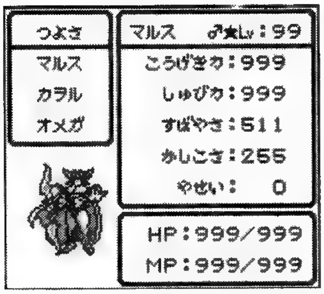
守旧派的"铁打不动"

守旧派代表ENIX和卡普空,奉行自己的原则不变,倒是很受欢迎。"北欧战神传"(特点是按键和连击系统)和"能量宝石"(爽快,但有抄袭"大乱斗"的嫌疑)都相当有意思,不过DQ和街霸仍然是这两个厂商的最强作,因此暂时把后两者作为讨论的重点。DQ和街霸,可以说是这两个游戏类型的元祖级作品。它们分别创立了最经典的、至今仍被多数人认可的模式。但是在系列不断推出的过程中,两者的系统并没有停滞不前,而是也在不断地进行着"微调"和自我完善。

DQ系列现在已经把经典的回合制RPG的战斗系统开发到了极限。简单的"攻击、魔法、物品、逃跑"之纯"回合制系统"本身,其实相当单调。如果角色能力和玩家的意向完全没有关系(无论怎么练级,能力都是固定的),而且团队成员也不能随意更换,这个系统就不会有啥意思。当然,这只是经典RPG系统的骨架。然而DQ可不是光有骨头。

转职系统使玩家可以随心所欲地"打造"自己想要的角色,既可以继承原有的魔法等技能,又能部分继承基本能力;从三代的酒馆开始,可以更换团队成员的场所/工具也终于出现。以上两者,令战术的灵活性大增。AI战术的运用,DQ无疑也做得最好。有人认为DQ练级太累太烦,我却要挺起胸膛说:"这才是DQ!"勇者的冒险精神,可不是"健康联赛、快乐足球"这种幌子能比得了的。正是这些要素的存在,才使它在系统方面和某些人口中PC上的"经典"根本性地区别开来。到DQ7为止,其战斗系统可以说近乎炉火纯青。如果再适当地加入PS版DQM的魔法熟练度系统,就更完美了。

即使是"小品"风格的DQM,由于怪兽收集系统的独特性,也变得趣味多多。DQ系列中玩家又爱(有钱和经验值挣)又恨(打起来费劲费神)的敌人,现在都可以收作己用。最终BOSS都能使用,无疑是吸引人的所在。而配合系统更使收集狂人感到仿佛进入地狱一般。口袋妖怪的后期版本也加入了妖怪的配合,可见DQM影响之大。



←现在有了金手指，像练级这种「苦差事」，几秒钟就可搞定。厂商不是玩家的对手。

街霸在 2DFTG 中的地位不用我多说了。格斗游戏当然应该讲究爽快感，但是更重要的仍然是严密性和角色平衡度。先说说角色平衡度：街霸里基本没有像 KOF 那样个别强极的人——即普通技过强、或者有一两招判定大且破绽小的必杀技的角色。街霸的角色，无论是力量型还是技术型，用好了都吃香。由于 Blocking 的导入，一直为人所诟病的波升战术也变得没那么赖了。2D-FTG 追求的，本来就不是真实的格斗感，"跳跃攻击＞对空策略"和"飞行道具牵制"的基本战术（可别太小看这几个字哦）不应该改变。而 3D FTG，由于强调的是真实的格斗感和人与人对战，所以讲求得更多的，还是中下段技的混合运用、防御的破除和心理战——前两天北京的 VF4 比赛，冠军就是梅小路。

有正面的例子，自然也有反面的。这两年因为系统变更失败而挨骂挨得比较狠的，应该说就是机战 α 外传了。机体的"两次行动不能"，造成了战术套路的空前单调。笔者打的时候竟然产生了和玩樱大战 1、2 的 SLG 部分相似的感觉——都是"动一次、打一下"。再加上 BOSS 的无限精神、武器改造的空前弱化和敌我命中率判定的不合理，使这个作品几乎专门"对应金手指"。机战系列里喜欢 DC 版 α 那样 3D 画面的人挺多，爱好"第四次"甚至 GB 版"第二次"的人也不少；但是我还真没见过只喜欢 α 外传的人。这样的系统调整无疑是失败的。冈本吉起就曾经一针见血地指出："与其频繁地更换系统令玩家无所适从，还不如先锁定老玩家群，再以'微调'来寻求突破，最终化量变为质变。"

机战本身面对的就是动漫和游戏通吃的人，而不是专业玩家；它更多依靠的，还是众多角色的魅力和"关公战秦琼"的爽快感和猎奇感。因此游戏难度不应该做得很高。想要往"火炎纹章"那样"专业化"的 SLG 方向靠拢，还差得太远——连系统都有本质上的差别，更别说贴近了。即使勉强贴近并且保证质量，没准也会因为 BANDAI 自己已经有了 SD 系列的"专业高达 SLG"而发生自家儿女打架现象，影响销量。

创新派的战术

接下来是创新派。应该承认，史克威尔的创意相当丰富，它在不改变游戏类型（RPG 和 AVG）的前提下，不断地推出新的系统，光这一点就让人敬佩。但是，革新者远未达到完美。

不得不重提 FF 系列。它的成就无庸质疑，系统也确实是在不断变化、新意十足。但是其卖点并不是完全在系统，而是"CG（画面）——情节——系统"三者并重，分配在系统方面的精力不是很多。因此在系统方面或多或少都有一些漏洞。

早在 FF2 的系统就有个大 BUG。这个游戏的设计是如果多次使用物理攻击或者魔法攻击，则该攻击的熟练度会提高，攻击力便能随之增强。这本来需要多次战斗的积累才能实现，但是实际上只要不停选择攻击某敌人再取消，就可以轻松地增加熟练度……

更典型的例子是 FF8。只要通过某种特殊方法，就可以把同一个魔法重复装备到不同的能力上。也就是说，可以把最强魔法同时装在所有能力上，造就全能力全满的"化け物"——同样是典型的大 BUG。另外一个大问题就是塞尔的必杀技，如果熟练掌握节奏、输入速度够快，可以 146 连击，一回合打 80 多万血（5 期电新有介绍）。按照 RPG 的一般设定来说，塞尔的必杀技不应该比斯考尔强（依照惯例，男主角应该拥有最强的物理性攻击手段），但事实放在眼前。是设计者没考虑到，还是早有预谋、让我们去钻套儿？不像是后者。频繁变更的系统确实有新意，但它的不完善也显而易见。

还有人觉得召唤兽是 FF 的"灵魂"。召唤兽在 FF 的情节和世界观中很重要，这话不假。但是现在 FF 很不好的趋势就是召唤兽越来越华丽，用于直接战斗却越来越不实用——FF10 里一个召唤竟然动不动要两分钟。当电影看也就算了，战斗里可真得烦死人。而 10 里最后打召唤兽的设定也很不讨好：如果事先把自己召唤兽的回避练到了 255，你说怎么打？除了用"**ホーリー**"（还得要"伤害上限突破"）一击打死一个，物理攻击根本就别想。

说了半天动脑的游戏，再说说考验反应神经的。Time Crisis（化解危机，直译为时间危机）系列是很有名的街机作品，即使是在国内的吃币量也相当不小。游戏系统里的一个重要因素——时间限制就在不同作品里有很大变化。1 里是靠高得分来奖时间，而且时间是累计的，一旦 Time Over，立刻 Game Over。而在 2 里，只要过版，无论前面打得好还是差，都是固定给 40 秒，即使时间到，也只是损血而已。这样一来，上手度当然变高，但是难度也变低，以前那种时间的紧迫感丧失殆尽。这和这个作品的名字（时间危机）都不相适应了……

这又涉及到了街机本身的问题。街机和家用机有着本质区别，街机是"打"、是"练"，而家用机是"玩"。街机高手令人目眩的技巧，完全是铁和时间累积出来的，个中辛酸，坐在家里握着手柄或者面对模拟器根本体会不到。在机厅里失手的结果不是重新 Load，而是一个币的价值丧失。从另外的角度看，也只有高难度的街机游戏才能锻炼出高手。难度降低，反而不是什么明智举动。

油滑的讨巧派

不过也确实存在一些系统调整非常讨巧的例子，比如说"狡猾"的 KONAMI。拿心跳系列来说吧，正统育成型"心跳"系列中，2 和 3 的人设不如 1 好——毕竟 1 给玩家留下的印象太深刻了。但是因为 2 中出现了"叫名字"系统，所以玩家会产生非常强的亲切感：想到游戏里追求着的 MM 在轻轻呼唤自己的名字，就够激动的了。这样的调整虽小，但是效果极其理想。因为玩家希望的就是和自己心仪的 MM 真正"全方位"交流，所以这个设定非常能"抓"人，在一定程度上弥补了心跳 2 人设的薄弱。

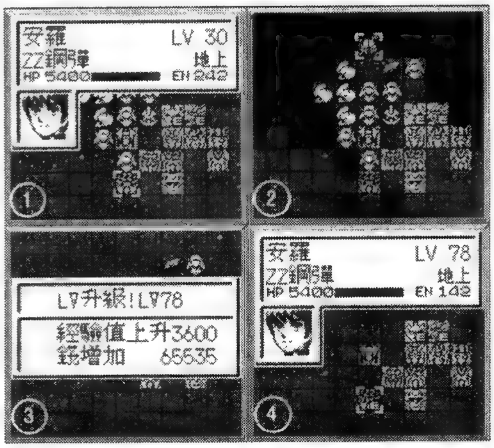
但是更多时候，讨巧反而贻笑大方，具体例子不提。因此说，相比之下，"微调"已经相对完善的系统应该更好些。毕竟老作品在表现手段匮乏的前提下，创造出那样严密而不失乐趣的系统是很不容易的。DQ7 历时多年才登场，其中固然有土星风波的原因，但是剧本和系统的反复完善也耗时极多。这样真正用心的作品，绝对值得认真体味。如果一味搞噱头而"大换血"，很可能会使游戏变得面目全非。到那时，教人情何以堪？

小结

说了半天，仍然希望这业界多一点创意。毕竟只有有了创意，才能有市场。但创意的"可理解性"也没那么简单。有时候制作者和玩家可以达到心意相通的程度，自然皆大欢喜；但是有时候就不然，玩家无法理解制作者苦心构造的闪光点，也就不会对这个游戏产生什么好感。不过，"如何在制作者的意图和玩家的口味之间寻求平衡"，可是一个艰深的课题，非我辈能研究透彻。只有就此打住了。

从想法到定稿，历时两月有余才断断续续完成此文，难产的阵痛体会得相当深刻。其实在最后修改时（五一期间），因为某些原因，心情已然极差、夜不能寐，但是居然仍能够把想写的意思表达清楚。也许这样的状态反而有助于写东西吧（苦笑）。说老实话，对现在伪非玩家的泛滥已经烦厌透顶，但生气也无用，只能写点个人感想而已。若有想和我讨论的同志，请到 http://fe8.bj.163.com/cgi/docidx?b=segazone&guest=1 找我，不见不散。

斗 13：本文观点不代表杂志和编辑的立场。



PS2选购指南（完）——常见问题及其对策

附：如何为你的主机搭配一台合适的电视

责编 鬥戰勝13

该折则必折

首先请允许本人再次郑重宣布：D碟是不会对PS2造成损伤的。因为如果非原版盘损伤机器的话，硬件商就不必再费心研究什么“防盗版”技术了。

难道不是吗？

再有，无论你是多么坚定的正版支持者（当然，我们知道盗版是极其伤害于厂家感情的一种非法产品。没有人希望把“支持正版”仅仅做为一个“口号”来呐喊……），但“必买正版”并不影响你打开PS2来为主机进行例行的清洁。

经验告诉编者：PS2的光头太能吸尘，但它是顽强的。

以致现在斗13只需三分钟就可以把PS2拆开、清理、装上。多一分钟都不算“高手”。

很抱歉黑白页无法把清洁光头的过程给交待清楚。但这是一件“看一遍就会做”的事。

事关重大。对DVD碟识别困难时——记着要擦光头。

不知上一期的PS2选购文章是否如本人预期那样取得了“威慑”效果（笑）。因为从斗13手中的信件以及电子邮件来看，很多朋友因为没有太经历过D版的折磨，而对直读心存最终幻想。

还是那句话，目前的直读只有AR2是成熟的。我认为大家要对“成熟”二字加以关注。

不过这里还是非常遗憾地告诉大家，XBOX的完美直读以及MESSIAH亚洲版完美直读已经全部上市。售价千元左右。

←能把音箱放上面？这只是一台背投彩电而已。

打机何必等离子——浅谈家用游戏机的视频效果问题

大家玩游戏时，无不希望享受到最高级的视频输出效果。但这一受制于游戏机的硬件水平和设计思路，二来限于用户的经济实力以及家居环境。如何去平衡这些因素，以有限的代价来获得更大的回报，这里面还是有一些注意事项的。

以下是必须要理解并遵循的两大原则。

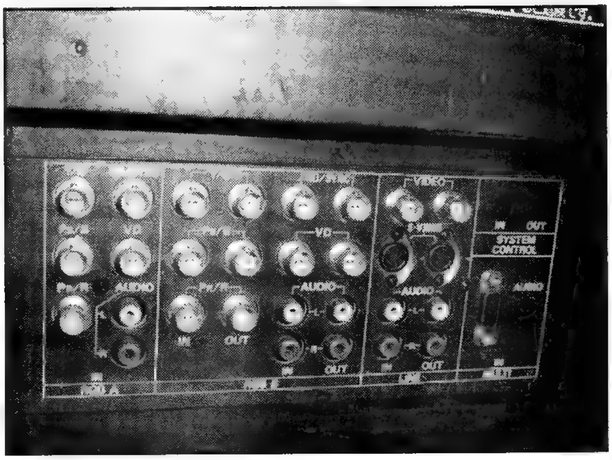
1、电视器材尽量追求平面化、省空间化、高亮度化、色度准确化。

这样看来，只有等离子电视才符合要求，但四万元以上的定价使其无法普及。其他像是背投彩电，太占地方；精密显像彩电，图像虚假不堪，科技含量低。而正投则与TV GAME不沾边儿。

斗13的推荐解决方案是：15寸纯平SANYO小电视（1400元）或是29寸纯平厦华**非精显**变频彩电（4000RMB、端子全）。

2、游戏机线材该原装则原装，不该原装先组装。

这看似废话。以目前国内电视的情况看，S端子基本已经普及了，因此，淘汰AV，首选S端已成为广大玩家的共识。但是S端子线我们买组装的就够了，剩下的钱可用来买正版游戏。以PS2为例，原装S线与组装PS的S线相比，在斗13看来，竟是组装更胜一筹。当然，原装线很粗，可靠性高，所以色差以上的线材，首先原装。



←这台松下32寸MONITOR一下子就把我国玩家心目中传统的『彩监专业品牌』给办了。大家注意，其所有的视频端子均为BNC式，内含：RGBHV、分量(色差)等。市面上最高级的游戏机线材，在这台彩监前都不堪一击。专业？它还差得远呢……

家有 xbox 初抱回——好感度历程

uni41,您好！

今天388澳元购入xbox,约等于1700人民币左右。外加手柄一个,jsrf一张,doa3一张。有感如下:

1、价钱好便宜,期待已久的doa3和jsrf,晚上家里有朋友等着同乐。

好感度 100%

2、好沉,提在手里沉的不得了,好大,不能称之为盒子,应该说是箱子。拿在手里,提也不是,扛也不是,背也不是,街上行人目光纷纷投来。回家开封,往出拿,一个手玄点,要两只手一起拿。重量估计有ps2的两倍。

好感度骤减 20%

3、外形马马虎虎,实在不敢恭维。除了从上方看还好,前部cd抽屉丑得要死,背部电源插口很浅,极易松动。在调整电源的时候发出"慈慈"声,让人惊出一头冷汗。

好感度再减 20%

4、手柄。一个字,大。握在手里非常的充实,可是握久了难受,很累。手没有活动空间来调节一下姿势,有一种想干脆把它捏碎了的冲动。估计不用多久我就可以实现单手抓篮球的梦想。

好感度 - 20%

5、键位设计本来还算规矩,可是配在这么个大家伙上,常常有摁不到的情况发生。

6、进入doa3,居然可以用摇杆来控制,算是一个不大不小的惊喜,但是xyab等几个键非要小家子气的设计成椭圆形,硬挤在右上角,而且触感生硬,按起来实在需要不小的手劲儿。用惯了ss、dc和ps手柄,xbox手感模糊的十字键实在太难受,感觉就像另一个拇指摇杆。

一直也没搞懂微软为什么突发灵感把摇杆设计一个在左上,一个在右下……

好感度 - 20%

再次不明白微软包装设计师是干什么吃的,另外配的手柄外包装极其结实,两个人一起拽都拽不开那硬塑料壳子,无奈之下动用了剪刀,结果剪刀崩坏,最后使出瑞士军刀,两刀下去,搞定。

好感度 - 10%

弄坏了朋友的剪刀。

好感度 - 10%

最后开始游戏,jsrf人物飞腾时身上会有残象,动作丰富了很多;同时手柄很大程度上限制了操作感。抵消。

doa3是真的找不到锯齿。什么?你较真?你非说有?那好,我改还不行吗,那就说很难找到锯齿。和TK4的画面比起来真的好的不是一点半点了。同时,还是那个鬼手柄扫兴。

再次抵消。

看来只有盼朋友们一起分享时的快乐能够补充一些好感度了。不过,也不能怪微软,本人手的size只属于medium号的,没办法改进了。

总结: xbox机能没的说,光看大x字两侧典型的散热片造型就觉得唬人。但是,在机器设计和体贴玩家上,外行就是外行,要学的东西太多了……怪不得……

作者:moonpheo

谁说 XBOX 不体贴?
——天语的 XBOX 体验

编辑部这就准备买一台XBOX,但之前天语到著名撰稿人SILENCE那里先行体验到震撼至极的美丽影像。

单纯从视觉角度说,XBOX的画面确实没有锯齿,再就是画面的流畅度特别高(换句话说,"帧数足")。以JSRF为例,秒间高帧数的设计令玩家拍手。换成DOA3,画面水的特效完全不同于PS2那种哗众取宠的效果,你看不出什么特效——因为屏幕里的水正是你平常见到的样子!

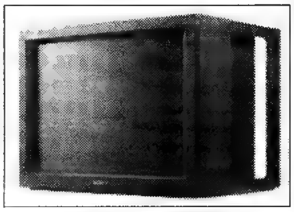
XBOX一步到位。其有硬盘,不需要记忆卡。而为了保护硬盘,手柄设计如下。

专业监视器纵横谈系列

神奇的"0"和"1"推动着科学技术的发展,也为这世界增添了无穷乐趣,数字视频便深受其裨益。索尼公司是数字视频发展的主要推动者,其视频监视器便是领略数字视频的上佳器材之一。如今索尼的视频监视器作为显示终端设备领域中的主流品牌之一。凭借其高分辨率的优势与其它品牌监视器对弈沙场,若想取得最终胜利,更高的电视线自然是它的制胜法宝。

Sony公司在现有广播/专业级监视器的基础之上,不断创新,始终处于世界领先地位。新型的GVM-D系列通用监视器的推出,将与现有BVM-E、F、G系列以及PVM-M、N系列监视器组成尽善尽美的显示系统。Sony凭借着多年生产和制造显示产品的丰富经验,在等离子显示器开发方面也跃跃欲试,使世人看到作为电子巨人的Sony公司,不仅在传统产品方面遥遥领先,而且在技术进步与创新精神方面也走在世界的前列。

SONY公司在推出的GVM1400凭借着它富有质感的外观,出色的画质以及灵活的操控性能,成功的在竞争激烈的监视器市场上夺取了大片份额。索尼公司在对这台GVM1400的色彩分层技术方面作了新改进的同时,把多重色控技术进一步综合起来,以实现逼真的图象输出效果。



用PS2上的《鬼泣》来测试这台GVM1400,它能把千变万化的超越自然景象所呈现出来的美感,处理的比较到位,使得另类的美扣动着人的心灵,而引发人与游戏的共鸣!

←能把音箱放上面?这只是一台背投彩电而已。

资料提供:北京海淀慧新游戏精品店(咨询电话 82613991)

编者注:图片绝不是GVM这种PCTV级电视。推荐GVM2020。

将音乐旋律随身携带
——用 GBA 听 MP3

GBA 配上烧卡器后应该怎么用？难道仅仅用来 PLAY GAME？非也，非也，GBA 潜力巨大，有烧卡器助威更能发挥其强劲的多媒体功能，比如听 MP3，看电影，看照片……下面就谈谈如何在 GBA 上听 MP3。

想要在 GBA 上实现 MP3 功能你得具备以下软硬件设施：

1：电脑一台
2：GBA＋烧卡器＋FLASH CARD
3：MP3 文件若干
4：GBA 上的 MP3 播放软件
5：音频格式转换软件

其中对电脑的要求并不过高，只需要能流畅地播放 MP3 即可，声卡采用最普通的 AC'97 无碍，当然你用顶级创新声卡也没人说你，只不过我会用一种叫做嫉妒的眼光看着你；FLASH CARD 的容量推荐 128M(256M 绝佳)，这样大概能够烧进 9 首普通大小的 MP3；而 MP3 文件作为音源是最重要的，应该挑选那些音质纯正，无噪音的 MP3 作为音源，从而保证在 GBA 上得到最佳听觉效果；目前最好的 GBA 用 MP3 播放软件是 Musicplayer Advance write，严格地说这软件的播放格式并非 MP3 而是 PCM，所以我们得先用音频转换软件将 MP3 格式转换成 PCM 格式，而此类软件贼多，最常见的有 WINAMP，超级解霸等，下面就以实例来介绍将一 MP3 文件烧进 GBA 的方法。

一、用 WINAMP 转换音频格式

虽然 MPA 软件作者推荐用 CoolEdit 2002，不过这软件对我们来说不大熟悉，不谈它。而 WINAMP 是现在 PC 装机必备的软件，所以我们就使用它，但是你得确认你的 WINAMP 版本号在 2.77 以上，因为 2.77 上才能支持 MP3——PCM 这一转换过程，所以如果你的 WINAMP 版本低于 2.77 的话可以到 http://www.winamp.com/ 下载最新版本（目前最新正式版本为 2.79）。打开 WINAMP，如图 1，这是 WINAMP 的主界面，在进行转换之前我们得进行点准备工作，如图所示，将 WINAMP 的音量调为最大，再将随机按钮和循环按钮取消（不要选上，否则会反复录制），在 WINAMP 主界面上点击右键，如图 2，选择“选项——参数设置”，进入“WINAMP 参数设置中心”，如图 3，再点击“插件——输入”，选中“Nullsoft 磁盘插件 v2.0”，点击“配置”按纽，接下来你会看到如图 4 的“Nullsoft 磁盘写入插件配置”窗口，输入目录你随意选择，将“转换格式”勾中，再点击用圆圈划中的部分，这是声音属性的选择，实际上这就是 PCM 的几种格式，不过 GBA 上的 MPA 播放器只支持 8000Hz，11025Hz，16000Hz 这些频率，且位数只支持 16 位（声道可以是单声道和立体声的），那么这里就只有 8000Hz，16 位，单声，8000Hz，16 位，立体声，11025Hz，16 位，单声，11025Hz，16 位，立体声，16000Hz，16 位，单声，16000Hz，16 位，立体声这六种可以使用的属性，一般是用 16000Hz，16 位，立体声这种，不过它的容量可是最大的哟，而如果你不注重音质的话可以选择其他容量较小的属性。以上所说的设置好后，点击“关闭”按纽，然后在 WINAMP 主界面打开一 MP3 文件，点击“播放”按纽，WINAMP 就会自动将 MP3 格式转换成 PCM 格式，在进行这一步骤时计算机的运行速度会变得很慢，所以建议不要在这个时候运行其他程序。

图 1

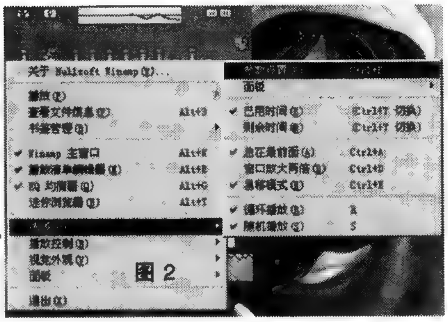


图 2

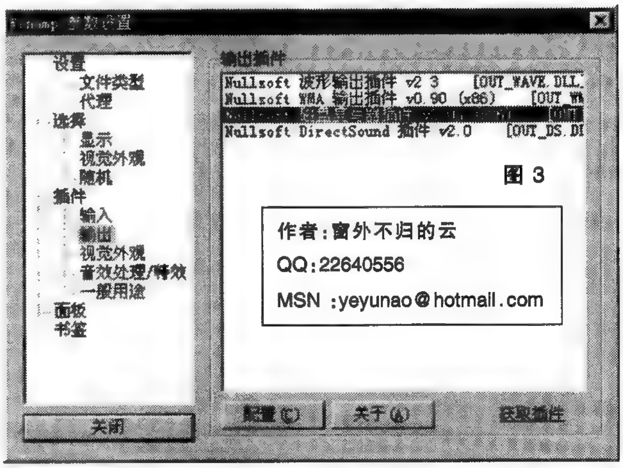


图 3

作者：窗外不归的云
QQ：22640556
MSN：yeyunao@hotmail.com

二、用 MPA 将 PCM 转换成 GBA 能识别的格式

接下来让我们用 Mpawrite 把 PCM 转换成 GBA 能识别的格式（下载地址：ftp://downnews:member@download.romman.net/member/TXD/TOOL/MPA2.ZIP），首先打开 Mpawrite，在 Mpawrite 中我们需要进行两个过程：

1：将 PCM 格式转换成 MPA 格式

如图 5，这是 Musicplayer Advance write 的主界面，将 PCM 格式转换成 MPA 格式是在界面的下方进行的，首先在 Raw 16－bit PCM file 中选择好你录制的 RAW 文件（需要在文件类型中选择“所有类型”），再在 Save MPA file as 中选择录制的 MPA 文件存放位置，然后在 Samplerate 中选择频率，以及在 channels 中选择声道，需要注意的是，这里的选择应该和你在 WINAMP 中选择的保持一致，否则……（根据笔者实验，这个频率跟声音有以下关系：在这里选取的频率如果和刚才在 WINAMP 中保持一

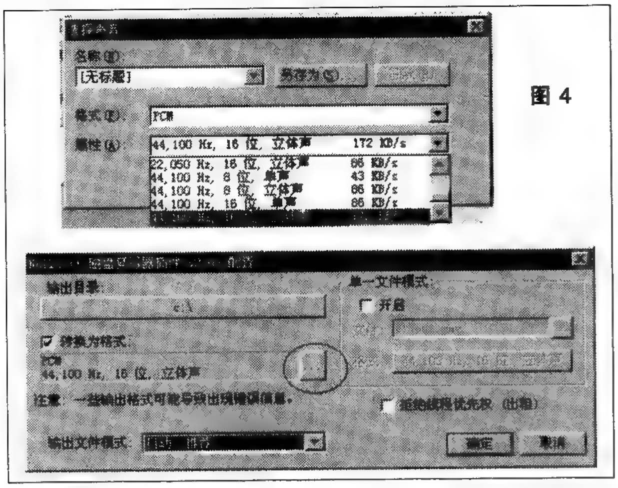


图 4

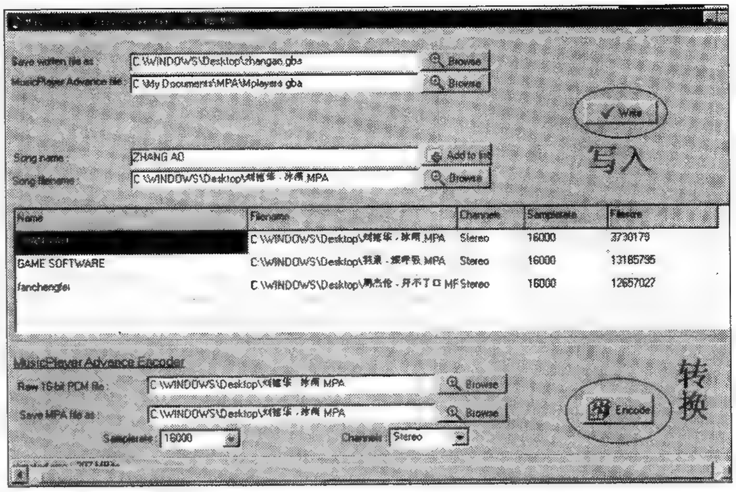


图 5

致，那音质就不变，如果频率增大的话，声音就会变得很快；相应的，频率减小声音就会变慢，很滑稽的）全部填好之后点击“Encode”就可以转换了。等上几秒钟，软件会提示你“DONE！！！”

2：将 MPA 文件连同 MPA 播放器一起“烧”成 .gba 文件

请继续看图 5，下面是最关键是步骤——“Save written file as”是选择最终生成的 GBA 文件（后缀名：.gba）存放位置，当然，也需要取个名字，而下面的 Musicplayer Advance write 则是 Musicplayer 这一播放器的位置，这个视你将 MPA 解包时选择的位置而定。再下面需要先在 Song filename 中选择你刚才制作好的 MPA 文件的位置，然后在 Song name 中输入该歌曲的名称，令人遗憾的是：该软件并不支持中文字符，所以在这里只能输入英文或者汉语拼音，输入后点击“Add to list”，在下面的表格中你就会看到结果，这一切完毕后请“慎重”地检查一遍，确认无误之后点击右边的“Write”写入文件！而如果要将另外的 MPA 文件添加到已经做好的 ＊.gba 文件中也是在这一步进行，方法是在 Song filename 中选择 MPA 文件，在 Song name 中输入该歌曲的名称，最后点击“Add to list”——这样周而复始，你就能制作出属于自己的 MP3 专辑！

在 GBA 上应该怎么使用这个播放器呢？我们可以先在模拟器上试用一番，如图 6，这是 Musicplayer 的界面，呵呵，还是有模有样的吧。其实操作相当简单，A 键是播放，B 键是停止，上下键在歌曲之间选择，而 L 则是将按键锁住，怎样？挺人性化吧。这个可以防止误操作。而解锁则是 GBA 的热启动方式：同时按住“A，B，START，SELECT”。不过，笔者试用之后感觉最爽的是这个软件的屏幕保护的功能，因为听 MP3 是不需要屏幕的，所以该软件加入这样一个功能：当我们没有碰 GBA 的按键超过一段时间时，屏幕自动关闭，这样就节省了电力（可以按"R"来选择时间控制），这个和黄金太阳或马力奥中的屏幕保护同理。

最后，让我们将烧卡器连上 PC，打开 Flash Advance Writer，将制作好的 MP3 文件传到 FLASH CARD 里面，接下来就请您拿出 GBA，慢慢享受这高科技为您带来的快感吧……

斗 13：如果其他读者对游戏机硬件或是周边有什么心得，现在正是投稿的大好时机。注意，在使用电子邮件或 QQ 投稿时，本人只收纯文本和图片。**严禁 WORD、WPS 等复杂格式。**

GBAX 完全解惑版

我跟大家说说现在市场 GBA 烧录机的情况总共有 N 种：gbax，gbas，intellenge card，对录卡……

先说说 gbax，作为最先的前辈，它拥有最大的市场。它共出过四批货，第一批货只有 32m 的，但有速度的一些问题，国内那时应该没有什么商家敢进货，呵呵！第二批在国内有人开始尝新了，分为 64，128，第三批则是 turbo 版，分为 64，128 在卡带上都有 turbo 的标志，这几批开始得到大家的支持啦（我也是这时候买的 128，结果 256 两天后公布，吐血），turbo 比普通 gba 卡带大一些，用者不太爽，还有 gbax 的卡带都比较费电。个人感觉是 d 卡带用电的三倍以上，11 月初，gbax 划时代出了一个 gbax pro 版的，有 64，128，256m。卡带是普通 gba 卡带的大小，费电是 turbo 版的 0.5，支持 eep（其他版本需要补丁，或需转换 rom）。有的店可能是屯了一些老货，所以 64，128 还是大卡，强烈推荐大家要买的话，一定要选 pro 版。记忆方面前三批只能支持 sram，pro 版支持 eep 啦。gbas 好像是台湾出的，价格比 gbax 便宜一些，卡大，不值得买，记忆支持 eep。聪明卡则是最近冒出来的，128 为大卡，为北通代理，比较便宜（相对 gbax），128 只要 580 元！

对录卡巨便宜，不过非要到 boss 那去交钱，不值得！！只有 64m，小卡不错，大概 160rmb 就可以拿到。对于第 5 期电软那个号称最强的烧录机，本人持保留意见，低不成（有聪明卡 128），高不就（gbax256 是最高端的）？

还有一个 usb gbax，有 64，128m，它有一个特殊卖点，可以烧 gb 游戏（其它的都不行，gbax 需要 gb brige，不过只看过图片，太不方便，还没发售，估计要跳票）128 只要 799rmb——www.r1.com.mo。

绝非闲话：在 gba 的 rom 里面，记忆分为四种，sram：黄金，火焰，机战 A（不信者事实为证，用 gbax turbo 就是能玩）。eep：分为 32k（可以用 gep 转化为 sram）马里奥 A1，final fight，street fight。64k（也可以转为 sram），只有一个游戏，马里奥 A2。

烧录程序有两个 littlewrite，faw，前者是最好的，强烈推荐，用了前者，你会把后者一脚踢开的……

最后个人的建议，有铁者首选 gbax pro 256，铁少者，还是换卡吧，gbax 的市场肯定会大洗牌的……

（rclljj@etang.com）

来玩街霸 3RD

YUN：攻击力偏弱，但胜在速度快，并能连绵不绝的组织攻势，YUN 应该是个特点鲜明的角色。YUN 的 TC 很实用，站轻 P·轻 K·中 P→必杀技 orSA 是必须掌握的连技；站中 P·重 P·←+重 P 后可取消 SA；近身站中 K 可浮空，之后取消大跳轻 P·→+重 P 是很 Cool 的技巧；特殊技雷击蹴（跳↘+中 K）有不错的对地判定，但被对手 B 掉或突中截击的危险性也很大。绝招步法（↓↘→P）有较好的突进性能；铁山靠（→↓↘P）较绝招步法更为安全，中 P 和重 P 强度有浮空效果；二起脚（→↓↘K）的性能略差，无论用于连技或对空均不理想，虎扑子（↓↙←P）出招缓慢但判定极强，甚至可以对空，两 P 同按可变成伪技；前方转身（→↘↓↙←K）很像屑风，本身没有攻击力，但可以选择多种追打。扬炮是 YUN 颇具的 SA，还可以铁山靠→绝招步法利用其浮空效果来加料，扬炮判定范围较小，因此用于连技中比较恰当；枪雷连击是拥有无敌时间的突进型 SA，按惯例，有三条气槽的 SA 威力都不怎强，此技更适于对地截击或连技中；幻影阵发动后很像是 SFZ（少年街霸）中的 DC，在有效时间内可利用残像进行多 Hit 打击，在幻影阵中浮空对手，绝招步法、铁山靠、虎扑子混用可形成较有效的连技，幻影阵还是比较偏于高手向。

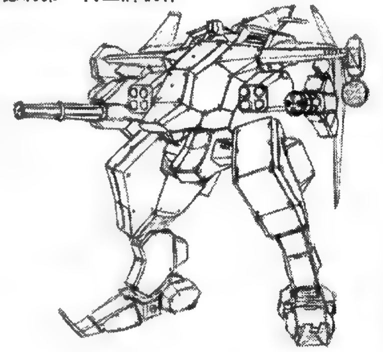
YANG：与其兄 YUN 一样属于速度型角色、并有许多招式的判定都几近相同、如雷击蹴、TC 站中 P·重 P·←+重 P，白虎双掌打（虎扑子）、前方转身、近身站中 K 等（YANG 的雷击蹴不同之处在时可在跳中 K 后使出形成 TC），不过两兄弟仍有明显的区别。可输入三回的螳螂斩（↓↘→P）是 YANG 主要的进攻手段，中途停止的变招可攻可守；穿弓腿（↓↘→K）对地绝胜过对空，可钻波也是其特性之一，理论上说穿弓腿有浮空效果，但实际追打较为困难；移动技快跑（→↓↘K）速度果然够快，这使 YANG 的战术更为丰富，不过快跑毕竟不是阿修罗闪空，跑动过程中并非无敌。SA 雷震魔破拳的威力不太稳定，在反击中使用效果较佳，此技若对手防住了也较安全，对手基本无法反击；转身穿弓腿是穿弓腿的强化版，威力虽不大，但却有广范的用途（同样有钻波），是比较常用的 SA；星影圆舞虽看似 YUN 的幻影阵，但实质上区别很大，幻影阵重在浮空连打，星影圆舞则是依靠螳螂斩（二发止）与普通技间的循环形成地面连技，需要很高的输入技巧与熟练度才能发挥作用，反正比幻影阵更难用就是了！另外需要注意的与幻影阵不一样的地方是星影圆舞中还可使用 TC。YANG 与 YUN 初识时可能会有类似的感觉，但深入后便能逐渐体会两人截然不同的战术了。个人认为 YANG 更强些哦！

URIEN：这是个亦弱亦强的角色，原因是他的连续技实在厉害，其浮空连技感觉像是在玩“铁拳”，但如果过分依赖连技，战术就会变得很单调，况且 URIEN 的普通技判定并不高，地面贴身战占不到什么便宜。→+中 P 对空、→+重 P 中段、蹲重 P 浮空，这些招的特性均应掌握，蹲重 P 对空效差，如在 BLOCK 后使用效果较好，且能以各种方法追打。METALLIC SPHERE（↓↘→P）是牵制型的飞行道具，速度慢、可蓄力、并可向斜上方发射，如果空中命中对手，可与 CHARIOT TACKLE（←蓄→K）形成浮空连技，一通乱撞、威力惊人，只是这样的慢波要在空中击中需要先读对手的行动，且对手可以空中 B，因此这样的连技有些机会主义啊！VIOLENCE KNEE DROP（↓蓄↑K）的下降速度很快，能较有效的进行空中截击；DANGEROUS HEAD BUTT（↓蓄↑P）头锤攻击只能用来打上段和低空截断，但若在连技中可充分利用 EX 版头锤的浮空效果。SA1 是对地判定的突进技，优点在于威力大、出招快、无敌时间长，但若对手浮空，就难发挥攻击力；SA2 是招飞行道具，判定出现时完全封锁前方，但若不用来对空或配合连技使用，实在难有作为；SA3 是可以反射大多数飞行道具（包括真实波动拳）的光镜，自身攻击力很弱，但用法极多（比如投技后立刻使出轻 SA3，换位，再以中、下段变化攻击，对手便会在光镜与拳脚间弹来弹去、难以防御；而在浮空乱撞连技中以重 SA3 挥空还可以赢得蓄力时间），因此 SA3 就成为 URIEN 使用者选用最频繁的超杀了。以守为攻，抓准时机以强悍的连技重创对手，应该是比较适合 URIEN 的思路。

水平有限，如有不足之处请批评指正。特此感谢上海 PCHOME（WWW.PCHOME.NET）游戏区格斗版，力奇、HESONG、自游人、红发二阶等朋友的指教与帮助！（**文：偏执狂／责编：因页码临时强行变动，排版非常混乱。这期先登结尾，下期再登前面的。**）

目前斗战胜 13 的目标是要把 HELL 难度下所有关卡全破，其困难在于，本人希望用特定的机体完成特定的任务。因为自己无论如何是很难达到日本 GGB 第一达人 TTT 之全四机体“里地狱素”全面全破的究极记录（“素”者，机体“武装无”也），限于时间和水平，斗 13 不得不对机体进行装备。目前，JAGD PANTHER 之“里地狱 GREECE”一次性 HAPPY CLEAR；国产 13 式“里地狱 EGYPT”亦已乐胜；前两天又花了一个多小时把表地狱“UKRAIN”给圆满摆掉（HELI 全生存、自机高 HP 完成任务）。现在就剩“里地狱 UKRAIN”了（因为得把电视亮度调到最大，斗 13 无心恋战）。本人累计战斗时间仅 32 小时，在战斗技术上与日本玩家相比，不夸张地说，正是“尚未入门”。然而一想到“表地狱 GREECE”13 式援护成功之难忘一幕，心中仍无限感慨……对于 GGB，斗 13 已进行了多方面的研究并加以理解，终于发现，心目中最优秀的游戏效果真是它。

德制第二代王牌机体



■GGB 适宜人群：重度 FPS 玩家 or 对“斗战胜十三”的战绩心存疑惑且绝对不服气的挑战者。本作对于坦克装甲车辆爱好者亦有独特的吸引力。
■推荐年龄：18 才以上、自我感觉良好且有点儿“硬派”风格的玩家。（笑）

持续的最大级紧张感、焦燥感、恐怖感——关关 10 分钟以上
就算能够理解想必也很难熟练的繁杂操作——瞬间的迷惑＝死亡
机体运动美学＆武器弹道美学——精密的物理计算无可挑剔
玩家需要具备足以应付残酷战况的临场应变能力，心理素质最优先

武装雄狮·激战篇（GGB）游戏难易度设定资料

座位里极限状态的兵士
恐怖与绝望
刹那的高扬与永恒的瞬间
混沌战场的凝缩……
亡者之大地，铁之棺桶
等待你的将是
袭袭而来的恶魔……

指标 \ 难度	BLAZE AWAY（猛烈）	NORMAL（普通）	NIGHTMARE（恶梦）	HELL（地狱）
■自机最大 HP	标准的 200%	标准	标准的 80%	标准的 50%
■自机携带弹数				
主武（MAIN WEAPON）	9999 发（固定）	标准	标准的 75%	标准的 50%
幅武（SUB WEAPON）	标准的 150%	标准	标准的 50%	标准的 50%
■敌增援出现间隔	30 秒	30 秒	15 秒	15 秒
■敌导弹命中性能	标准	标准	标准的 150%	标准的 200%
■OPTION BOX 出现率	白箱低、青极低、红无	白极高、青高、红普通	白极高、青极高、红高	白、青、红箱皆极高
■POINT 加算	实际战绩的 0.1 倍	实际战绩	实际战绩的 2.5 倍	实际战绩的 5 倍

责编 鬥戰勝 13
K & 6 @ NsHy ＊ $ MPv @ E

注意：第八期《电玩新势力》将收入本次比赛最具观赏性的对局及现场数码彩色照片，各位 VF 迷实在没有理由错过。虽然我们的水平与日本尚有很大差距，但勇气可嘉。

四月演武

——北京首届 PS2 版 VF4 交流大赛纪实

2002 年 4 月 28 日。

北京的天空有一点阴沉，掉了几点毛毛细雨，非但没有使人觉得阴郁，反而使京城一改四月初沙尘暴来袭时混沌污浊的面貌，空气格外的清新了起来。

北京大学医学部时缘餐厅的二楼，与这灰色的天空更是显出了明显的对比，灯火辉煌，屏幕之上斗士身影纷零，一派战意昂扬的景象。

半决赛第一场。ZKF(比赛中用名“ZKF”)的 VANESSA 利用时机把握格外准确的回避攻击，拿下两局，淘汰胜段(比赛中用名“塔利班”)的洛，进入决赛。

半决赛第二场，使用洛的 AKIRA81(比赛中用名“lau1”)遇上了平时的好友鹰岚(比赛中用名“AOI”)，在对手 AOI 连番横周肘当(6P + KP)→两止(43P)→云蹴(6KK)的连携攻击下，一时未能适应过来，只能坐视 AOI 与 VANESSA 两名女斗士的决战将在眼前上演。

三位决定战，两名洛狭路相逢，较量起了以凤凰枪掌(6PP)为主要战术打开手段和以侧闪为主要反击契机的攻防，最终依靠 2P 牵制的运用得当力夺季军。

在此后的一瞬间，现场所有人的目光都集中到了中间的电视屏幕上，赛场一时变得无声。

这次比赛完全是民间组织的。在国内，由于没有产业的支持，没有正规电玩企业的运营，街机事业也得不到自上而下的整体规划，竞技类的游戏想得到交流比之日本何啻困难万倍。作为主办者的笔者，一开始对这次比赛的规模也丝毫没有信心，只是希望别因为人气匮乏而不幸夭折就好了。但是，借着媒体朋友的宣传，加上低估了 VF 爱好者的热情，赛场上的热闹程度大大出乎意料之外。报名选手 33 名，到场 24 位，加上前来观战的朋友，使容纳了将近五十人的会场显得有些拥挤了起来。选手中风格打法多样，十三名角色全部有人使用(日本“格斗新世纪”大会决赛区无人使用陈佩)，而且更有自上海、香港前来参赛的选手，令笔者足感欣慰。而杂志社天师的参战也令到场选手感到意外，第一场以天师的雷飞作为开局更是预示了这次比赛的精彩纷呈和复杂多变。

赛场上风云变幻，众多的变数正和体育竞技一样，可能会留下很多遗憾，却保证了赛事永远的悬念和紧张。赛前因为听闻有上海高手前来参赛，北京众玩家于 26 日晚齐聚新东安世嘉游乐城进行“摸底战”，一战过后，诸人纷纷心中留神，公认前来参赛的上海选手小熊宝宝(比赛中用名“烧莱师傅”)实力无论如何都在四强之内。但比赛时也许因为心理因素，也许是之前的“摸底战”没有遇上小组另一强手 VV(比赛中用名“VV”)，洛与 WOLF 战满三局十五回合，战况极其惨烈，最后惜败对手，未能晋级八强，爆出本次赛事的最大冷门。另一位上海高手 PACO(比赛中用名“PACO-XS”)发挥正常，轻松进入八强，只是被 AKIRA81 阻挡在了四强门外。

二十四人，八个小组，历时一个半小时进入到残酷的八强战，NINJA、塔利班、ZKF、Heat、VV、AOI、PACO、lau1 捉对厮杀，拳风脚影，掌声满耳，两个小时倏忽经过，比赛最高潮的时刻也悄然来临。

准冠亚军坐定，因为平时相交甚好，对对方的战术特点都非常熟悉(赛后据悉，平时鹰岚很少使用 AOI，显然是有备而来)，两人均不动声色，自信的选定人物：AOIvsVANESSA，AOI 主场背景音乐响起，更为紧张的似乎是台下济济一堂的观者。大木碎(8426P + G 后 41236P + G)、横周肘当→两止→云蹴、打击寸止，AOI 的攻击依然显得颇有章法并且霸气十足，虽然 VANESSA 为大家表演了一堂投技大观，但还是因为不太适应对手迅疾飘忽的打法以 1:3 输了第一局。

赛后某天，在北京小西天附近某饭馆里，阳光灿烂，ZKF 和一干同道谈起了自己如何变强的心得：“就是要多战，多求败。对手越强，越能学到更多的东西。我当年就是给鹰岚他们‘虐待’出来的。”

第二局。为应对 AOI 的素早攻击，VANESSA 改变了打法，尝试运用易打出 counter 的上段连携技(如 pp4p 或 ppp 之类)，力求封杀对手的连携，并且拿下了第一回合。但敌变我亦变，AOI 不但将惯用的连携第三式云蹴转化为判定更高的下段投，并且发挥出了 AOI 完整返技的潜力，并且加强针对对手回避攻击的防御，依然以 3:1 的同样比分再下一城。

胜利的天平似乎在向 AOI 这边倾斜，季军 AKIRA81 甚至对鹰岚开起了玩笑：“历来冠军最遭人唾弃。你等着，今晚我们在街机厅再大战一百回合，以雪方才之辱。”而此时的 ZKF 在背后隐隐的议论声中依旧不动声色。

第三局。AOI 轻下两回合，第三回合也战至对手仅剩三分之一血的时候，当 AOI 一个“大木倒”(8426P + G)将 VANESSA 掀翻在地的时候，已经有心急的观众鼓起了掌。但谁也没有想到，片刻间天翻地覆，AOI 一脚未踢出(“大木碎”未成功)，VANESSA 迅速起身，转入反攻，拉进了双方血槽的差距。刹那间电光石火，双方各自交换了一个漂亮的拆投之后，VANESSA **バパツゲナナツクルストリム**(6PKK)双脚命中 AOI，“K·O”二字出现之时，满堂惊呼。随后两回合如游历梦中，VANESSA 越战越勇，侧闪攻击神出鬼没，奇迹般的力挽狂澜，将总比分定格在 2:1。

掌声经久不息，甚至一边前来帮忙的“裁判”存完对局纪录后，都好像有点不忍立刻开始下一局一样。而两位选手在波涛般的掌声中相视一笑，额头晶光隐现。

第四局开战之时，现场更为寂静。

第一回合，VANESSA 胜。

第二回合，AOI 谨慎应战，小心进攻，但可能略微消极，VANESSA 连胜。

场内喧哗暗起，大家似乎都预感到戏剧性的结局可能会发生在眼前，连餐厅的服务员都因好奇在门口止步观战。然而，正如前人形容过一样，心理如魔方般神奇难解。第三回合 AOI 利用多段连携打出 counter 以及下段偷袭成功扳回一回合。第四回合，在几次“大木碎”失败后，AOI 意外的一次“大木倒”后接 41236P + G 成功，踹击 VANESSA 腹部，将对手的心理防御工事打开了一个缺口。VANESSA 频繁后退，代表 ZKF 风格的主要进攻打开技**バックチャンジキック**(44K + G)也因为不敢贸然进袭而连番寸止收招，被 AOI 逼近投胜。

场面急转直下，最后一回合 AOI 拳点接投，防住对手起身下段脚，连续两个下段投，在第三次摔投过后，击败了心理先行落败的对手，鹰岚在一浪高过一浪的掌声中，用沾满汗水的双手捧过了奖

杯……

也许。胜负只是一种升华，比起名次来，许多选手的参与精神更是让人感动。一次民间的小规模比赛能获得这样的成功，对主办者对北京的VFer甚至听闻到这次比赛的全国同道来说，鼓舞人心的意义远胜比赛中的得失。格斗游戏需要交流，需要每一个热心者都一尽己力来推动她的普及。希望这次比赛只是一块小小的石头，惊起国内更多的同仁和爱好者平静的心潭，勇敢地走出家门，用格斗的青春谱写出壮丽之歌。

感谢每一个参赛者投入的激情，感谢前来观战的朋友的默默支持，感谢"电子游戏软件"杂志社以及"电脑商情报"为这次活动提供的媒体支持，更要感谢北医的朋友吴凡杨鉴，他们为了支持这次比赛，不但烧了一台彩监，还丢失了一个原装的PS2手柄……

（这是这次活动唯一的遗憾，想对那位拿走手柄的朋友说一句，要想成为格斗游戏的高手，人品道德的修为也必不可少，很遗憾，看来您将终生无法达到强者的境界）。

这是第一次比赛，还不成熟，但决不会是最后一次，相信也不会是只在北京才有的比赛。朋友们，为了自己喜欢的格斗游戏，你们该行动起来了！

(TEXT BY SILENCE)

VF4 课题研究

闪避篇

电软在手，胜率200%UP！

责编 鬥戰勝13

本文的作者是：鸣月Heat（北京）。希望更多的街机高手能够投稿

众所周知，格斗游戏对战中最忌把招式用老而给对方留下反击的破绽，当进攻方出招时，防守方需要做的就是采取正确的防守以等待对方的破绽。VF4也是如此。但在VF4中防守方又多了一种选择，闪避。VF4种的闪避操作非常简单，不按任何按键摇杆推上或下一次，成功的闪避会避开对方所有上中下三段攻击（包括投技），使自己处于非常有利的反击状态。紧张激烈的对战中适时的做出漂亮的闪避常常能起到反败为胜的奇效，而巧妙的闪避往往也能令对手击节赞叹。

那么什么时候我们应该运用到闪避呢？

1. 先读对手的行动。比如和具有PPPK类招数的角色对战，当对手用出上段P的时候我们就要考虑使用闪避了。因为一般情况下对手会有如下几种变化：一，老老实实的PPPK或者PPP下K。二，PP或PPP后接投技。三，下段P或中段肘打。如果是第一种变化，那么我们闪避后成功后对手的招数还没有用完，而我们已经不在他的攻击范围之内，这时候一切行之有效的打击技都可以使用，或者干脆点直接闪避攻击即可。这时的对手有可能和我们之间的距离投技够不到，所以不推荐使用闪避后摔投。要注意的是最后一下的K由于多是回旋系的，所以一定注意闪避的方向性，即向里还是向外闪，一旦方向错误必中招还不如不闪。第二种变化，这种对手比较阴险，这时的闪避要求我们眼疾手快，慢一点儿的话就等着挨背吧。（日本高手的拆解N种投技再加闪避的方法离我们还是比较遥远的）。闪避后可以以牙还牙给他个侧背，也可直接用打击技。第三种变化，由于对手出的是前P或下P这类的小招，收招时间短，所以推荐闪避攻击。

2. 己方出招被对方防住。这时对方已经有机会进行反击，无非是摔投或打击技。这时如果我们输入闪避指令，则对方的反击招数落空，我方再度有利。但要注意的是如果己方出的是摔投确定技，那可就不能闪避了，及时拆背吧，要养成同时拆两种或更多种摔投的习惯哦。举例：结城晶跃步顶肘被对方防住后，对方结城晶以上步冲掌（←→P）反击，我方于跃步后马上闪避，对方反击落空。同为结城晶，马步被对方防住后，由于马步是摔投确定技，我方只能判断拆解摔投。要注意的是，对方防住我方攻击后也有闪避的可能，这就是二择之外的变化了，应对方法是目押对方的闪避动作站立防御后反击（说着容易做起来难啊）。

3. 对某些蓄力和不可防御招数。如Wolf的←→P，这招蓄满力后发出是不可防御的，对手一般会在我方起身后使用。但对手在使用此招的时候一般距离我们较远，所以在发现Wolf向自己冲过来的时候的及时闪避就可以轻松避开了，这时对手任你宰割。在对付这类招数的时候，我们不妨做出连续闪避。还是上面的例子，倒地时Wolf做出蓄力动作，我方起身后马上闪避，而这时对方取消蓄力后再度蓄力后前冲。由于一般人的在一次闪避失败后的下意识反应就是防御，结果就是中了Wolf的第二次蓄力攻击。如果我们在第一次闪避失败后不做防御，目押到对方要再次出招而连续的做出第二次闪避则彻底击碎对手的阴谋！同样的连续闪避还可以用在对手延时出招的情况下，连续两次成功闪避的成就感可是言语难以形容的哦。

4. 场地边缘地带。在Open场地和可崩坏的场地的围墙被破坏后，就有可能出现Ringout。当己方在即将被Ringout的处境中及时用出闪避，不但可以摆脱险境也有可能让急于把己方挤到台下而连续用PPP或前冲技的对手自食其果。这方面最好的例子就是结城晶的闪避攻击贴山靠。这时的闪避要特别小心的是方向，一失足则铸成大错。

关于闪避还要注意的是，闪避攻击收招时间较长的要慎用。比如结城晶的贴山靠，被防住后可是摔投确定啊。希望此文能对广大VF玩友熟悉和掌握闪避技巧有一定的帮助，本人水平有限，难免错误遗漏，还请广大VF高手批评指正。

左图：修罗霸王之对战道场。VF4专用NAOMI2机台+BLAST CITY（暂为对战台）。作为最专业的硬件制造商，世嘉高端街机筐体之CRT屏（投影管不算）主力供应商为TOSHIBA（东芝），其次是NANAO（EIZO）。望各位家用机发烧友明鉴，进而借鉴，不要被市面的假象迷惑。MEGALO背投影方面，目前暂时由HITACHI、TOSHIBA等控制。

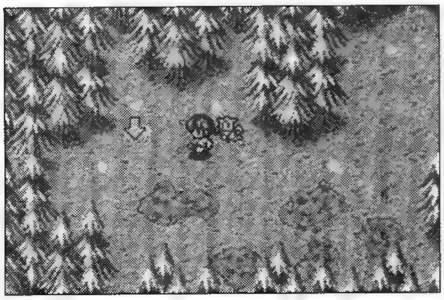
露娜传奇

喜爱SEGA的人就一定是银河之星的忠实FANS。作为GBA2002年度第一季的RPG超大作，本作当之无愧。因为她不但拥有细腻的足以将人物表情做活的画面，人性化的战斗系统，更有着史诗一般磅礴的剧情。本作登场的主要人物有三对共6人，爱情、友情、宿命，将众人物的性格刻画得非常到位。而悬念就像侦探小说一样，不到最后一刻不知道凶手是谁。

GBA	厂商:GAMEARTS	类型:RPG
	发售日:2002.4.12	售价:5800日元

海中央，在一个叫做布路古的岛村中。少年阿莱斯日夜幻想着成为英雄。和往常一样，今天自然少不了上山来试试运气：歇斯底里地欲将黄金神剑从石缝中拔出来。谁知用力过猛一个不留神，来了个后翻滚N圈，躺平于地(笑)。此时灵猫娜露和村长之子兼好友拉姆斯跑来告知，村长从魔法都市请来了个魔法使，现欲集中全体村民到村中女神像前集合。阿莱斯和娜露下山后，先进山脚的家中可有四个宝箱可拿。再到北部池边去叫上正在纵情歌唱的少女露娜同往。南下过桥来到村里，村民已经到齐了。果然，来了一个自称是魔法行会的魔法使：那休。此厮唠唠叨叨了一大堆，阿莱斯和露娜私下小声嘀咕几句，都被他臭屁了一番。更言之演讲为珍言(倒)。母亲则委托那休给年轻人指导，帮助他们尽快成长起来。那休答应首先给阿莱斯一行人试炼的机会：白龙神殿。先来到拉姆斯家里找老母要得地图(调查箭头处)，现在屋里的红色箱子似乎暂时还打不开。拿到地图后就可以西行同那休出发了。

众人来到一片被浓雾所笼罩的森林（寂静岭?）。那休先是和林中屋里的老伯打了声招呼，就继续进发。众人似乎不怎么服那休，途中又是一番口角。首个迷宫不会有什么难度，依靠那休强大的雷系魔法和阿莱斯的剑技，杀敌无忧。此二人的超杀魔法魄力极大，较养眼。况且，即便是战死，娜露也能帮助复活。一行人西行穿过一座桥后决定先安营一晚。次日众人又都精神饱满(HP、MP全恢复)地继续进发。途中的箭头处众人发现了一块写有古文字的石板，但却不知其含意。一路西行，终于来到了白龙神殿的入口，但却无法进入。此时众人想到了那块古文明石板。众人返回森林中找到并细读了三块写有"棒、我前示、实之月"的石板。而这些显然就是开启白龙神殿大门的咒语。阿莱斯与露娜一道合力按照"实之月、棒、我前示"的顺序吟唱，终于将大门打开了。现在该轮到那休不服气了。今距神殿只一步之遥，但眼前汪洋一片，那休又开始卖关子了。自个找?行。阿莱斯最终在水边(调查)找到了隐藏的入口。但又必须要正确吟唱白龙之名才可通行，选第二项。随着一条水路的开启，众人的试炼之旅正式展开了。在寒风逼人的冰之神殿中众人见到了传说中的白龙。而白龙给阿莱斯的试炼就是灵魂的对话。选择2、1。即守护世界和平以及对自己的信心。白龙则指点阿莱斯想要成长为真正的英雄，就必须找到居住在世界各地的赤、青、黑龙，并且通过他们的试验。临走之时，白龙赐予阿莱斯一颗水晶和白龙指环。而在众人走后，白龙的自语令人深思：历史又再次重演，有趣啊，我们下次见面时你将得到新生。



一行人返回村子，就在女神像前(调查)就地解散，那休回魔法都市，而拉姆斯则回家去了。阿莱斯和露娜也回家休息，准备第二天将要举行的村祭活动。次日夜晚，祭祀活动后，露娜在山顶找到了独自在此吹奏的阿莱斯。原来为了成为英雄，阿莱斯打算明天早上天亮以后即刻启程去全世界角落寻找另外三条神龙。阵阵夜风轻抚着两颗年轻的心。原来黑夜竟也会那么短暂，难舍的送别终于还是要到来的。阿莱斯走后，露娜才发现与其痛苦的等待不如坚强地与他同甘苦。而挚友拉姆斯似乎也不想错过这次成名的机会，最后三个年轻人还是走到了一起。一行人经森林南下，忽然遭到狼群的围攻，还好有个叫做列库的流浪旅人出手相助。西行过桥后，来到海港，准备乘船出海。但这里的船竟然被海贼劫持了。看来此事关己，非管不可了。一行人来到酒场，打听到海贼还绑架了一个魔法使。经酒场BOSS介绍，众人来到下面的宿屋先投宿一晚。次日大家一合计(三个臭皮匠)想出了一个馊主意，藏身于酒桶中运上贼船。此计果然得逞，三人顺利潜入了贼船。每走几步就有大批海贼来袭。众人沿左翼船舷一路北上突围，终于发现有个人被倒吊在桅杆上，而此人非别人，正是魔法使那休是也(丢人现眼)。还好有飞猫露娜在，才得以将其救下。众人正欲逃身之际，海贼船长杀到，四打一，呵呵，胜之不武也。成功地将船从海贼手中夺回后，众人在酒场大宴了一番。次日，阿莱斯的英雄之旅终于乘着船起航了。而命运就像无边的大海……

众人在一个叫做麦利比亚的自由都市登陆。下船后，阿莱斯欲拉那休入伙，但他还是谢别众人而去。而拉姆斯进了城更是迫不及待地独自跑去做他的大买卖了。港口旁的仓库里可找到些道具。城中调查女神像可恢复HP、MP。而据露娜所言，此地居住着传说中的四英雄之一的阿尔卡库。阿莱斯先去武器屋买了把最贵的剑，买足恢复道具。前往北部的宫殿，在右边的房间找到了阿尔卡库，当然，先得通过他的考验才行。毕竟实力相差太多，阿莱斯根本撑不过他的三板斧，想胜之唯有打一下，恢复一下，大量喝药才能勉强过关(推荐使用MP6的百裂斩)。战胜他后，得知他美丽的神官女儿洁茜卡外出冒险，只为找到白马王子。现在就在城里到处逛逛。西部的商店里，拉姆斯似乎还在做他的大买卖，就让他再看看吧。一路西行来到广场，在最西端的占卜屋内又和那休碰面了。而这里的占卜师罗丝似乎和他很熟似的。占卜屋旁边就是卡片商店，有余铁的话不妨买几张来收藏。时间也差不多了，该去找拉姆斯了。此时拉姆斯正在和BOSS做交易，欲将一宝物卖给BOSS。一番讨价还价，BOSS最终答应开价2W，但要先验一下货色，拿着宝物转身进了里屋，但竟从此蒸发了。好你个JS，你居敢A到我的头上来了?好啊，我上阿尔卡库那告你去。本想讨个为民做主，但

谁知只得到一句小时候老师常对我们说的名言：自己的事自己做(倒)。行啊，蛇鼠一窝是吧。看样了这回不用武力是不能解决问题了。此时众人眼都红了，只奔 JS 店中而去。此时店员小姐见来者不善，就让开了路并从实告之 BOSS 往地下水路那个方向逃走了。众人开启机关放下吊桥一路追到水路尽头，终于围住了 BOSS。但此里突然冒出了一个水怪，卸债的时候到了。推荐阿莱斯是先使用 MP10 的爆气增加攻击力，再使用百袭斩。消灭水怪后，BOSS 终于被逼交出了 2W 吨铁。众人走后，罗丝竟然出现……

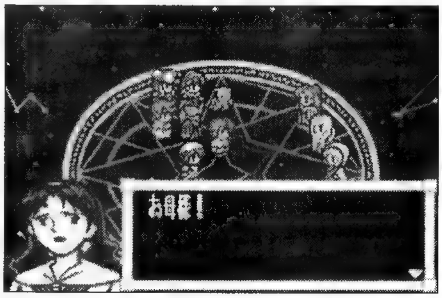
而拉姆斯则更狠，当众人再次来到商店时，他竟而将 BOSS 的商店都霸占了，自个做了店主(汗)。众人先去和阿尔卡库道个别，然后就应该去找那休告别启程了。众人来到占卜屋，但罗丝说他刚走。最后还是在商店里找到了他。那休也听拉姆斯说到了水怪的事，又是自吹了一番，最后还是决定入伙于阿莱斯的人同行。而拉姆斯更是马上进入了 BOSS 角色，开始向众人推销起商品来(汗)。人员齐了，进入城北部的黑色通道就可以到达地图画面了。由那休带路来到大陆东南部的传送之泉。众人往六角魔法阵上一站，瞬间即被传送到一处似乎并不太妙的地方。看来，传送器出了问题？而想要回去竟然也不行了，传送器坏了(昏)。没办法，只能硬着头皮闯一闯了。通过一旁的水晶可以进入迷宫。好在这里的怪物并不太强。但随着众人的深入能感觉到一股强大的引力，途中竟发现了一座巨大的女神像。难道引力是从这里发出的？管它呢，调查之恢复先。众人经过一系列的水晶传送，一直深入。在一处重力大的将身体压碎的地方，终于找到了真正的源头：女妖。而此时露娜似乎已经无法承受强大的重力负荷（毕竟人家是女生嘛)。只能让她在一旁休息，阿莱斯与那休二人硬是联手将重担扛了下来（男子汉大豆腐)。成功的将干扰源消灭后，传送器终于恢复了正常运转。回到了大陆，此时那休建议先到大陆西方的阿尔蒂娜大神殿去休整一晚。因为现在队中最需要休息的就是体力透支的露娜。一行人来到大神殿求见了这里美丽的神官长弗西亚。说明来意后，神官长自是应允。经过一晚的休养，露娜基本上恢复了体力。而另外还有一件非常重要的事要求助神官长的，就是如何解决正确控制传送之泉的问题。当然，这种小 CASE 斯哪能难倒咱们的神官长呢，讨得道具。

好了，现在可以重返传送之泉了。神官就是神官，果然不是盖的。众人终于被传送到了正确的目的地：被称为世界上所有魔法在此集结，那休的故乡：魔法都市。到了那休的主场，自是由他带队啦。一行人直接来到了魔法学校，求见四英雄之一。那休先将露娜安置在会客室休息，就去通报了。而露娜被一阵歌声吸引到湖边，原来是一个神秘的银发男子在弹奏。阿莱斯就被掠在走廊上没有人管。得，就到处参观参观也好呀！往左上楼，竟也遇到了一个漂亮 MM（人家可是魔法行会长的千金哦)。阿莱斯就迅速展开攻势，娜露更是直接邀其入伙。但就在二人(兽)将要得逞的时候，那休气势汹汹的出现了，说是四英雄之一兼魔法行会宰相的卡莱昂已经答应了面见众人了。没办法，公务在身，只得暂别佳人去应酬了。一行人终于见到了卡莱昂，他得知阿莱斯正欲寻找龙的下落时，指点众人前去传送之泉西行到一个村中去打探消息。还告知露娜在传送之泉体力透支，是因为体内潜在的灵力与重力相互干扰所致，并施展魔法将露娜的不适彻底解除了。当然，正事归正事，到了大城市自然要到处逛逛，购购物，SHOPPING 啦。而这里商店出售的物品自是比之前的小村镇大为丰富。除了武器防具商店外，首次出现了魔法道具商店，MP 恢复道具可多买点带在身上。当然在这里购物是对铁含量的严峻(阿俊语：我？)考验。因为这里还有暴加素早值的最强装备，售价 8W(当即缺铁性贫血昏死过去)。做足准备后众人经传送之泉返回大陆，西行来到一个山谷。穿过山洞后看到阿尔卡库所说的独自冒险的女儿洁

茜卡。而一个叫做基利的山贼似乎很担心她的安危，欲带她回自由都市。但洁茜卡并不领情，任性地转头就跑。

众人一路来到一处关口。此地是西行和南下的必经之地。看来要继续赶路就必须取得通行许可了。经人指点来到首领的房间。而首领非别人，正是那个基利。他似乎还在为刚刚的事颇为烦恼。但那休说明来意后他还是给了众人西行许可。出关西行来到一个小渔村。而据村民说村子时常有怪物出没，已经很久没有打到鱼了。众人来到村长部屋正欲请命前去退治怪物，原来洁茜卡已经先到一步了，得知众人的来意和决定加入队伍结伴前往。有如此美貌的神官同往，求之不得啊。众人南下来到港口欲向一渔民借船出海，但渔民似乎是不敢负那个责任，吱吱呜呜一大堆。把洁茜卡给惹火了，给他来了个河东狮吼(绝对是狮子座的女人，够味，够辣)。把渔民吓得飞起来。再也不敢吐半个不字。船是到手了，但阿莱斯等人居然就没有一个会驾船的。这还得咱们打小就善航的大小姐出手啦(哎，谁让人家美貌与智慧并重呢)。船在一片沼泽小岛登陆了。一上来就有旅行商人，如果东西没带够还可以补充一些。众人一路北上，最后在沼泽深处与一乘着大癞蛤蟆 BOSS 展开激战，击败他只是时间问题。将他解决掉后，众人返回渔村。此时弗西亚跑来把洁茜卡叫走了。

阿莱斯也该回魔法都市了。要面见宰相还得先由那休去通报。在此期间就先上楼去和候客室的人闲聊了会。时间差不多了就下楼来到大宫殿，面见卡莱昂。那休汇报了这次的渔村事件。此时魔法行会长也是四英雄之一的莲米利亚来了。她是来看看女儿所说的那个寻找龙的少年。但她一见到阿莱斯就说阿莱斯绿色的眼瞳中散发着不寻常的意念，怀疑他是与女神对抗的魔法兵团成员，将阿莱斯抓捕入狱，要以逆反罪处刑。不过好在米亚及时赶到监狱把阿莱斯救了出来。就在他们要离开的时候，听到监狱中有个戴着假面的神秘女人零星说着一些奇怪的话，而且又记不起来自己到底是谁。经过交谈二人还是决定带她一起逃走。而要恢复记忆只有去圣塔星空之间才行。众人来到大宫殿右边的通道欲前往时，此时那休来了，相告放走犯人和私闯圣塔都是要判死刑的。但在一番忠诚与友情的思想斗争后，还是决定与众人同往。但星宫之间毕竟是圣地，受女神之里的守护，所有的武器都不能装备，否则将动弹不得。没办法，只得卸下武器继续前进。当众人来到塔顶时，忽然传来了一阵悲凉的歌声，只见莲米利亚、弗西亚、罗丝三人站在魔法阵中间正在进行着什么神秘的仪式。而此时假面女人竟忽然清醒了过来，原来她才是真正的莲米利亚，受人诅咒失去记忆。此时三个魔女终于撕掉面具露出真面目。更是扬言魔法皇帝将会创造新的世界。言罢召唤出三



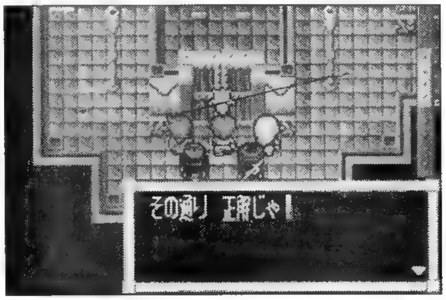
个魔物后扬长而去。那三个魔物防御力很强，好在攻击力并不强。虽然让魔女跑了，但总算是莲米利亚得救了。众人回到宫殿，宰相卡莱昂也不太了解魔族的情报，但可以肯定的是近来发生的一系列事件都和魔族脱不了干系。卡莱昂决定先去见白龙打听魔族情报，让阿莱斯随后去自由都市汇合。

众人随即来到自由都市。顺便还可以去看望一下拉姆斯。而他的商店可是越开越红火，据说还要把分店开到全世界呢。离开商店后来到阿尔卡库的房间，卡莱昂和洁西卡都在，经商议决定先休息一晚，明早乘船前往布路古村。次日醒来，露娜忧心忡忡的说，昨夜做了一个恶梦，梦见一个黑影……阿莱斯安慰露娜不要胡思乱想，再说卡莱昂还在港口等着呢。航行中，卡莱昂问阿莱斯，在爱人与全世界之间会如何选择？阿莱斯被突如其来的问题弄的有些不好意思，一时无言以对(阿俊语：我选择爱人)。好在露娜及时过来才解了围。下船后，刚进森林就碰到一个猎人正欲捕杀一精灵，说是要抓去卖。众人自是气不打一处来，好在卡莱昂宰相肚里能潜水，没有动武，而是出钱将其买下。此时猎人才认出眼前人正是四英雄之一，吓得屁都没敢放就一溜烟跑了。一路来到白龙神殿，但万万没有想到的事情发生了：卡莱昂摇身一变化为魔法皇帝。在其强大的魔力下白龙顷刻之间化为乌有，而且露娜更被其掳走。还没等阿莱斯挥剑接近半步，也被魔力击倒，不省人事。弥留间，儿时和露娜间的美好回

忆，那句“让我守护着你”，慢慢的清晰反复播映……之前卡莱昂让阿莱斯做的选择题、露娜的恶梦，竟都成为了现实。

不知昏睡了多久，阿莱斯终于恢复了知觉。来到山顶，遇见了那个浪人列库，他得知阿莱斯的遭遇后，将一件瞬间移动宝物送给阿莱斯。利用此物，阿莱斯瞬间就被传送到了自由都市。而这里早已魔物横行(虽说如此拉姆斯的商店非但没有受影响，反倒是更火了，说是魔物来袭，大家都忙着来买装备防身)。正好遇到来求救的洁西卡，二人立即赶到宫殿，冲到二楼斗技场。阿尔卡库正在与魔女对峙，而他为了救女儿洁西卡挺身挡住魔女致命的一击，被石化(感动)。洁西卡试着解除魔女的诅咒，但无济于事，看来唯有将魔女消灭才能救阿尔卡库了。二人决定先去找那休和米亚帮忙。而二人刚赶到魔法都市见到那休和米亚一魔物就杀到，四人合力将之击退。众人来到宫殿找到莲米利亚，想要对抗强大的魔族，就必须要有比他们更强大的力量才行。而要迅速的得到成长还是必须要去找到另外三条龙通过试练。三龙之一的赤龙就居住在关口南方的火山边境。四人即刻启程前往关口(之前记得给米亚买装备)。当众人步入关口时，传来一阵悲鸣。寻声而往，发现魔女带领魔物已开始入侵关口。正欲捕捉一少女，只是这少女似乎丑了点，原来是关口首领基利乔装的，挥剑将魔物击溃。而当他得知心上人洁西卡的父亲被魔女石化(英雄救美的时候来了)更是主动请命加入队伍，带众人前往南部火山寻找赤龙。

由基利引路，通过南部关口来到一个村子。基利正在向大家介绍这里是各种情报的聚集地。但话音未落，突然冲过来一个冒失鬼撞了阿莱斯一下就跑了。坏了，基利提醒阿莱斯看看随身物品，倒，瞬间移动道具已经“瞬间移动”了。基利马上带着众人来到最鱼龙混杂的地方，酒场。找到老板打听盗贼的情报。经指点，前往东北部海岸去找盗贼试验官。而浪人列库也正巧在此喝酒，众人简短和他寒暄了几句就出发了。大陆东部的温泉可以买到卡片。众人穿过森林来到大陆东北部的海岸村子，基利先独自去酒场打探消息，众人就先到处走走购购物。看看时间



差不多了，就到酒场去找基利，那厮倒是痛快，说是请盗贼试验官豪饮了一番，自个也喝的差不多了。终于从试验官口中套出了情报，让众人去盗贼试练塔去得到认证。现在众人就前往大陆南部。而塔中每一个通道都必须回答塔主留下的问题才能进阶。第一个问题的正确答案是第一项“任”。每一扇门都必须踩动两端的红色开关才能开启。而二楼的问题正乃基利专长，选择第二项“头脑”，而后玩命地给了大门一脚(汗)。三楼选择第二项。四楼的通道口站着一个人，一下子说要先去通报，一下子又叽叽歪歪一大堆，把洁西卡惹火了(第一项)又是一番狮吼(笑)。门开了。而看在眼里的基利只能用一个字来形容自己的大小姐，强(就一个字)。在通过最后一道门的考验后，见到了盗贼长老。好，现在正式认证阿莱斯为合格的盗贼(倒)。

众人立刻返回失窃的村子，找到酒场老板，出示盗贼身份证证明书，得以进入酒场的秘密黑市交易所。将那个盗贼逮个正着，拿回了失物，还抢了他一件道具(万能钥匙，有此物可开启以前无法打开的红色箱子)。而这黑市的指轮等好东西则不少，顺便买点东西回去。当众人满载步出交易所时，魔女又再次出现，将一歌姬(老板的孙女)绑走？看来魔族下一步的目标就是赤龙。而据说要到达赤龙之洞就必须乘坐飞行器。无巧不成书，刚刚好交易所就有个盗贼盗取了飞行器的设计图纸，并告之了发明家的住所。事不宜迟，众人即刻动身带着图纸赶赴大陆南部的村子。而这里不愧是发明之村，到处都是颇新意的玩意儿。众人找到飞行器的发明家，将设计图纸交还给他，并说明来意希望得到帮助飞过西边的火山前往赤龙之洞。见到自己的心血失而复得，自是喜出望外满口答应。但是要使热气球正常飞行还缺少一件道具。众人先到地下花室找到植物学家得到植物园的钥匙，进入(有箭头指示)植物园，通过一系列的弹簧传送终于得到发明家要的东东。发明家盛邀众人在村中休息了一晚后。次日清晨，众人乘坐热气球飞往西部火山。来到被灼热炎浆所笼罩的赤龙之洞。而魔族果然已经先到了一步，路上还和魔女大战了一场了，将之击退。阿莱斯来到赤龙神殿，接受了赤龙的试练，并得到赤龙之盾(给阿莱斯装备上)。但众人正欲乘热气球飞离火山时，忽然气球关键时刻抛了锚，掉落在村子里。而等众人醒过来的时候热气球已被人偷走了。而那个列库还特地跑来看热闹，看见阿莱斯等人被摔得云里雾里，差点被乐得背过去。在酒场他告诉众人，据旅行商人的情报，了解到青龙神殿的所在地。

整装即刻出发。从海岸乘渡船到对面，这里有基利专用多重攻击拳套出售(会心一击超强)，万勿错过。来到另一片大陆，进入一个村子。而这里则飘散着一种非常诡异的声音。在村长处打听到声音是从村东北部的洞中传来的。众人决定前去一探究竟。洞中每一层只有一个正确的入口，而且路上还有陷阱。先下一层楼，再故意踩两次陷阱(电梯)下到底层。第一层的正确路口在西北部，第二层在南部，但必须绕过陷阱。第三层一上来通道左边就有陷阱，应沿着右边墙壁走过去。北上就有入口但也必须沿右走一直上到顶层北部，众人终于找到了风的出口(箭头处)。原来只不过是洞口被岩石堵住了导致风听起来像鬼哭似的。这等粗活还得基利上手，有心上人在旁自是精神百倍，三下五除二清

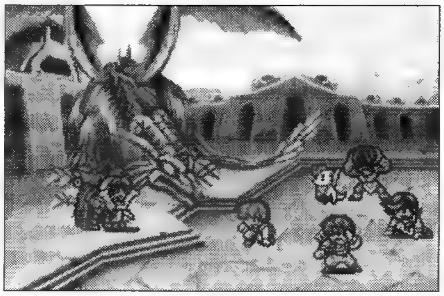
除掉障碍物。解决掉村人的恐慌问题后，村长为了答谢，告知众人要寻找的青龙神殿就隐藏在村北的湖里，只有通过“二人爱的歌声”的招唤才能令神殿出现。二人之爱？！有意思了，这三男两女一兽一帮子就来到湖边开始“试音”。一出乱点鸳鸯谱的搞笑闹剧上演了。先是那休和米亚二人腼腆往前一站，依依呀呀了半天（笑），没戏。接着就轮到基利和洁茜卡那对冤家了，此二人就更夸张了，还没唱两句就吵起来了（汗），更没戏了。而此时队中仅有的两个女生都已经试过音了，难道真的没希望了吗？此时，阿莱斯拿出陶笛，吹起了那首熟悉的曲子。而此时身处魔城的露娜似乎感应到了阿斯的心声，随着笛声歌唱，一座神殿从水底破波而出。迷宫中有大量的传送点非常复杂，有些地方还会遭到魔物的伏击。需耐心，必要时利用 S/L 大法。通过传送，阿莱斯终于得已与青龙见面，得到青龙之兜（装备上）。并得知最后的黑龙在大陆的东方。

当众人离开村子，往东部的山道前进途中，遭到了魔女的伏击。大批的魔物源源不断的袭来，这样打下去迟早要力竭而亡，就在危机时刻一双神秘的骑马男女出矢为众人解了围。穿过山道后来到一个小山村，在这里碰到了列库。据说黑龙在魔族的边境，而且需要乘飞行器才能到达，但之前的热气球已经被人偷走了，这个可麻烦了。还好列库知道东部的塔中也有一位发明家，找到他帮助肯定错不了。但一大群人杀过去似乎不太礼貌，又不是上山打老虎。列库决定就领着阿莱斯前往，其余人留在村中静候佳音。二人北上出村来到塔中，这里是一个无限迷宫，房间的四个方向分别有月亮、星星、宇宙、太阳的图案。墙上写着诗歌，看来玄妙就在于此。只要按照左(星星)、右(太阳)、下(宇宙)、上(月亮)的顺序走就能走出迷宫。通过黄色传送带，正确的路在左边第三层。上到最顶层的研究室找到发明家说明来意，老头终于答应帮助阿莱斯制造飞行船。返回村子后列库就辞别继续他的浪人生涯。在村中和基利对话后将人招齐，把好消息告诉大家，起初大家还认为又是会摔死人的破气球呢（笑），这次可是货真价实可控制的飞行船哦。众人刚要出村就发现在山道曾出手相救的那对男女，他们将一 JS 倒吊在门上说是要宰了他。阿莱斯一看不妙，要出人命了，立即上前好言相劝，但他却要求和阿莱斯单挑，如若战胜了他，就答应放 JS 一马。好在他比魔物是要好对付多了。战后二人又惺惺相惜了一番，并把象征草原民族勇气之证的龙之首饰送给阿莱斯作幸运符。

好，该出发了。众人出村来到村东的迷之森，但在森林中转了半天，都没有找到出口（难怪叫迷之森）。看来森林被某种魔法所封闭了。没办法，干着急也没有用，众人决定还是先就地露宿一晚再说。夜晚，大家依蒿火而眠，只有洁茜卡还在遥望着星空，回味着以前与基利浪漫的一幕

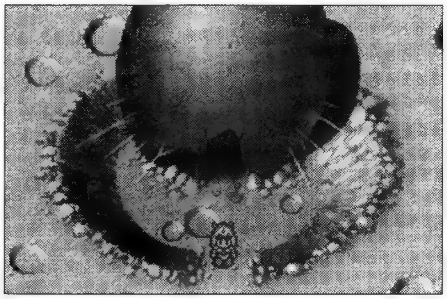
幕。而在阿莱斯梦中出现的依然是那个女孩：露娜。次日清晨，两个草原族人路过碰到了众人，说这里是草原民族的圣森，外人不得善闯，正欲驱赶众人，但发现阿莱斯的身上配戴着族长的黑龙之首饰，知道原来是族长的友人，就将众人领出迷之森，来到了他们的部落（看样子我以后迷路了也就地睡一觉？！）。通过与村民交谈得知部落现在正被一种奇怪的歌声所笼罩，为此已经有很多人病倒了。在村西部的帐篷里，又与故人相遇了。既然说他们有黑龙之首饰，难道他们和黑龙有什么关系吗？在草原民族心里，黑龙岩被称为圣地。而誓死守护圣地是他们的使命。但现在村中忽然出现了一个暗之歌姬，使得部落几乎将要灭亡。此时外面又是一阵歌响起，队中的洁茜卡和米亚因难以抵抗魔咒相继昏倒在地。看来暗之歌姬似乎来袭了。此时族人来报，发现了暗之歌姬的藏身之地，就在他们的圣地，黑龙岩之中。言毕又被歌咒袭倒。看来事态危急，阿莱斯立即跑到村长房间问清楚黑龙岩的具体方位，整装前往村东。

在黑龙岩的第二层，众人与先到一步的草原战士相遇，经商议决定合兵一处继续深入。此人弓矢可三次攻击，实力强劲，正好可以填补洁茜卡和米亚的空缺。途中阿莱斯见到了黑龙的灵魂，原来龙的肉体已经被暗之歌姬所控制。黑龙将黑龙之铠交给阿莱斯（装备好），并告知只有正义的心才能唤出铠的威力。众人马不停蹄地赶到顶层的黑龙神殿，发现原来暗之歌姬竟然就是



露娜。她已经被魔法皇帝控制，利用她的灵力散播咒歌，意图将人类灭亡（怪不得魔族到处抓歌姬）。在爱与痛的边缘，阿莱斯的正义之心无限爆发，唤出了黑龙之铠。接着就是一场与伪黑龙的一场恶战。因此役恢复系的队员不在，故战术应围绕着阿莱斯来打。战败后的魔法皇帝携露娜逃往魔族边境的机械塔。眼看爱人再一次被带走而无能为力。没办法，只能先回部落。那休基利那两个家伙倒是幸福，看到心上人没事了，飞似的奔上前去猛献殷情。此时列库给大家带来了好消息，飞空船已建造完成，让阿莱斯去提货呢。众人再次来到研究所，飞空船已经进入最后完成的调试阶段，让众人等等。在此期间去听听那两口子谈些什么甜言蜜语吧。一会儿，飞空船终于可以正式交付使用了。但就在众人欲登船时，那休忽然被魔女所控制，将飞空船击坏。而要将其修复的话则缺少一件重要的零件。没办法，去黑市看看吧！众人又千里迢迢的赶到地下交易所，运气不错，倒真找到了有此零件出售，但 JS 竟然要价 3W，还不还价（昏，不愧是黑市）。没办法，出血吧！

带着零件返回研究所，飞空船终于修复了。魔法皇帝是吧，请洗干净脖子先。众人豪言壮志的登上飞船，向魔族边境的机械塔进发。但就将飞达机械塔时，飞行船遭遇到了强烈的魔法结界，只能迫降在塔下的魔族村落。进入迷宫继续前进，这里正确通路在右边。当众人走到途中，忽然听到后面有悲鸣声，寻声而去，发现一魔人正在打劫（狗咬狗），众人出手相助（多管闲事）后继续赶路。众人继往里深入发觉空气愈发的凝重，果然魔女出现施展结界将洁茜卡和米亚封印。并以此为人质要挟命令阿莱斯与基利自相残杀。好在经过与之斗智未令其阴谋得逞。现在阿莱斯的暴气（MP10）+百裂斩的组合攻击力已经拥有 HP999 的究极威力，区区一个魔女跟本无所惧。击败魔女后，众人终于来到机械塔，但大门被封闭，无法进入。而就在塔东，有个巨大的蛋。众人进到蛋中，发现两个魔女正在争



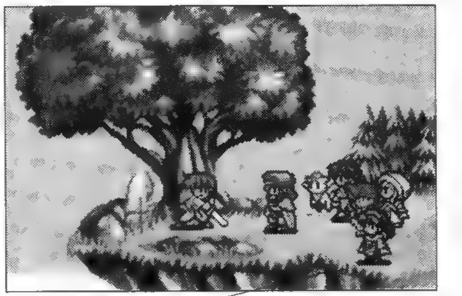
执。其中弗西亚似乎还是希望人魔两族共存，不愿看到绿色的大地从此消亡。并告诉阿莱斯机械塔正门的右边有一个隐藏门可以进入塔中。而咒语就是：绿之大地。众人返回机械塔，在大门右边的箭头处找到了隐藏的门，终于得以进入塔中。一路杀到塔顶的魔道研究室，唤出了他所

谓的杰作，魔道机动兵器：被装上加魔铠以控制的那休。那家伙竟对众人施以电击，此时米亚冲上去狠狠地给了他一巴掌将其打醒。谁知魔博士再次施压将那休控制，但这次那休凭着顽强的意志力冲过去把魔博士撞下塔去。同时也将身上的魔铠撞个粉碎，重归队中。此时魔法皇帝再次出现，将机械塔启动(？)。看来，将有更大的阴谋在后面。众人刚逃出机械塔，就遭到了魔博士(老头还没摔死)的狙击。消灭他后，众人乘上飞行船才看到机械塔的真姿：巨大的魔动机车。

众人立即飞回魔法都市找到莲米利亚，请求进入银之塔，利用银塔的力量对抗魔机车的疯狂进攻。众人从宫殿左侧的门上到银塔顶端的魔法阵，米亚发动了强大的仪式，冲击波顷刻之间将魔机车的强大结界防护化为灰烬。终于暂时停止了魔机车吞噬大地的步伐。和广场占卜屋前的莲米利亚辞别后，就可以往停在大陆东北部的魔机车进发了。而在塔中众人居然发现了四龙的躯体？原来魔族利用四龙的力量当做魔机车的动力源。通过复杂的机械管道传送，终于上到塔顶，而这里竟是个巨大的庭园，而且还有大量的精灵族。众人终于得以进入机械塔的核心部分。但进入魔法皇帝之间的门被魔力所封闭，无法进入。关键时刻还是弗西亚帮助众人将封闭解除，并挡住另两个魔女的攻击掩饰众人进入魔法皇帝之间。爱人和敌人都在眼前，该是了结的时候了。魔法皇帝可二次攻击，此役依然必须依靠阿莱斯的暴气＋百裂斩组合取胜，随时准备恢复，米亚的超必杀发动后可守护我方数回合不受攻击，应善加利用。战胜魔法皇帝后，阿莱斯终于得以缓缓走上祭坛，欲亲手抱过露娜。但此时露娜竟忽然变身，自称为女神，将巨大的漂浮魔城：魔道都市招唤出来。而魔法皇帝的真姿居

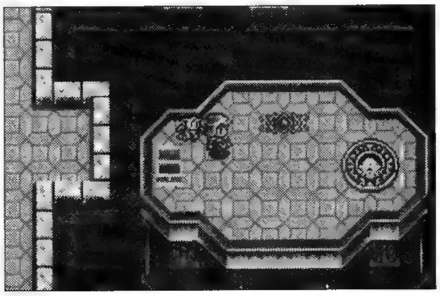
然就是露娜曾经在魔法都市碰到的那个神秘的银发男子。一阵强烈的魔力袭过，阿莱斯瞬间失去了知觉。

醒来时已身处自由都市，那休和洁茜卡正焦急的守候在床边。走出宫殿，一士兵来传话说让众人到广场去一趟。在占卜屋前莲米利亚告诉阿莱斯，在15年前，女神转生到人间。而女神之力的复活，正是魔法皇帝所策划的，并加以利用，达到他支配全世界的野望。在阿尔卡库雕像下面的河边长椅上，米亚独自一人，似乎很忧郁，但那休的一番鼓励又令她恢复了活力。而基利则躲在港口的酒场里用酒精麻醉自己，洁茜卡对于他这种颓废的样子很是痛心，痛骂了他一顿后负气跑了。基利终于清醒了过来，追到港口，二人又再次演绎一段曾在洁茜卡梦中出现的浪漫对白。当二人合好归来时，列库起来找到众人，问道是否下决心与魔城决战？是。是否已经做好准备？是。好！现在就带阿莱斯去一个地方：梦想的起点。列库此时道出了很多关于阿莱斯的身世之迷。原来阿莱斯从诞生的那天起，就背负着今日的宿命。他与露娜二人正是有着如此微妙的关系。现在，阿莱斯以女神的守护者之名正式拥有黄金之剑，完成四龙之究极武装。但是飞行

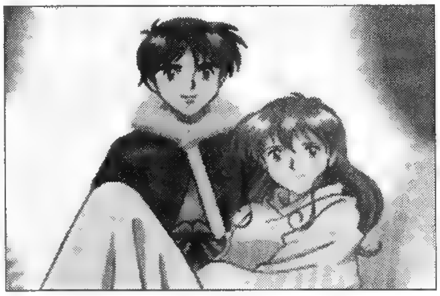


船已经坏了，要如何才能进入空中魔城呢？此时列库用奇怪的眼神看着飞猫娜露说：可以乘龙而往啊。众人均大汗，这“龙”似乎小了点吧。现在可不是开国际玩笑的时候。但就像所有的电影一样，伏笔总是在高潮时就会爆发。娜露瞬间化身为巨龙将众人载到了决战地：魔道都市。

一上来竟然遇到了露娜(？)，说了些奇怪的话，原来正是魔女所变，对众人施于诅咒。此后遇敌每次都会随机有两人处于被诅咒状态。众人一路艰难前行，冤家路窄，又再次与魔女罗丝遭遇，这次身为占卜师的她却讽刺意味的没能算到自己的灭亡。当进入宫殿后却发现已无路可走，但大厅的四个角上都有宝石状的东西镶嵌在地上，而且周围小宝石的颜色也均不同，看来玄



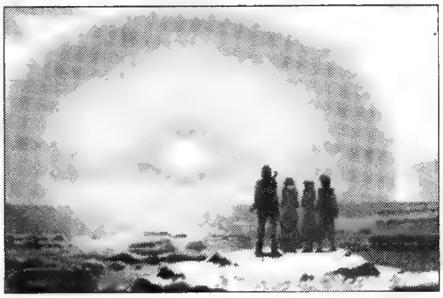
机就在于此。按照东南角(白)、西南角(红)、西北角(蓝)、东北角(黑)的顺序踩动机关，就能开启通道。之后还是按照白红蓝黑的顺序一直传送到另一个大厅。依然是按顺序传送并要踩动宝石机关(这里需看仔细)。而且这里可得到四件队中另外四人专用的究极装备。接着又是破解一次机关后，魔女出现了，试图施法令众人的心神自乱。好在一番灵魂的争斗后，众人还是挣脱了心之迷宫。而被破解了诅咒的魔女现在无疑于螳臂挡车。干掉最后一个魔族傀儡后，接下来就要和魔法皇帝决战了。之前应做足准备，把HP、MP全部加满，并且最好将米亚的超杀槽蓄满以做决战防守之用。与魔法皇帝的决战只要战术得当并不太难。一上来先使用米亚的超杀守护，再给阿莱斯和基利猛加攻击力。由阿莱斯主攻，基利副攻。其余人等随时后援，必要时牺牲自己也要确保阿莱斯不被击倒。最终魔法皇帝随着他的野望一道灰飞烟灭了。而阿莱斯也



突破了层层雷电的阻隔，双手将露娜紧紧地揽入怀中。

随着魔道都市一声巨响消尘的同时，黑白的大地也恢复了色彩。众人回到魔法都市，找到拉姆斯可免费得到GALLERY的CG追加。米亚继承了其母的魔法行会会长一职。而最搞笑的当属洁茜卡要基利兑现带她出海环游全世界的承诺，并拉着他去见老丈人。而曾经厚着脸皮死追洁茜卡的那位，现在竟没了脾气，腼腆的像个安迪(笑)。

告别众人后，阿莱斯带着露娜乘船回到了布路古，回到了令他们终身难忘的那个地方。让风轻轻吹过。



——请让我永远守护着你，我的女神！

文/女神の守护者：南昌 严俊　　责编/宇部

魔法封神

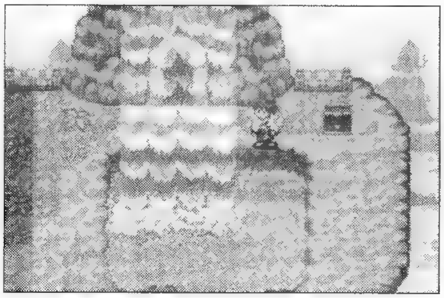
光荣为数不多的RPG封神演义系列的最新作GBA版本。画面、音乐、剧情均属中上成。但发售日和光明、纹章、银河等超名作撞车。直接导致了销量惨淡的苦果。但这并不能掩去其闪光之处。道具合成系统、运气值等设定均有一定的新意。并也是第一款实现任氏现役两大主机NGC和GBA之间通信的游戏。

GBA	厂商：KOEI	类型：RPG
	发售日：2002.3.29	售价：5800日元

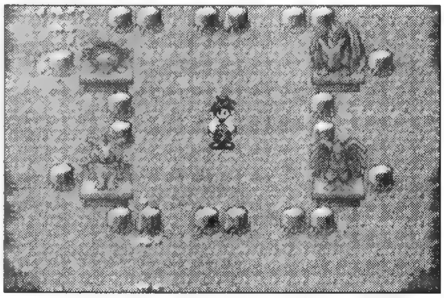
三千年前的古中国商朝。人、仙、妖三界大战的几年后……

仙界“玉柱洞”仙人学院，来了一个新学员：木木。“米那桑，夜露死酷”。老仙人院长简短的将木木介绍给大家后，唤来一片云彩腾空而去。老头刚走，又被女生围个正着。女生问的四个问题直接决定初始能力值，如何回答请自己权衡。把MM打发走后，总算是得以自由活动了。第一天入学，得留个好印象。先上山顶去和院长打声招呼吧。就在院长屋旁竟白拣了一个红宝石，且可反复无限取之(仙界就是好啊)。然后再去各个教室转转，听听课吧。二楼左边的教室里，调查右上角，竟出现一鬼影并阴森的怪笑(汗)。右边的教室立着一石像，乃记录点是也。三楼左边教室，好像大家在使唤炼丹炉之类的玩意(实验课?)，上前去和炉子旁边的红衣女生搭了几句(泡MM)。最后再到三楼右边的教室，老师传授了一些一种叫做合成术的东东，看起来会蛮有用的样子。

在校庭里呆久了，东西没学多少，人倒是乏了。得，还是出去透透气吧。本想下去转转，但下山的路被人挡着，残念。还好右边往后山的路还敞着。刚步入后山远处一阵骚动，只见三人慌慌张张跑过来说是撞鬼了。言罢果一鬼影飘过，众人吓得脸都变色了。而一个同学也飞奔往校庭逃窜。木木胆小(风林：我忍)，经此景，自是不敢再往前一步，提着裤子逃回学院(风林：吐血)。见那个逃回来的同学正和实验室的红衣女生交谈，似乎是发现了后山有什么秘密。木木上前去，一番言语三人决定结伴而往。经由后山东行来到一风景怡人的水帘洞。步入洞中发现一被封印的门，而正欲接近就被一种强大的力量弹开数丈开外。三人一商量，合力将之破解。进入门中，只有一道悬崖，探头一看下面有一黄金色的神秘箱子。众人一合计，还是毅然跳下。一番鉴定此箱就是老师所言的“合成之箱”，错不了。两个同学正欲动手就被弹了回来，看来这活还得咱木木亲临。之前得到的那个红宝石正是合成的材料之一。先往下走，拾取地上的材料。这里有两个光点调查之可学到合成的方法和咒语。右边的记录点处也有材料。好，东西齐了，可以动手合成了。打开箱子，选第一项合成之书。其中黄色的就代表已经备齐了材料的合成组合，选中确定。还记得刚刚听到的咒语吗，合成开始后，心中默读，读完的那刻立即按确定即可大功告成。如果时间稍有偏差就会失败。反复练习几次应能掌握。合成出的装备给木木装上。现在南部的通道可以通行了。众人一路收集合成材料。路上有个恢复之泉，可恢复HP、MP及复活同伴。有两处被岩石堵住了过不去。直到一处悬崖处得到树枝材料，返回合成之箱，又出现了两个可合成的组合。此时右边的栏杆可以打开了，里面有个和合成教室一样的八卦。走上去，灵光一闪。等睁开眼的时候已经身处合成教室，院长、老师早已恭候多时了。将三人等个正着，带回院长室候审。而最终则判了木木三人私闯禁地之罪，逐出仙界(开除学籍)即刻下界(立即执行)。而此事似乎后山撞鬼的那三人也看在眼里……



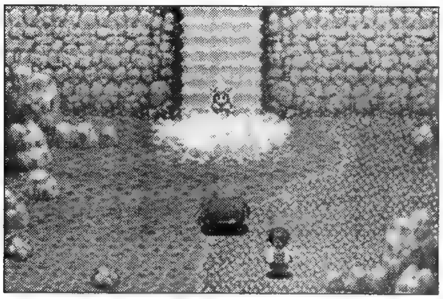
三人依依不舍的辞别同学下山而去。众人东行来到下界之桥，而桥竟然断了，只能返回。而这似乎是有人暗中所为。没办法，只能沿路往西南方向前进。途中有一个村子也被岩石挡道。继续进发来到一个峡谷，过桥一直深入。路上的光点记得调查。往右的山洞里有个隐藏人影可学得合成术。一路往东来，竟然有一批老神仙自称为仙人军团。与其对话可得道具。这里的合成之箱又可以派上用场了。众人一路北上，途中有处空地有鬼哭声，仔细调查发现鬼影就可以增加运气值（今后还会出现)。另一上楼梯处也有个隐藏的神仙，需细心。当来到山顶时，忽飘来一云彩将众人载上云宵。在云的另一端，武器道具合成屋齐全。新材料必买。而上层的迷宫里也有珍贵的材料。在迷宫东北部的尽头来到了一个叫做思出之村的地方。此处更有个死人之村的称号。总之住个店购个物先。通过村南的水路(别忘了水里的材料)传送回到大陆。来到周之村。而在村口立着一个木头人，似乎有什么蹊跷。后经村人指点，出村南下过桥往东北方进发。一路上的村落里似乎都有提到木之人形，并建议众人去周之城下町走一趟。沿路最后到达了一个遭受旱灾的村子。在村民的请求下三人决定上山帮村民祈求山神降雨。众人一直上到山顶，发现了一条龙盘在神坛上，但似乎动弹不得。只得沿右边的路去后山看看。来到一处风水之森，林中央有四神兽的石像。而据观察在森林的四个角上也有四神兽的石像。回到中央将四神兽按照左上龟、右上龙、左下虎、右下鹰的顺序排放。当三人回到神



坛时龙忽然腾空而起。而此时众人追下山去，村庄早已经是一片春意盎然。村长为此也备好厚礼相赠，那就不客气了。

告别村人，众人原路返回，北上过桥进入一片森林。穿过森林后来到一座布满青苔的古神殿，这里似乎就是以前人仙妖三界大战的遗迹。但大门被封印了，无法进入。只得从右边的通道步出遗迹。来到之前村民一直提到的周之城下町。而这

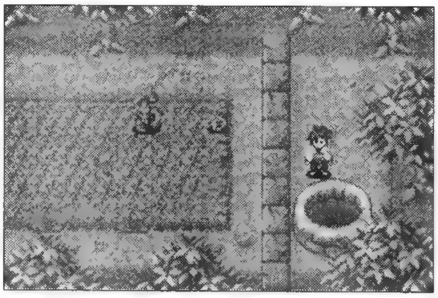
里也立着木之人形。管不了那么多了，武器屋先去转转，将新材料收入又得花上一笔了。合成更新装备正是时候。这里还有占卜屋，但老太婆要价太高，实在是没有余铁了。另城中东部有个屋内有怪鸟参观哦。经村人指点，这里东南方的谷里有个青牛仙人，应该知道木之人形的事。三人即刻出发来到东南部的行者之谷，路上又发现了一个木之人形。后忽看到一仙(女)人正立于瀑布下修行，而一旁青色牛儿饮溪水，其境颇佳。此乃青牛仙人无疑。经仙人指点，穿过山谷北上来到



一处开满奇异花朵的地方。而此处竟是无限迷宫，不必惊慌，自有破解之法。从路口的石碑上发现有右左的字样。先从石碑处往东，一直绕回石碑处再往西，如此反复。会发现路上的石块有变化，说明你走到第几层。当走到第五层时已经无路，再阅读石碑上写着南。三人南下果然走出了迷宫。东行，遇到一个人，才说了几句竟莫名的变成了花猫。而当众人离开这里后撞鬼三人组再次出现了……

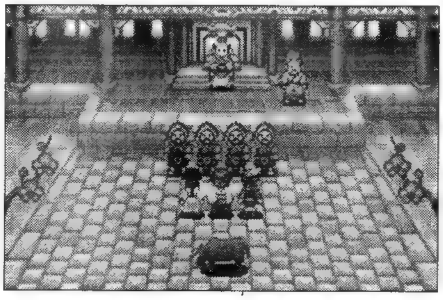
走出山谷后，先到一旁的记录点落个脚住个店。继续北上赶路。这里上山的路就在山堆里比较难发现，需看仔细。众人登上山顶，来到一处被巨大木之人形所围绕的帐房。里面有个飘飘MM，木木正欲泡之(风林：昏)突然妖怪来袭。三人只得先将女孩救下。而她似乎受了惊吓往山洞里跑了。此时进帐房调查可得道具。众人随后进入山洞，穿过一片化石之森。来到桃源之村终于找到了她，而她竟然就是村长的女儿。见了救命恩人村人自是盛情款待，大宴宾客。待木木醒过来时已经身处客房，一旁的两个同伴还在醉生梦死中，雷都打不醒。木木自个步出房间到外面透透气。顺便购购物。一直逛到村东部，原来女孩也睡不着觉站在巨树下(浪漫啊)。通过与女孩的交谈得知巨树的秘密，原来巨树不单是村庄的守护神，而且在那次人仙妖三界大战时，用神木做成的神木兵士曾左右着战局……就在此时，大批妖怪已经逼近村庄，看来这个桃源之村是妖界的必争之地。一场大战在所难免。先是干掉了3个猪头小兵。而头目竟然妄想拉众人入伙，作梦！选第二项。之前最好恢复一下。又是恶战一场。但在将他击败后，那厮居然召唤出强大的魔法吞噬天地般…顷刻之间村庄、村民、神木一切都化为乌有。

等三人醒来时已身处废墟之中。漫天的流星正是村人的怨魂。木木只得暂收失去所爱的悲痛(风林：5555)，通过村北的地下通道返回大陆。而周之城下町竟也横尸遍地，那个观鸟屋里的人更是遭到石化，怪鸟也破笼而出，屠之。当三人来到南部的一片森林时，发现有村民从林中赤身冲出。同伴女生自是羞的红了脸。只得让她在外等着。二人进入森林。一直到森林深处的一大堆废墟处，调查可得道具。而这里冒出一个红皮肤的人来(印地安？)，二话没有直接开打。善用魔法击



败之非难事。战败后他又恢复了人形变白了(迈克杰克逊？)。此时如果回周之村过桥东部的屋中可得一道具。而周之城下町的北部有户人家。当走到田间时竟发现一条白蛇(白素真？)往后山逃去。三人立即进入山洞，一路追赶最后竟到了蛇窝里，这回来了条狠的，众人收拾了它后决定还是放它一马(保护动物嘛)。而此时那一家子发现老太婆不见了，众人在井里找到了她，但她已经被妖怪附了身，三人自是出手将恶鬼驱逐其体外灭之。为此老头还以礼相赠。

当众人再次去到周之村等几个地方时。几乎所有的人都遭到灭顶之灾。看来事情绝非偶然。木木决定回玉柱洞去找院长一趟。而在三人路上母校的时候，现实告诉他们，来晚了！撞鬼三人组之二竟然变成了狗。三楼左边教室里先和左边的人对话(石化)再和下边的人对话可得隐藏道具。三楼右边的合成教室里，最后一个撞鬼组人也倒地不起，最后化为树枝，收到。而四楼之前进不去的房间现在可以得到一道具。院长屋已人去楼空，可得道具。学院幸存的人让木木立即去找青牛仙人求助。三人即刻赶赴行者之谷找到青牛仙人，原来她竟然是太上老君的密友。说明来意，仙人写了一封信并将青牛赠于木木，指点众人利用

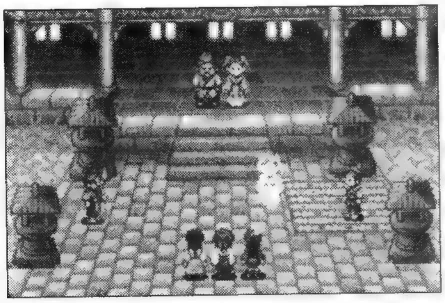


此宝带着信进入周之城下町去面见周王。回到地图画面按A键就可以乘牛飞翔(FF飞空艇？)，进入周之城下町的皇宫面见周王。周王见了仙人的信后答应为众人打开南部的关口。谢别周王三人来到周城关口。城中东南角有材料，需绕道而行。进城北上，大门紧闭只能走小路上去了。路上有隐藏道具。一直登上顶层的空中庭园见到了守关将军。正欲告知来意，哪知这厮乃粗人一个，牛的很。硬是要求先和三人过两招再说话。不知好歹！击败他后老老实实将两件道具交于众人。并指点三人往东南方的水泽去找女神。

出城后乘牛飞过森林前往水泽。一路抗杀水中猛兽，通过一系列的迷宫式传送，终于来到水泽最深处。使用道具果然唤出了美之女神，但同样必须通过女神的考验才行。得胜后众人拿出周王手谕并说明来意，女神终于答应帮助众人，拿出两件道具。并指点众人前去周之城下町东的森林去找化身为动物的道士。乘上飞空牛(真别扭的名啊)飞入原本无法到达的森林中。先必须要得到一种透视道具，然后就可以看到半隐身的动物了。但到底哪个才是道士变的呢。碰上好的倒罢了，遇上混的还得干上一架。最后在森林深处的石块旁边找到了化身为老虎的道士。得知众人的来意后，又给了两件道具，指点众人前往谷川。退出森林后，去到西南方的谷川。之前走到这里就被河水挡住去路。现在好了，得到了道士的变身真传，化身为鱼儿游入水中继续前进。而这的水怪可非食素者，须小心应付。经过复杂的水流传送，最后来到一处全是鱼的深潭中。木木正与右下的那条鱼对话，哪知竟然一道被人钓了起来。而垂钓者正乃道士指点要找之人也(服了编剧了)。说了半天，得，还是那一套，两道具，自个玩去。言罢此人手指长空一道惊雷唤来一麒麟乘上座驾扬长而去，走时又是一惊雷(摆酷啊)。咱也下山吧。走着但路被岩石挡住。从之前的经验来看，那厮给的东东肯定是宝物。果不假，木木也学着来个手指长空，一声炸雷，岩石即告粉碎性骨折(笑)。

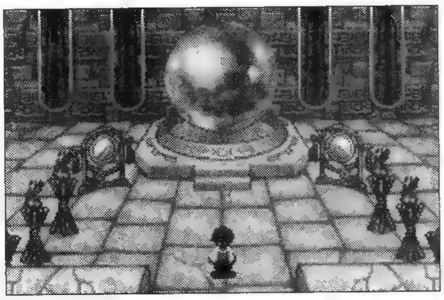
也就是说以前被岩石挡道的地方现在可以去了(巨爽)。巨木之人形山旁边和最初的峡谷路上的岩石村是究级武器道具屋。而玉柱洞水帘洞中的岩石也可以打开了。周城关口下边的三个岩石堵路的地方从上到下分别是：1，可传送到思出之村。2，可学到大量的合成方法，并得知封神的联机通信点就在九武之洞和狐狗狸之森。3，可得道具，但必须要绕到它后面才能拿到，否则会直接送你出洞。众人沿路回到周之城下町整顿一下装备。出城来到城东的村庄，这里突然响起了冤灵的声音。村人都极为恐慌逃进村子。众人又来到旁边的村子，说是出了贼在追查贼人。三人经右边小路来到田间，发现一行迹可疑之人，上前盘问果是贼人，上去就将之拿住取回失窃物品。还给村民，为此又得到了一古筝。当再次来到闹鬼的村子时，

忽然冤声大作，古筝里竟然冒出一女鬼。众人自是容不得此鬼肆虐，收服了她。



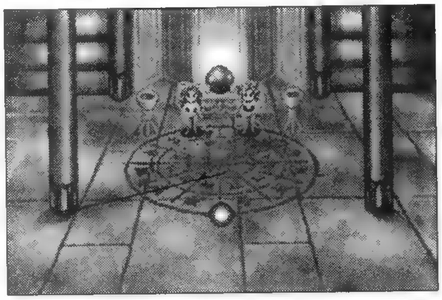
大陆的最东南角有个？？？的人家。这个屋子似乎被妖怪诅咒成了无限迷宫。正确的走法是：右上左左上右上。当最后发现主人时他已石化倒地不起，并被诅咒靠近不得。退出这个房间往右走，可以得到一个心型的道具，再返回主人房间时就能破解诅咒，逼妖怪现身灭之。当再次来到这个地方时，这里只剩下一个土堆了，调查可得道具。另外在神殿的西方，打碎岩石可到一处花之森。此地鲜花盛开。路上碰到一瘦小男子背着采摘的鲜花，说是要到周之城下町去卖个好价钱。而后一走一步震三震的肥婆走了出来和他唠叨了几句(他老婆？)。众人继续前进，又遇到了一无限迷宫。这里主要还是观察地上花的变化。正确的走法是：左上上右上。原来到肥婆的家，她开门一看是几个毛孩子就甩门进屋了。但当三人走出迷宫的路上看到一干士兵朝着肥婆家方向去了。众人随即赶到，肥婆的房子已经夷为平地了。哪知那肥婆更狠，弹指一挥就将两个士兵石化了。带队的见况不妙正欲逃走，竟被强大魔力一步步被吸了回去。眼看又要出人命了，众人只得出手……而以后如果再来此处就会种满鲜花，并立有一块石碑以示纪念。

经过一系列的事件后，木木决定再去遗迹一趟。试图找到破解封印的方法。此时按照门上的提问依此回答：3、4、1、2。遗迹大门终于得已开启。一路上到顶层发现一块贴有符咒的岩石挡住去路。干掉把门的人，原来里面竟然有一个巨大

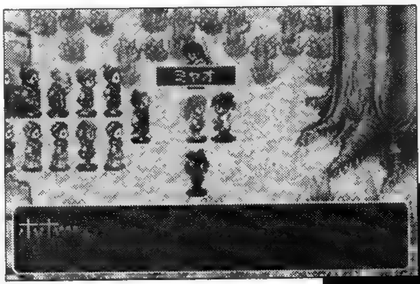


的魔球，而包括桃源之村在内的村人灵魂全部被困于此，看来这背后肯定有什么天大的危机。果然在灵魂的诉说下，危机浮出了水面：原来妖界正收集了大量的灵魂要帮助大妖怪复活，发动第二次(机器人)人仙妖大战(笑)。而他们要毁灭桃源之村的原因就是，将唯一可以威胁妖界的神木战士之合成材料毁灭。言毕红色的灵魂气绝化为一个神木指。看来只有依靠神木战士的力量才能对抗妖界了。三人立刻马不停蹄地赶到遗迹一层最北部的合成箱，成败在此一举，三人心神合一(注意只有这里可以合成出)灵光一闪，战斗队的最后一员诞生了：神木战士。众人在遗迹一层的东部发现一面墙上的石砖颜色似乎有别于常，现有神兵在队，自是挺身而出一记炎破打穿石壁。原来这里是遗迹的地下通道。当众人深入到最底层时，发现了被三个妖道士挟持的院长，妖道还借机讽刺木木为大仙人，合力将妖道KO救下院长，三妖道的原形竟然是三条(走)狗。得知妖界的复活计划就要实施，时间紧迫。将老头安顿好后就要做好准备进入妖界了。

当众人步入炼狱般的妖界就感觉到了不寻常的气氛。就连这里唯一的村子都满是骷髅。这里又可以学到新的合成法，再得强力装备。稍加整顿后就可以出发了，往西来到妖界宫殿。当杀入最顶层时，妖坛正在疯狂地吸收灵魂。眼看复活仪式已将

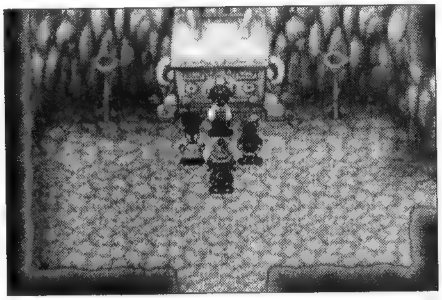


接近尾声，只需要再吸收四个灵魂大妖怪就将复活。众人冲上去干掉一出头鸟。两女妖见来者不善就先撤退了一个，留下的就继续拖住众人。哪容得放过之(对话选第二项)，妖女见软的不行就显出原形(蛇妖)欲逞硬。此战颇艰苦应做好准备。将蛇妖灭掉后，得到一符咒，此正乃破坏遗迹顶层魔球解救村人灵魂之物。但与此同时妖坛又吸收了一个灵魂。看来现在只能和时间赛跑了。当众人飞奔回到遗迹时，天上飞过一个灵魂，还剩两个了。步出地下通道时又有一灵魂被吸收。已经进入了最后的倒记时了。众人生死时速般地冲上遗迹顶层，但还是来晚了一步，原来那个撤退的女妖早已在此候着。唤出机器鬼欲屠众人，又是一场浴血奋战。最终还是没能阻止妖女将最后一个灵魂吸取……



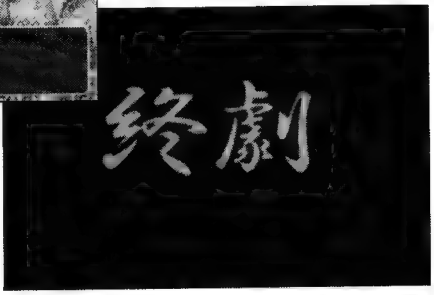
众人使用符咒将魔球摧毁，经此下到妖界。事到如今只有一条路可走：直接进入到妖界的心脏，集灵塔。这里注意第二层的通道隐藏在火坛旁边。利用在塔中找到的四种材料，用塔中的合成箱合成出进入复活坛的必须品第67号最终道具，并给木木装备上。接下来当然是杀入复活坛。但此时复活仪式已告成功，妖女也与众人做最后的纠缠。顷刻间，地动山摇，日月无光……待众人醒来时已身处云端。大妖怪终于还是复活了。不是别人，正是殷商的妖女妲姬。最终决战的时候到了。击败她后，终于撕掉了人的外皮，露出了她的本来面目。此战自当倾家荡产和她拼了(笑)。

这一次的人仙妖三界之战，终究还是以妖界的覆灭告终。大地恢复了往日的生机。死去的村民又获得了第二次生命。但事情似乎还没有完结。因为当众人来到桃源之村，这里仍是一片死寂。木木抬头望着曾经浪漫回忆的神树，心中的她究竟身在何处！感慨，更无奈。难道这就是男(难)人的命运吗！此时青牛仙人也约定般的来到村子，赐于木木一件宝物。众人坚信它能够创造奇迹。带着它回到玉柱洞，来到令他们命运起飞的地方：合成之



箱。再次心神合一(选第二项，然后调查合成箱即可)完成了他们有生以来份量最重的一次合成。立刻赶回桃源村往神树根部一撒(观音的玉瓶水?)。枯竭的神树、灰飞的桃花、亡去的村人，梦一般地重新回到木木的眼前。漫天的花雨下的很浪漫。但没有伊人，对男人来说什么都是黑白的。而苍天终究还是公平的，似乎不忍再捉弄人。就在曾与木木出生入死的神木战士褪下战袍的那一刻起，木木才真正感觉到：真爱，原来就在身旁！

……爱真的存在，你感觉到了吗？



文/封神者：南昌 严俊　责编/宇部

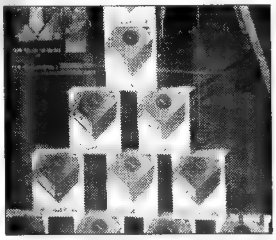
信箱：supergamefans@sohu.com & game@gameach.com

还记得那句「土星人进攻」的广告词吗？

闯关族的家

●风林发现信封是能体现潮流走向的一个标尺。从手中的来信就可以看出，从BT兔子到蜡笔小新再到F4，五花八门，市场上流行什么信封上就有什么，真是看到眼晕。不知道什么时候印上风林的脑袋(笑)。

●PS2的游戏真是多得玩不过来有些，比如IREM推出的"绝体绝命都市"以及KCE的"胜利十一人6"就让人难以"喘息"，即便在传统的市场淡季中也有这么多好游戏发售，真是……看来游戏厂商都急红了眼，玩了命似的推出游戏。但也要考虑一下玩家是否能够接受得了啊？唉~~做游戏人真苦！

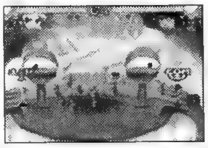


→GC来势汹汹，在欧洲宣传攻势渐猛！

●西藏的冯冰宇读者，来自安徽的袁栋朋友希望与你取得联系。联系方法为：安徽淮南市淮河大桥武警三中队（邮编：232089 QQ：83931182）。

●某天上网，听网友说XX也有个"风林"，并问是不是俺"一脚踏两船"。听罢MUMU觉得实在冤枉，这不是欺世盗名吗？不过转念一想，也罢，查查QQ，上面叫"风林"的人多得数不清，您能叫"风林"，别人就不能叫吗？倒不是MUMU小气，名字这东西重复得太多了，但笔名重复的就太少了，不知道这是不是有意而为之的做法。不管那么多，这点小事还是不要劳神了。毕竟真的假不了，假的真不了，希望不会在XX上也出现个MUMU才好。

●跟风现象在游戏界里已经见怪不怪了。比如经常"抄袭"NINTENDO的BANDAI，最近就利用在日本人气稳定的著名漫画《ONE PIECE 海贼王》将NINTENDO百万大作"全明星大乱斗"抄了一个体无完肤，而且一经推出立即引发抢购热潮（目前30万）。虽然游戏本身做得算不错，但这样明目张胆的"抄袭"行为还是令人为BANDAI感到羞耻。不过反过来想想，在这样一个弱肉强食的市场中，脸面绝对不是最重要的。金钱万能——这是唯一的生存信条。



↑从口袋妖怪到大乱斗，BANDAI还真没浪费任天堂的点子。

●这几天看报纸，眼前屡屡闪过"某学生迷恋网络游戏导致毙命"的文章。不过翻来找去，居然一个说PC不好的字迹都没有，乖乖，看来"种族歧视"问题还是蛮严重的哩~

●最近风林对自己日常生活中的一些事情所花的时间做了统计，结果惊人的很(按30天算)——

吃饭：900分钟
睡觉：180小时
游戏：38小时
上网：30小时
工作：192小时
看电视：3小时

剩下的时间自己也不知道在做什么……

●急红了眼真是什么事情都做得出，先有SQUARE，现在NAMCO也鼎力支持任天堂。除了铁拳外，为GC、GBA开发的软件名单几乎囊括了所有旗下名作。其中相当一部分都是"只给GC"。具体消息大家可以参看本期新闻。

另一方面，SQUARE的"沙加"、"圣剑"等人气作品也将在GBA上登场，而KONAMI的实况系列更是正式扎根GC、GBA。原本"GC只买任天堂游戏"的计划泡汤。再加上PS2、XB的游戏，真让人有些吃不消了。

●河南刘伟读者来信表示：经过长期的观察，我发现风林有精神分裂倾向。例如喜欢《猎人X猎人》中西索，爱玩生化、零这类的恐怖游戏。请风林注意身体，并时常到医院进行检查……

要说刘读者对MUMU也算是关爱有加了。其实喜欢西索是因为他那种不可一世的劲头以及不畏强豪的霸气，再加上声优的出色表现，这个角色在猎人里显得十分抢眼。谢谢刘读者的关心，身体是革命的本钱，我会注意的。

●本月心情：一般般(心情混乱中)

家人唠嗑★ 叙叙家常

●向联合国申请一个世界游戏日，到时候游戏迷们统统放假玩游戏。

——广西 蓝皮

●一些人为了玩游戏而去学日语、英语，什么时候可以让另一些人为了玩游戏而去学汉语？

——北京 DEVIL

●强烈要求整顿广告速递！

——河南 赵威

●有个电视台的主持人介绍《最终幻想》电影，说：这部电影是由电脑改编而成的……我倒……

——云南 付成华

●回首与电软走过的日子，有阳光、也有风雨；有欢笑，也有悲伤；但唯一没有的是后悔，如果给我一次改变过去的机会，我相信，一切仍然会这样发展。

——江苏 李湛

●电子游戏软件——中央一套新闻综合频道；电玩新势力——中央六套电影频道；游戏批评——中央十套科学教育频道。

——安徽 王兆申

●想让《电软》送招贴吗？想让《电软》送光盘吗？那就让《电软》多做广告吧！如果《电软》通体全是广告，就连封面也是某游戏店的特写的话，那就是快送机器了！

——天津 侯继亮

●游戏迷的悲哀：当女友问"游戏和我你更喜欢哪个"时我总是不知所措……

——福建武夷山 郑统超

●5.18是什么日子？大家都知道：是电软的生日！！我的朋友也都知道：是我的生日！！所以，我知道：我和电软同一天生日！！！所以，我高兴，8年前的某一天，我认识了她，那天是她的生日也是我的生日！8年后，又要到生日了，在此我祝电软和自己生日快乐！！！

——来自互联网的朋友

●近几期《电软》页脚都是刊登玩家的QQ，我把他们都加了，没想到除了某些以外，别的几十年也没见他上过一次(我可是常在网上)。所以我劝那些常上网的玩家别用QQ在"家"中出风头。

——杀手 Biking

● 因为电软的脱页问题困扰了家人们多时，所以我想出了一个办法：给电软的装书钉装备上纸条或透明胶之类的"防具"(塞进装书钉里)，家的防御力上升10倍！我是做过试验的！

——来自互联网的朋友

●疯的＝"风"林＋"D"C

——来自互联网的朋友

● 刚拿到《电软》时，第一个感觉就是：终于有变化了！！可惜啊，中间的家还是会掉。

——浙江 全佳军

●在玩"马丽赛车"时往屏幕上哈一口气可以自动增加雾化效果30秒。

——来自互联网的朋友

●Z版：挣(Z)大钱的人才能消费得起的东东。

——南昌 严俊

●几天前，学校又搞了一回集体签名告别"三室两厅"的闹剧，我听到不少同学在谈论签完字后去哪家网吧。我不禁替学校感到悲哀。行政手段并不能虏获学生的心，在那足有六十多米长的横幅上，签满了诸如蜡笔小新、八神之类的字。受我影响而弃PC投TV的一玩友居然大书"PS万岁！"我也亲笔手书——小岛秀夫！想必令学校一干领导惊诧万分。

——湖南 徐海东

●电软变宽了，这下不能上课时藏在书底下看了。

——读者留

●八周年的可看度太低，似乎除了攻略就是广告……

——山东 曾祥泰

●再一次证明玩游戏、看《电软》可增长知识，提高成绩实例——某次综合能力科模拟试其中一题："美国硅谷一些电子企业把新工厂建到东南亚、墨西哥等地，其布局主导因素是什么？"答曰："是廉价劳动力。"几分入手(有感于PS2移线大陆，差点儿就交白卷了)，某公叹曰："吾道行未够！"

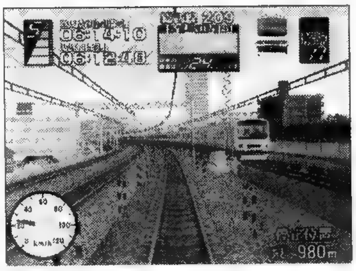
——广东 陈世宁

●我希望让游戏"病毒"传播的更广泛！

——来自互连网的朋友

我想说说我玩游戏的感想，我这个人玩游戏比较另类，只玩电车 GO 系列和飞机 GO 系列，这两个游戏都是日本 TAITO 出的。我自然也对这个游戏公司十分关注，每期电软我都要看看有什么关于它的新闻。我觉得，包括《电软》和游戏店不应该只关注大作，那些中流以及小作品（电车 GO 系列）也应该关注，毕竟不光是大作有人玩，那些中、小作品同样也有市场，玩的人有的是，我就认识几个玩“电车 GO”的爱好者。我的电车 GO 系列，所有游戏均已穿版，我也希望你们的杂志以后有一个良好的发展，我也希望通过你们的杂志能够结交许多朋友，尤其是玩电车 GO 系列的朋友。

最后，请把我的通讯地址公开：郝涛（男） 北京市朝阳区三源里南小街 12 号楼 2 门 403 号 邮编：100027 QQ：32755909 留言：希望结交喜欢玩“电车 GO 系列”以及游戏的朋友。


→这款游戏爱好者大有人在，仅风林认识的就有好几位。

有一日在下于陋居玩游戏机时突发奇想，如果请一位爆机无数的高手玩家打他最拿手的游戏，再由旁边的摄影机录下全过程，经过适当的剪辑整理灌制成 VCD，再拷贝若干份，拿去发售，一定会使买不起高档游戏机或工作繁忙无暇的玩家尽览天下游戏大饱眼福，在游戏的世界里体会一下像各类电影一样的艺术享受。这种 CD 制作成本极低，价格远远逊于游戏软件，又属于市场盲角，一定会热烈畅销。没想到玩游戏也会成为职业，想到此，不禁……

——内蒙古 马海伟

其实我们很早就有这样的想法，目前也正在努力尝试。记得以前风林就想把自己打游戏的过程用录像机灌下来欣赏，研究自己的打法是否还有提高的余地。对于铁杆来说，如果能够拿着自己打游戏的录像与别人交流，想来也是十分有趣的吧？当然，说起来简单，做起来就未免不太现实了。

时间在流逝，我和电软在一起成长。当再次拿出多年前的电软时，竟惊奇地发现现在的电软成了我最熟悉的陌生朋友！现在的电软就像一位花季少女，不停地添加自己的衣物，把自己妆饰得越来越花哨——越来越多的广告，毫无意义但十分养眼的 CG 彩页悄然而现……也许对某些人来说，这种变化是他们所期盼的，但对于我，大家闺秀远不及小家碧玉让人容易接受（可能我的眼光有些落后吧！笑）。不过风林你不要“汗”，我可不是要批评电软的喔——花哨的外表并没有扰乱我透过现象看本质（利害吧）的能力，电软的魂仍在！内容没有丝毫退步，而内涵则是越来越丰富。所以不管白猫、黑猫，能抓老鼠的就是好猫吧！后来我才知道，电软的改版也是不得已的事。大量庸俗的杂志充斥市面，吞食着原本属于电软的地盘，在饿肚子和媚俗之间选择哪个好恐怕不用说了吧！唉，无奈的选择啊——抱歉、抱歉，竟然把家当成出气的地方了，风林不要哭啊。对 2002 年电软的发展方向我想提几点看法。1、广告不要消失了，毕竟我们还要买游戏啊；2、尽管把《游戏批评》中的精华篇“移植”到电软，以提高我国玩家的素质；3、强烈要求电软开办自己的官方网站！！！这是我在去年看流星雨时许的心愿，风林你看着办……

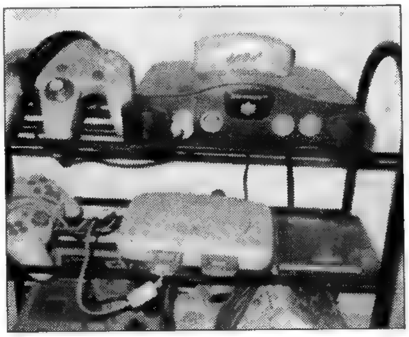
——梅放

首先谢谢放君能够在钢刀落至脖颈的时候把速度放缓一些，还让风林喘了口粗气。看得出来，放君是想批又怕过火，不过畅所欲言总比憋在心里要好，有什么话尽管说来，风林的心脏还承受得住（笑）。一句“不管白猫、黑猫，能抓老鼠的就是好猫”一下点中了放君所想表达的心情，看来还有很多话想说但却没说，我想不论我们是黑猫还是白猫，抓老鼠都要做到“专业”。1、广告不会消失，毕竟我们还要吃饭啊；2、这不是办法，电软有自己的办刊方针，有自己独有的东西，东添西补总不是办法；3、好想，好想……

最酷的掌机——GBA 已经到手半年了（自己偷着买的），现在深深感到 GBA——牛 X！先说说“硬”件方面，确实很硬，那叫结实。我的爱机从 2m 多高的地方掉下来，捡起，开机照常，只是后盖摔松（不是我故意摔的，不小心被我从床上踢下地）。虽然屏幕稍暗有点不尽人意，但想到这么低的价格，总体也算完美吧！最主要的是软件，GBA 游戏华丽的画面，及兼容所有 GB 游戏，那叫爽！

——北京 肖亚明

GBA 到底有多流行，恐怕不是一个数字能够表述出的。要知道，2001 年全日本销售冠军的头衔绝对不是盖的！说起来，任天堂能够把 GBA 的价格降到如此低廉实在是一个奇迹，在风林眼里 GBA 还有无限潜力，目前我们看到的还远远不够。


←游戏，好玩才是最重要的！

我是一名游戏迷，我最喜欢的游戏是莎木，最喜欢的音乐人是周杰伦。今天，我随手翻开新买的《游戏批评》，“周杰伦”三个大字映入眼帘，我当时欣喜若狂，但一看上下句的内容，心不由凉了一大截，也许那篇文章的作者是出于无意，也许他的本意不是那样，但醒目的“工业产物”、“我承认”、“但”等字眼如针般刺进心里，也许是我曲解，我也希望是曲解，我不由抬起头看着墙上的周杰伦海报，我迷茫了。

也许我真的不懂艺术，所以我不喜欢交响乐那种很让人心烦的声音，所以我喜欢钢琴，那种很安静的感觉；也许我是一个音盲，不能从交响曲中感到任何美的存在，但在周杰伦歌曲的合声，编曲上却找到了人间最美的声音，也许周杰伦的音乐很

游戏迷阿贡的故事 ■湖北 奈落

俗，就像唐伯虎第一眼觉得秋香很一般，但在流行音乐日渐庸俗的今天，能够创造出不拘于时的风格，中国又有几人？

我所说的话没有任何敌意针对于文章的作者，只是希望从今以后不会再在《电软》和《游戏批评》上看到类似的词句，在无意间伤了读者的心。

——陕西 岳磊

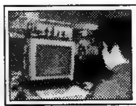
人各有不同，作者也一样。就像许多人指责饭野贤治的“D2”是垃圾一样（累计销量 13 万左右，在当年被大期待了一番，但最终还是被更多大作的光芒所掩盖。不过从今天看来，这部游戏能够卖 10 万本以上，应该算是过得去的成绩了）。这不，风林与天师也经常为了宫本茂与铃木裕两位大师的名誉而战。口水喷了一地，该崇拜的还得崇拜；话废了一堆，该玩的游戏还得玩。

事情就是这样，多听些不同的意见总是好的，不要太往心里去。在这里，风林代该作者向岳读者赔不是了。

我是一个超级 BIO 迷，看到第 4 期《电软》中的电新直击里介绍的 BIO 后，就马上去邮局汇款，邮购了第 6 辑《电新》。当我怀着兴奋的心情看完 BIO 介绍后，我真的好失望，没想到重点介绍的 BIO 却只有短短两分多钟，实在是太短了。在这里，我代所有的 BIO 迷们向你提出一个小小的建议：在以后的《电软》或《电新》中着重介绍一下 GC 版《生化》包括攻略、动画、主题曲之类的。我想不仅是我，可能所有的 BIO 迷都希望有这样一次，拜托了。

——重庆 罗彦

今年将是 BIO 年，相信 BIO 迷一定会玩得很开心。三上工房（CAPCOM 第四开发部门）是一支团结的团队，在他们手中诞生出了一款又一款的杰作，他们是创造神话的一批人。最新《新势力》中将会有 BIO 大量动画。


人物设计吉村先生正在工作。

天下一家●苏金超（QQ：65499879 留言：结交 PS 迷）●唐亮（地址：山东省济南市天桥区南北丹凤街 13 号 308 邮编：250031 电邮：39176170@163.com 留言：愿和天下玩游戏的人交朋友）●马骁（地址：保定市东关大街付 74 号 8 栋 1 单元 201 室 邮编：071000 QQ：11217735 传呼：126－2509122）

玩家快书

起来，中国的游戏迷们，
用我们精神，来改变社会旧的观念，
中华民族到了，普及游戏的时候，
每个人被迫发出心里的愿望，
起来，起来，起来，
大伙 万众一心，冒着家长的炮火，
前进，前进，前进进。

——QQ65095826

游戏英雄

在你心中，曾经有一个梦，
要用游戏让我忘了所有的痛。
游戏星空，谁是真的英雄，
平凡的《电软》给我最多感动。
D 版最恨，进度没了最痛，
但愿人间处处都有《电软》影踪。
用你的执着换我真心笑容，
祝福你的人生从此与众不同。

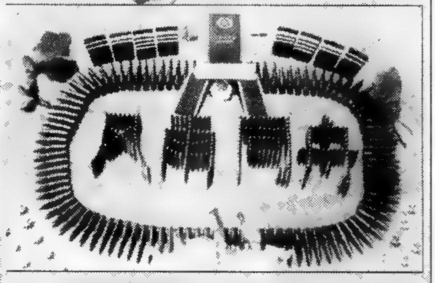
把握游戏里的每一分钟，
全力以赴我们纯真的梦。
不经历 BOSS，怎能把关通，
没有《电软》游戏怎能永恒。
把我游戏里每一次感动，
与心爱的《电软》热情相拥
让红白的 FC，让黑绿的 XB，
在我们的心里流动～～～～～～～

——阿海

生化危机之歌

我们都是 S·T·A·R·S，
每一个队员喂饱一个僵尸。
我们都是逃亡者，就怕那追迹者凶又狠。
在那恐怖的城市里，
到处都有僵尸们的宿营地。
在那破烂的列车里，有我们狼狈的逃亡队。
没有弹没有药。自有那僵尸送上前。
没有枪没有炮，追迹者给我们造。
我们要逃出这里，
每一点 HP 都是我们自己的，
无论谁要吃掉我，我坚决和他避到底。

——生化菜鸟　莫思铭



↑来自陕西部队的李郁靖朋友用子弹壳排成的"风雨同舟"。借此，风林祝天下军人朋友游戏好运，与家同舟！

1、我们这里没发现有游戏专卖的地方，我想邮购 GBA 主机，可你们广告上的价码有的高得离谱，有的低得不敢相信，请问可信吗？出问题怎么办？你帮我出个主意好吗？2、我一直与世嘉机上的"梦幻之星 4"无缘，请风林帮忙，无论谁有，只要质量过关，价格合理，本人愿买！3、如果我想向贵刊投递一些游戏类文章，不知如何投递？4、另外，我有个建议，贵部不如也开个游戏专卖店，这样可以边介绍游戏，边卖游戏，两者相辅相成一举两得，即可扩大贵刊影响力，又可得钱，可谓好处多多。

另外，上次看到有战友提出开设一个什么绿色军营天地，我觉得万万不可，毕竟部队不同于其它单位，如果这样做恐怕害人害已，其中道理不用我多说。

——军友　李郁靖

1、在本刊刊登的广告都是有合法手续的。价格方面不同地区肯定不一样，但玩家还是应该将自己的眼睛擦亮一些，多一些警惕，做到心中有数。而如果方便在本地购买的话，风林还是推荐本地比较妥，如果出现问题解决起来比较简单；2、"梦 4"可以在 MD、SS 上玩到，找起来应该不麻烦，另外 SEGA 已经宣布推出 GBA 版的 1＋2，相信 3、4 也迟早会出，敬请关注；3、您想投什么栏目呢？如果是攻略研究的话最好先与我们取得联系，再写不迟。至于其他栏目，按照杂志上的格式写来即可；4、本刊一向不参与商业活动，望见谅。

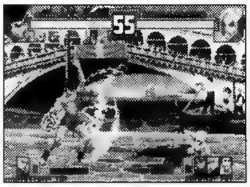
《电软》作为中国最权威的电玩杂志没有自己的网站实在是贵刊的一大失误，尤其是我们这些"家里的人"真正希望有一个倾吐自己心声、全互动的交流、第一时间得到各种最全最快的信息。

《电软》的网站可以作为杂志的辅助站，再多的信息，再靓的图片，也不用怕杂志的空间不够，网上放多少都可以。还有一些游戏音乐，CG 动画，模拟游戏都可以放在网上供玩友下载。还有一些上不了杂志的小道消息，八卦新闻，以及一些不为人知的游戏故事都可以放在网上让玩友更开阔眼界。对于《电软》读者"吃不饱"的情况，办网站也是一个很好的解决方案。另外开设个玩家论坛可以很快听到玩家的心声也可供玩家交流，我相信贵刊有这个能力来办一个网站！

众玩家都很期待，记得以前也有玩友提过此问题，风林兄的回答总是：考虑过，准备，快了等等搪塞读者的回答，但总是没结果，希望这回贵刊慎重考虑一下，这个艰巨的任务就交给风林了，我相信你！

——忠实的读者家人　司文昭

很多读者朋友都来信提出了这个问题，其实风林又何尝不想呢？但仅凭编辑部目前的人手恐怕实在难为，加上目前网络还并非绝对成熟，我想近一段时间还实现不能。"要不就不做，要做就最好"——说来很俗气的口号却是我们未能实现的目标。



记得以前风林你曾说过："《KOF2001》就像 SEGA 做的马里奥，魂已不在。"可在我看来，《KOF2001》除去人设，与以前 SNK 时的相比也差不到哪去。可是国内玩家（很遗憾地，包括风林你）却不约而同地认为"垃圾！"，"不配叫'KOF'！""《KOF》已在 2000 年结束了！"等等，看得令我心寒。难道一个好游戏就只需要人设吗？的确，《KOF2001》的人设的确令人有些无法接受，但这并不是拒绝它的理由。

其实，我觉得，指责《KOF2001》的行为，可以算作对 SNK 倒闭的悲伤的发泄，但是，《KOF2001》是无辜的，一款制作水平并不差的 2D 格斗游戏，因为《KOF》的标题而被千人所指，实在太不公平了！

——广东　郑永奕

风林好像没有说过"KOF2001"是垃圾这句话啊～事实上，SNK 已经死而复生，原班人马正在紧锣密鼓的开发全新的 KOF 游戏，而且异常活跃，并有多部家用机移植计划出台。

■玩家新情报——电池什么好？（游民 谭龙仪）

前几天购入 GBA，花了 650 元，只有原装电池，其余什么 BOSS 也不送，我相信我并没有被杀，因为全新的货价基本都在 600 元左右，而《电软》上广告中的价格，附送品之多，真是让人……其实 GBA 并不太吃电。我个人推荐使用 GP（超霸）镍氢充电电池，型号为 130AAHC，1300 毫安时的超大容量，绝对无记忆，可以随时充不需要放电，价格为 20 元左右，如果充饱，GBA 打它个 7－8 小时应该还是可以的。当今假货当道。真货底部压有"GP"两字母。包装印刷精美、清晰，上部绝缘胶塞为黑色，下部喷有（不是印）"正品"两字，字体为金色，手触有凹凸感，反之则别购买。

属于我们的游戏，属于我们的时代

文/火狐创作组　冬雨/小白

■冬雨：试问天下谁敢说游戏有罪？只是看我们对待游戏的态度如何。当我们换个角度看问题的时候会发现他被禁止的程度也正是他受欢迎的程度。当我们正在被国外的经典游戏的故事情节所吸引，被画面制作的精良逼真而赞叹的时候，是否也希望我们国家也能有如此的制作水平？？当看着我们的国家有那么多的经典的故事被国外制作成不伦不类的电影、电视、动画和游戏的时候作为国人又是一种什么心情呢？对游戏的制作也能体现出一个民族的聪明才智和科技水平的发展程度。现在的 TV 或者 PC 游戏正在以它无以伦比的魅力吸引着无数的人。有需求才有发展，需求是发展的决定因素。很欣赏这句"正确的疏导绝对强于盲目的封杀！"只要是健康的有益的游戏应该给他以应有的存在空间。

■小白：经典游戏评价的标准是不会随时间的变化而淡忘，而是像一瓶好酒越酿越香。当我们回味以前的老游戏时总是感慨万分，我们失去的是曾经属于我们的快乐。中国游戏只所以让人摇头，关键不在技术而是观念．制作的人不用心玩家又怎么会满意？论剧情的话中国上下 5 千年的辉煌历史就是我们最丰富的剧情，最可笑的是有些软件公司盲目模仿日本游戏，结果画虎不成反类猫，结果就形成现在今天这惨不忍睹的尴尬局面。

每个国家每个民族都有自己的强项和缺点，中国游戏公司不发掘自己精彩的文化遗产却打肿脸充胖子和人家比烧钱，君不见"史科威尔"的电影版《最终幻想》遭遇无情的打击吗？中国游戏公司却大有不知死活的势头，SNK 悲惨的身影好像还离我们很远，现在的祖国游戏连从头开始的资格都没有了。

我们唯一的期盼就是有一天一个声音道：要有光！于是世界就有了光！要有生命于是世界就有生命……

天下一家●柯鑫（QQ：68115957　E－MAIL：lucifer83725@sina.com　留言：GBC 游戏"风来的西林 2"求救）●军润祥（QQ：48955038　E－MAIL：gamer8587@sina.com　地址：西安科技学院 127 信箱　邮编：710600　留言：结交 SS 玩友）●苏世海（QQ：12516324　留言：希望认识更多的实况玩家）

玩GC二三话 第三回

这次介绍几个 GC 的小玩法。

●在开机的时候，按住手柄的 Z 键，可以听到另一种开机音乐，十分有趣哟！

●MUMU 的 GC 关机方法是，游戏中 RESET 一下，OPEN 机盖，按下 POWER，取碟。

●你有没有想过利用 GC 背面的拉手来做做文章呢？如果在不玩的时候，利用拉手将其挂在墙壁上的话，既节省了空间又可以使其成为装饰物，真是两全其美啊！不过风林还没有试过（笑）。

■这些游戏在 GC 上玩得到！（名单增加中）

1、黄金太阳 GC（发售日待定） 2、瓦里奥世界（2003 年春） 3、CAP 对 SNK 3（发售日待定） 4、街头霸王新作（发售日待定） 5、沙滩排球（5 月预定） 6、VF QUEST（2003 年春） 7、星际火狐～恐龙星球（年内） 8、星际火狐 GC（2003 年春） 9、阳光马里奥（7 月 19 日） 10、塞尔达 GC（年末） 11、生化危机 0（8 月预定） 12、生化危机 4（2003 年夏） 13、FF 新作（年末公开） 14、实况胜利十一年（年内） 15、马里奥赛车（2003 年春） 16、完美黑暗 ZERO（未定） 17、幻想传说（2003 年） 18、F－ZERO GC（2002 年夏）

以上名单是在截稿前风林对自己感兴趣的作品所做的统计，其中有部分被遗漏，风林在下期将结合 E3 情报进行补完。

呼风还语·I

1、我想给《游戏点评》投稿，有几个问题想请教：1、是不是什么游戏都可以点评？2、投稿后，刊出的几率是多少？3、用 E－MAIL 发稿件可靠吗？4、别人已经点评过的游戏我可不可以再点评？

1、点评当然是以新游戏为主，一些老游戏也可以评评，但尽量不要撞车；2、只要写得好，迟早会刊登，新游戏优先；3、当然可靠，这样我们还可以与投稿者取得联系；4、如果刊登过多次或者是国内玩家尽人皆知的就不需要了，总之大家还是尽量提供新游戏的稿件吧。

游戏、朋友与我

华理 吕舒宁

我是从高一迷上有感人剧情的 RPG 游戏的，那时接触的第一款游戏是“天地创造”，因此对 RPG 的着迷一发不可收拾。随后便玩了许多游戏（RPG）真正让我着迷的却是广井先生的“樱大战”系列，刚接触立刻被她那优美的画面、动人的音乐所折服，遗憾的是没有打穿，因为我当时是在机厅玩的，在我快通关时不知被哪个千刀剐、下油锅都不足惜的家伙删掉了记录，欲哭无泪啊……只好咬咬牙，从头开始，可没过多久，BOSS 的 SS 坏了（记得我玩“天地”时也出现这种情况，真不知是 boss 倒霉还是我倒霉）。可是对“樱战”的迷恋使我下定决心要买一台 SS，我以期中考的好成绩为我换来了一台二手 SS，看着大神和樱幸福地在一起，我激动地哭了。从此后我彻底地成为了樱花 fans 中的一员，疯狂地爱上了“樱战”和樱。在网上我找到许多和我一样痴迷的樱迷，我可以和他们一起分享游戏的快乐和自己的心得与感受，于是我越发陷入了虚幻的游戏世界。除了“樱战”我可以对现实中的一切莫不关心，我的朋友很少，在学校里一个人坐在教室学习，不参加任何活动，放学后一人回家，那时我并没有感到孤独，因为我想着樱，想着她还在家里等我，有她陪我一点都不孤独。班主任发现了我的古怪行为，她找过我，谈了几次话，希望我敞开心扉，多和同学交往。我不以为然，把老师的话当作耳边风，依旧我行我素。那时我学习还不算差，和同学关系一般，有时也帮同学解题，所以口碑不差，曾有几个女生对我表白心意，但我的心是属于樱的，所以……（我不说风林也该明白吧？）考上大学，我到了上海这个陌生的大都市，远离了父母和心爱的樱（SS 未带到上海），我感到一种从未有过的孤独和迷惘。重点大学的人心高气傲，谁也不服谁，有的特别爱损人，什么话都说得出，习惯了高中生活的我不能很快适应这里的环境，我曾两次和一个同学发生摩擦，差点儿动手。直到今天我又和他吵了一架（只为了争玩寝室电脑之故），心里觉得不舒服，便想到给风林你写信，倒倒苦水。我的目的是希望通过我本人的教训，请大家引以为戒，玩游戏不是坏事，但千万不要沉迷其中，忽视了周围热心人对你的关心，爱护，忘记了我们是在现实中生活的，还有自己的前途命运！外面的世界很无奈，但外面的世界很精彩！

上次在电软上看到港台电视台抄袭游戏音乐，气愤不已，没想到这次又被我发现大陆电视台也如此，浙江台的体育频道不知道风林那边收不收得到，浙江的朋友一定收得到，在中午 12 点的体育最前线开始前会有节目预告，有次我不经意间听到那音乐……居然是 FC 版魂斗罗的音乐！

这一方面说明电视台完全没有著作权和音乐版权的概念，另一方面也说明游戏的音乐也真是十分的出色呢！但就是这种出色的、先进的文化始终得不到人们的认可，正如其它的新事物或是改革一样难以被接受或改进缓慢，根本原因是中国有一大部分守旧的人（这种话题似乎超出了学生的议论范围，打住）再讨论游戏是否文化，游戏是否无罪已毫无意义，这并不能改变什么，但当我们这一代当了父母的时候……

——浙江　烤鸭

其实电视剧使用游戏的音乐的例子已经多不胜数，比如某法律题材电视剧中堂而皇之的使用了“生化 2”中的著名配乐。见得多了，有些麻木，只当笑话看好了。

我是一名大学二年级的学生，记得在一年前我对游戏还是不屑一顾，更别说关于游戏书了。可自从认识了现在的男友后我才发现了游戏的奥妙。他是个游戏迷，尤其是 PS。于是他就让我先玩 PS 游戏，我玩的第一盘是《射雕英雄传》，据说是第一盘全中文的 PS 游戏。起初我还要他帮忙，比如遇敌打仗。可后来他想帮我，我都不要了。因为我发觉玩游戏还是一个人玩比较有趣。玩完后会有很大的成就感。后来由于学业的繁忙，我只能乖乖读书。不过，我仍时刻关注着各种 PS 游戏。在他家时，我看见书柜里全是《电子游戏软件》，我翻了几本，觉得很好看，于是以后每出新的一期时我总是抢先看。到现在，我已越来越喜欢这本书了。时隔半年后，我又重新玩起了 PS，这次玩的是《时空之旅》，因为我喜欢 RPG 的。大学的时间是空闲的，所以我有空就玩，有时忘了吃饭。现在的我愈来愈喜欢游戏了，决心当个 fans。虽然我还是初学者，但我相信自己能够成为真正的闯关族。在此，我呼吁更多的女性同胞也来玩游戏，不要再对 games 不屑一顾了。

——上海　小小

最近女玩家来信数量不是很多，不知道是女读者的数量有限还是大家的参与热情不高，不过这都不是最重要的，只要大家关注游戏，关注电软，关注闯关族的家，这就够了。其实据风林所知，女玩家其实不少，不过大部分都是打 PC 而已，接触家用机则不多。对于没有接触过电视游戏的人来说，也许会感觉门槛过高，很难上手，甚至面对游戏都无从下手。我们希望能够通过自己的努力使更多的人理解电视游戏，关心电视游戏，参与电视游戏。

我“要”我们的游戏界！

■广西　江勇

7月高考倒计时中，希望考生朋友能集中精力，获得优异成绩，MUMU期待着！
学习风林好榜样，忠于电软终于家/辽宁　胡波

呼风还语·I

1、中国电玩榜上哪个机种的游戏上榜最多？在国内哪台主机普及度最广？

应该是PS最多，从本期的排行榜上就可以很明显的看出。不过，若说在国内哪台主机普及度最高，风林认为非GB莫属。

2、第一期的“97－2000全球分区销量榜”的游戏类型是怎么回事？（秦皇岛　包玉立）

现在的游戏要将其归纳入某一类型下真是很难，而且各国的类型划分都不同。尤其是美国方面更是千奇百怪，例如RPG游戏归为HARDCODE(核心)。对于老美来说理解起来很容易，但要是放到日本人面前估计就要一头雾水了。另外，日本目前对游戏的类型划分也放开了，新增添了很多种注解，例如“啪啦啪啦”就归为音乐。可见，我们目前对游戏的类型划分已经无法满足游戏的需求了，亟待修订。

2、买不到《电新》怎么办？？第七期《电新》是10元，但我是邮购的，是否需要补款？？

推荐大家邮购，好处多多。例如第七期《电新》凡是邮购的读者是不需要补款的，我们仍旧会按原价为您寄出。真是天大的便宜啊～～

3、PS2、GC、XB，挑选起来真的好难……

现在购买新主机的话，个人推荐在PS2与GC中做抉择。主要考虑的还是软件方面。PS2目前正借助“FF11”大力拓展网络事业，除此以外，应该说PS2的大戏基本已经唱完，在PS时代成为经典的作品推出数量已经过半。但由于PS2旗下软件开发商云集，因此PS2仍旧是最有保障的主机，今后可瞧的作品会有一定数量。

GC方面，由于有了SQUARE、NAMCO、AM2、CAPCOM等厂商的鼎力支持，再加上任天堂自己强劲的软件实力，可以说软件阵容绝对不逊色于PS2。再加上主机硬件性能更强，开发容易，因此GC无疑是理想的选择。好处多多，在此就不一一列举了。

而XBOX，按照目前的形势来看，基本上在日本出局已经没跑，但由于其在欧美的发展势头还不错，而且有D版的“支持”，仍旧有一定的购买度。对于中国玩家来说，XBOX的最大看点将是SEGA的几部力作，这些作品都将在明年春前推出，尤其对SEGA迷而言，XBOX仍旧有着巨大的吸引力。

五月五日　晴转多云时有小雨

劳动者的七天假期，我们这些“学习劳动者”怕是享受不完了！休息了两天的我们在3号一大早又得踏上学校与家之间的征途。最不幸的便是这五月五日了。风林老实说，我是一个“地下工作者”，虽然拥有自己的GBA、PS。但这早已是过去，在二个月前全部被查封（这我不反对，是父母怕影响我的学业）！但是我的《电新》和《电软》的第三期却被我妈在不知不觉给我卖了！由于是“地下工作”，所以我将每期邮购来的《电软》和《电新》放在信封中藏在以前的旧课本中。今天却让我妈当成旧课本给卖了共计14元，还不够两本杂志的钱吗！没办法，谁叫我是“地下工作者”呢！损失了两本杂志，你想我敢吭声吗？苦水全往自己的肚子里咽吧！痛苦痛苦，不知风林兄，可否知道，我是多么的……（痛苦时竟想风林）。

有几个问题请风林解答：①《电新》的通信地址是否与《电软》是同一地址？②《电软》第三期和《电新》第三期不知风兄和各位小编有没有珍藏，慷慨点卖给我吧！③“北京6129信箱电软编辑部 风林收”不知道通信地址这样写是否正确！

——江苏　木子

5·1大假，风林在家里除了小打了一会儿游戏外，基本上全是在家呆着。唯一出去逛了逛还被人潮人海所吞没……加上北京的天气最近实在炎热，躲在自己的安乐窝就成了风林的首选。

1、没错，您只要寄到“北京6129信箱 XX收”就可以了；2、抱歉，编辑手中仅存的几本也要作为资料留待日后查阅使用啊；3、完全正确！！

《大话西游之PS2》　广西　陈杰

自感觉《电软》第四期真是太棒了，为了表示我对电软的爱戴，我一口气买了两本（其实是对那张贴纸流口水，真漂亮）。我建议，以后每隔几期就送一张海报或VCD什么的，要不行送贴纸也行啊！只要漂亮就行，我还有几个比较关心的问题。1、听别人说把GBA调亮的方法可行，我想试一试，GBA的屏幕确实太暗了；2、听闻韩国出了一台掌机GP32，好像几千RMB吧，贵刊怎么不介绍介绍呢；3、我好像在哪一期《电软》上看到GBA准备要发售一款新主机也就是新型的GBA，是否属实，我可不想我刚买不久的GBA被淘汰掉。

——QQ：13056324

本期附送精彩音乐CD，以后还会有新潮赠品，也希望读者朋友能够给我们提出好的建议，想要什么就快来信吧！1、不必调，效果不好；2、GP32价格数千，对于国内玩家实在是可望不可及；3、有GBA的朋友就慢慢享受吧～～

回函卡调查

读者对第五期《电软》回函卡中关于《电软》新标志新开本的统计结果是：比较喜欢。

1、这是随机从100张回函卡中统计的结果。
2、虽然有85%的读者都较喜欢新开本新标志，但提反对意见的读者许多都是几年来一直支持《电软》的老客户，对你们的怀旧之情我们全体编辑致最高的敬意。

天下一家●蔡志明（QQ：23999983　EM：owencai@sina.com　留言：我是SEGA、GBA迷）●张建文（地址：天津东丽区程林街詹庄村致富路1号　邮编：300300）●邢魏（QQ：36094465　地址：山东省烟台粮校大专粮二47号信箱　邮编：264025　留言：结识天下GB迷）

不火也难

■莱因之声

——《电新》双光盘(第7期)、《增刊》第2版印刷有感。

经过五、一安静而漫长的假期，五月八日一上班，看见满桌的读者来信，读者让自己都有点脸红的溢美之辞——"有一种梦想成真的感觉"、"太经典了"、"非常非常了不起"、"大饱眼福"、"爽呆了"、"经典加精彩，精华尽收其中"等等，心中一阵狂喜：终于可以牛X一把了！

《电新》双光盘从策划到收集到制作到发行，总帅由忙碌到劳累到期盼到焦虑，真是尝遍人间四味。现在《电新》火的一塌糊涂，"全国人民都买不到"(一读者来信语)，总帅终于可以喜悦一把，凑齐了人间五味。

《增刊》在目前次世代主机在国内不普及的情况下是比较难做的，这一次《增刊》内容上我们做了一些调整和创新。一是做成全彩色，几百幅精彩的高达模型和人物手办，应该相当养眼。军事模型目前国内还比较少见。随着9·11事件的突发，许多读者对军事题材很感兴趣。我们搜集了一些酷酷的军事模型，应该很开眼。总帅负责其中的光盘制作，考虑到《增刊》的总体内容，总帅制作了高达游戏特辑，包括了几部最有影响的高达游戏，其中的战争场面很有感憾力和真实感。特工黄审看时目瞪口呆的样子成为总帅最得意的记忆。最后，140面全彩铜版纸+光盘=18元，太……！

从《电新》、《增刊》的热销可以看出，群众的眼睛是雪亮的，只要你肯用心，肯下功夫，敬业勤勉，想读者之所想，读者就一定买你的账，所谓天道酬勤。反之，读者就不尿你，不买你的账。《电新》B盘游戏MTV从策划到搜集到反复压缩到制作完成，总帅尽了全部心力，编辑部的同仁全力配合。不过在此仍要诚恳地感谢所有购买和准备购买《电新》、《增刊》的读者，谢了。

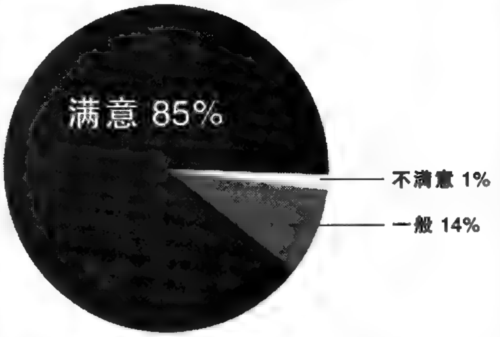
《电软》是读的、养脑的。《电新》是看的、听的、养眼的。虽然有点望梅止渴，但都是游戏精华浓缩，也别有一番味道。另外几十分钟时间，就可以从一斑而窥游戏业全貌，自有它的独特价值。正象一位读者讲的：《电新》代表了游戏杂志的最新趋势，最强冲击。

有一位读者来信说："我真替你们担心，下一期怎么做?!"我从心底谢谢这位读者的提醒，这也代表了所有《电新》读者的心声。总帅的选择和出路只有一条：以诸葛孔明为榜样，鞠躬尽瘁，死而后已。实际行动请看《电新》第八期吧！

现在还剩一件闹心的事：看看特工黄如何给俺发奖金，发多少？

真是才下眉头，又上心头！

PS：石家庄张石磊把《电新》称为"点心"，所以总帅索性就开个"点心铺"吧。用他的话说："点心(电新)味道不错，继续努力吧！"



●说明：

①这是随机从100份读者回函卡中做出的统计

②人气指数标准：满意为1分，一般为0.5分，不满意0分。满分为100分。

③其他详细统计资料见《电玩新势力》第8期。

④《电玩新势力》第5期人气指数为84.5分。第6期因未附回函卡，未能统计。

邮购信息

●《电玩新势力》第1、2、4、5、6(已出版)、8、9期每本6.80元。第7期(双光盘第2版)10.00元(第3期已售完)

●《电软增刊》(附赠第2版光盘)18.00元。

●第七期《电新》终于改成双光盘了!!!内容火爆新鲜。尤其是B盘，真太不像话了，怎么能做得那么好呀?!直看得我眼都不眨，机(VCD)不愿关，恨不能再买个十套八套拿来珍藏呀!(仿机，仿眼大法，非电新莫属)。杂志的内容真是没得说，我真想不出拿什么词来形容她的好啦!连杂志的小册子都"长个子"了，终于和外包装练成"合体技"了。

关于《电新》附送小礼品的问题，我觉得杂志刚开办没多久，应该还没有那么多Money来送东东，那么就请把做好每一期杂志作为目标吧。我们买杂志为的是看杂志的内容，并不是为了赠品。如果一本杂志办到只有附送东西才有人买的话，那岂非本末倒置了。(干脆去开精品屋得了)。

最后说一句电新的广告词吧："《电新》一出，必属精品!"

——南昌　舒迪云

●首先，值得庆幸的是《电新》的价钱体贴我们这个阶层的人，就是学生啦。

其次，令人吃惊的是《电新》光盘的画面，它是我所见的所有关于游戏的VCD中最清晰的，我看过X-BOX的画面，也不过如此。中文解说也很体贴。

最后，我高呼："一个月太久，快改半月刊。"

——江苏昆山　姚一

●本期的《电新》果真让人吃惊不小，打开漂亮的硬壳，哇塞!说明书竟改成如此这般、这般……将盘放入VCD中欣赏……B盘持续……B盘N遍中……流泪中……感叹中……真的令我不知该说些什么好，这，这太完美了!

都是你们的错，是你们让我每见必买《电新》，让我本不可观的零花钱中"抽"出一张大团结卖书的BOSS……是你们每次让我看过《电新》后总是头晕目眩，口吐白沫……是你们让我每次"饱餐"之后总是感叹颇多……道歉吧，我知道你们一定知道错了，我接受你们诚恳的道歉。

——哈尔滨　沈剑峰

●《电新》，是新世纪，是e时代，是游戏大革命的产物。它的老一辈革命家(指《电软》)用心血与汗水开创了中国的游戏天地，为中国玩家建立了乐园。今天，《电新》的辉煌，可以证明，我们的期望与支持没有白费!(场下掌声一片)

《电新》之妙、之奇、之绝、之牛、之棒……吾无词!

——吉林市　白玉龙

用我的《电玩新势力》来打造一个天堂。——SL

SL的书桌对面那一面墙上，贴着出过的所有《电新》封面，SL决定今后买六年的《电新》，然后那间面积>20m2的秘室将……

明明最近缺"铁"，看到"电新"竟身不由已；
明明营养不良，看着"电新"却能神采奕奕；
明明考试受挫，看过"电新"居然豁达豪迈!

——《电软》六年、《电新》六期的SL

点心铺

●金曲响耳边，绕梁三日。

——北京　张浩

●那盘游戏MTV，虽然大部分都看过听过，但经典就是cool，百听不厌。

——北京　张弈

●《电新》使我明白，游戏不仅可以玩，看也是一种享受。

——潍坊　谭猛

●如果说《电软》是一本传统电玩教科书，那么《电新》就是现代可视教育。

——上海　侍竹彬

●太爽了，把音量开到最大，全家一起听。

——淄博　韩铁森

●本期《电新》的海报——我KAO，绚!

——合肥　裴雷

●我是游戏百晓生，因为我买了《电新》。

——江西　肖华

●如果老天让我再多一点钱，我会对书亭BOSS说：《电新》，我全包了。

——长春　王洋

●跟着莱因走，"机战"迷不用愁。

——江苏　葛亮

天下一家●钟海军(地址：浙江省丽水市丽水师专溪口校区12号信箱　邮编：323000　QQ：5944482)●杨帆(地址：吉林白城市沈阳军区干部子女中学初一1班　邮编：137000　QQ：52961393)●欣伟(地址：浙江舟山朱家尖边防工作站　邮编：316111　QQ：39688784　留言：结交部队战友以及"火纹"迷)

火炎的气息 2 ~使命之子

本作的超任版曾获得了极大的好评,至今仍然被日本的很多玩家认为是《火炎气息》系列的最高杰作。画面比起一代可以说是质的飞跃,许多细节都可圈可点,天空飘动的浮云,海边跳跃的鱼儿……而且不光是画面素质,系统、情节、音乐等各个方面都是大幅度强化,可谓是超任上的 RPG 精品之一。现在这款杰作终于在 GBA 上复活了,还特别对应 GBA 的道具交换机能,新瓶旧酒的滋味还是不错的。

GBA	厂商:CAPCOM	类型:RPG
	发售日:2001.12.21	售价:4800 日元

人物介绍

龙(リュウ):系列一贯的男主角在本作中又出场了,仍然是悲惨的身世,仍然背负着龙之一族的宿命,幼时由于一次意外的事情与父亲、母亲、妹妹分别多年。龙的特技仍然是钓鱼,战斗时特技是气合(回复 HP),综合实力很强。

妮娜(ニーナ):女主角。是温迪亚王国的第一王女,由于背部生有黑色翅膀,被王国的人们视为不吉祥的象征,自幼被王家所放逐,得不到父母亲情的关怀,但其真实情况却是……妮娜擅长使用各种魔法,不过其攻防数值不是很高,实力较弱。她的特技是召唤大鸟,战斗特技是回复 AP;

波修(ボッシュ):狗头人(??),龙自小开始的忠实伙伴,使用弓箭作为武器,能够使用回复系的魔法,所以是比较重要的角色,可以重用。博修的特技是打猎,战斗特技是狙击。

兰多(ランド):重视肉体修炼的角色,空手就是他最擅长的武器,物理攻击和防御均很强,相应的魔力就差了一些,实力较强。他的特技是蛮力,可以打坏墙壁,战斗特技是打醒我方同伴。

琳璞(リンプー):属于虎人一族,拥有敏捷的身手和强健的体力,被称为战斗天才少女,不过似乎是四肢发达头脑简单,平时总是大大咧咧,一副冒失鬼的样子。特技是棍击,战斗特技是挑拨。

塔贝塔(タペタ):青蛙族王子,胖胖的外表十分的可笑,擅长用西洋剑。他的实力较为一般,不过他会在 LV 14 习得瞬间移动魔法**ヒュール**,这点还挺有用。他的特技是变身成大青蛙,可在浅水中行动而且遇敌率降低,战斗特技是敌全体攻击。

斯坦(ステン):他属于生活在高地的猿人一族,表面上看起来是个搞笑角色,其实他也有着不为人知的过去。他的实力属中等稍上,不过合体后能力大大上升,特技是伸长手臂,战斗特技是装死攻击。

阿斯帕(アスパー):属于世上最长命的种族——草人,擅于使用各种辅助系魔法,属于支援性的角色,攻防较低,实力一般。地图特技是穿越森林,战斗特技是召唤花草(?),作用不明,sorry。

蒂丝(ディース):与前作一样,还是谜之大魔女。但这次她却不再沉睡了,而是以某种身份隐居在世界的某个地方……能力超强,一定要用。她的战斗特技是回复 AP。

完整剧情攻略始动

—— CHAPTER 0

主角龙和父亲、妹妹住在一个小村庄盖特(**ゲイト**)里,这天父亲伽那(**ガナ**)要龙去找贪玩的妹妹优娅(**ユア**),在教堂中调查书柜可以得到渔竿。与村庄里的人对话得知妹妹经常跑到后山玩。行至后山会遇到一只小怪物,战斗就此突然开始,眼看不敌时父亲会赶来助战。打败怪物后在后山的巨大白龙之前一家人会回忆起过去的事情……。

之后走出森林发现村庄的气氛有些奇怪,村庄里的人突然都不认识龙了,也不记得他曾经在这里住过,难道刚才是只是一场旧梦??回到教堂找神父睡觉,当晚龙被同伴博修叫醒,他鼓动龙一起出村去干一番大事业。

禁不住博修的说辞(回答**いいえ**),龙和他溜出了村庄。怎料才走不远忽然下起了大雨,为了躲雨两人在西边找到了一个洞穴。在洞穴里龙和博修看到了一条奇怪的尾巴,跟着走发现原来是个大怪物——巴鲁巴罗依,而他惊奇地称龙为"使命之子",战斗中两人毫无抵抗之力,很快就打昏了……

—— CHAPTER 1

一转眼已是那次事件后的十年,龙与博修均已经长大成人。两人在莫多镇里接受了飞翼国温迪亚(**ウインディア**)第二王女咪娜的委托寻找失踪的宠物**スージー**。来到东南方的山峰,打败鸟人三姐妹后通过山岭,在山下破败的废墟里看到一位老人尼洛(**ニロ**)正在被蟑螂围攻,解救之后老人为了表示感谢请两人吃烤小猪,幸亏博修及时发现原来小猪就是咪娜的宠物(猪作宠物……真是恶趣味),急忙把几乎煮成半熟的**スージー**从锅中捞出……。任务总算完成了,回到莫多镇把小猪还给咪娜之后,两人回到住所休息。

半夜里忽然有人敲门,一个叫基鲁哥亚(**キルゴア**)的人说他丢失了贵重宝物,怀疑是同村的德拉伍德(**トラウト**)干的,博修不想打搅熟睡的龙,决定独自处理此事情。待龙醒来后发现博修已经不见,出门打听消息得知德拉伍德家夜里失窃博修被怀疑为盗贼。返回住所找到了博修,博修告诉了事情的真相(选**いいえ**),两人正谈论时突然门外警卫来敲门,博修慌不择路急忙躲进了屋子里的垃圾桶。警卫走后龙感到博修已经无法在这里呆下去了,看来只有把博修藏在垃圾

桶中带出村外(出村时会受到士兵的询问，这时应该回答"生ゴミ")。带着垃圾桶龙再次来到东南方的老人家，博修只能暂时呆在这里。为了洗清博修的罪名，龙开始了寻找真正犯人的旅程(这段时间内要独自作战，所以请购买足够的回复道具)。

来到东方的古鲁塞镇(**コルセア**)，晚上在酒吧的吧台旁边可以找到兰多，打听完情报后去西北方的森林里打败比赛候选人巴巴德鲁(**ババデル**)，得到参赛的凭证斧子(注意森林里的宝箱中有钓鱼用的金币**コイソ**)。回到古鲁塞镇晚上再与兰多谈话就可以冒名参加格斗大赛(最好先把所有的钱都存入银行)，报名后在中间的房间打倒肌肉男"人事部长"取得入场资格，隔壁房间内

大赛主办人阿卡斯(**アーガス**)告诉龙在比赛中，他会向参赛者施放毒针，来增强血腥度和可看性……

进入左边参赛者房间后兰多会赶来询问情况，得知内情后要求龙把全部钱给他去买解毒药，但很可惜那个女选手根本不领情，无奈之下兰多只好将两个解毒药都交给龙。随后的格斗大赛在一根圆木上进行，龙的对手就是"天才"格斗家琳璞，一番苦斗后龙获胜，而此时琳璞被阿卡斯的毒针射中了……救下琳璞后龙与兰多返回格斗场打倒了罪魁祸首阿卡斯，回到旅店发现艾帕教(**エバ教**)的青年神父雷(**レイ**)治好了琳璞。三人回到废墟，兰多决定留下来和博修一起建设废墟。

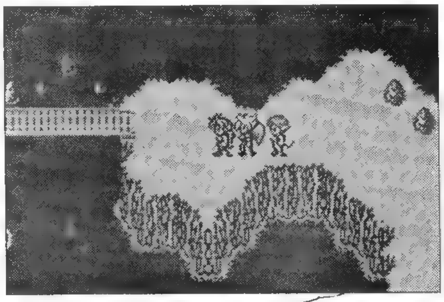
—— *CHAPTER 2*

回到莫多镇，龙在魔法学校见到了温迪亚的第一王女－－背后生有黑色翅膀的妮娜，龙和琳璞为了帮助妮娜救出落到了山贼手中的咪娜找到了莫多镇东北方山洞里的山贼巢穴(这里有的敌人会毒攻击，最好带一些解毒药)，山洞深处三人协力打倒喽罗和变身成怪物的山贼首领乔卡(**ジョーかー**)救出了咪娜。胜利后妮娜与龙结伴同行送私自出逃的妹妹回温迪亚。

从古鲁塞镇向西走过索桥(玩过一代应该有印象吧)，出地道后咪娜高兴地跑到了王后面前，说把姐姐也带回来了，但王后的态度却表现的异常冷淡，根本不承认咪娜有什么姐姐。王后把咪娜带走了，随后吩咐士兵把龙一行人送出王城(好可怜的妮娜……)。

在温迪亚城门口一段情节过后斯坦加入了龙的队伍，再在城里逛逛，发现与一代并没有什么大变化(？)，听说有人看见那个女盗贼跑到西方去了。于是四人来到前往西面的卡贝达村(**カペタン**)，这里最近水井干枯，有一个孩子掉进井里失踪了，而下井去寻找的村民们也没有回来。在井中遇到了不久前见过面的年轻神父雷，他请求龙和他一起救出孩子和村民。

在井中打倒BOSS后引发了洪水，危急时刻雷用魔法暂时挡住洪水，让龙快去救出井中其他被困的人们(与村民对话有时会进入战斗，这时千万不要伤害村民，只要打死脸上的蝎子就可以



了，一共有六个)。救完之后再与雷对话选是，众人撤出水井。脱出后雷对龙的英勇行为表示感谢，想见见龙的所有同伴，于是龙带着雷回到废墟(到温迪亚南方用斯坦的特技抓地图上的木杆通过)。返回废墟发现房屋已经修缮一新且更名为"共同体"，神父雷会让龙选择一位同伴学会复活魔法。

回到卡贝达村，在村里看到了一个奇怪的女子萨娜姆，她把龙带到了北方森林中的老婆婆家，要用龙充当小白鼠的角色——做合体实验。实验没有成功却意外地唤醒了龙体内龙族力量(今后的战斗中就能变身成龙了)，但小木屋和整个森林在龙变身时都被摧毁了，龙只好把两人带回共同体，老婆婆说还需要卡贝达村的工匠来帮助建造合体实验室。

再走一趟吧，在卡贝达村可在三位风格不同的工匠中任选一位，之后众人从村庄上方的缺口进入码头坐船向西继续前进。

—— *CHAPTER 3*

乘船到达对岸，在森林的水塘里遇到了一只巨大的青蛙，他说自己中了魔女的诅咒才变成了这个样子，请求龙帮他恢复原状。魔女塔在森林外的湖泊北方，把龙排在队头踩门口的机关数次即可进入塔内(第一层的宝箱不要开)，在顶层打败魔女妮莫芙(**ニムフ**)，再返回森林选择一位女性吻青蛙一下……一阵爆炸(？)之后大青蛙恢复了原状。他自我介绍说名叫塔贝塔，是湖泊中央的青蛙国希玛城的王子，为了报答救命之恩邀请龙回他的国家看看。

把塔贝塔排在队头使用特技变成大青蛙就可以进入湖泊中的希玛城(**スイマー**)。来到城中塔贝塔却被认为是假王子而抓了起来，又来了一个自称是真王子的人很不客气的请龙立刻离开王城。走出城门却看到一个女子费力的搬动石头把船砸沉了，龙大为奇怪，女子正要解释忽然有人来了。情急之下女子把众人推入水中，自己也藏在柱子后。但几个卫兵在城门口罗里罗嗦个没完没了，不会游泳的三人终于坚持不住而沉入了水底……

醒来时众人已经被那个女子救到了城中，女子介绍她叫贝塔贝(塔贝塔？？绕口令？)，是本城的公主、塔贝塔王子的妹妹。她说假王子乘塔贝塔出游的时机冒充真王子控制了王城，而全城的人几乎都没有察觉，希望龙能够帮助关进牢房里的真王子塔贝塔，并交给龙一个潜水面具(**つけえら**)。

龙通过城外的水下通道进入宫廷厨房，这里养着青蛙族的美味－－蚯蚓、苍蝇什么的，还意外地发现苦寻多时的那个女盗贼居然被抓在了这里，还和大群的蟑螂关在一起。继续前进在监狱门口打倒了看守，塔贝塔告诉龙他以前赠送给尼莫芙的王家指轮(王家**のゆびわ**)可以证明自己的身份。

原路返回后乘坐着水桶离开希玛城，但尼莫芙已经不在魔女塔里了，踩开关得到信息她去了西方的瀑布旁的山猫亭。山猫亭里的剧情十分爆笑，按洞内的牌子指示众人一步步除去装备换上刀叉、涂抹上胡椒、盐等调料，最后发现自己在铁板上变成了韩国烧烤！！作掉山猫厨师后发现这里在举行魔女大聚会，洗手间里找到妮莫芙，

但她却把王家指轮掉进了下水道……在下水道取得王家指轮后回到城中交给塔贝塔。

但不料假王子也有王家指轮，贝塔贝灵机一动想出用烹饪比赛来鉴别真假。从国王右方的门进入假王子房间，调查可发现密门，屋顶上救出一个被吊住的士兵塔塔(**タタ**)，回到城中水池边找到塔塔的女友菲奥莉娜(**フィオリーナ**)，再回屋顶与塔塔对话得知他因为给牢房中的真王子送饭惹怒了假王子而被抓。对话完后选择"情报"，然后开门乘水桶进入王城深处，经过战斗后捕获了大蚯蚓、大蟑螂、金苍蝇等作菜的原料。

回到烹饪比赛现场把原料交给塔贝塔后比赛开始，但所有的裁判厨师都一致判定假王子获胜，不服气的贝塔贝公主强迫龙品尝哥哥的菜来证明一下，可惜龙实在无法消受青蛙族的蚯蚓蟑螂苍蝇大餐，三盘的菜肴下肚后顿时全吐了出来。贝塔贝见假王子胜局已定气急之下跑出去要启动城中自爆装置。

这时厨师们才告诉龙他们是被假王子威胁而不得已而为之的，并说在楼下的洗手间里有个秘道，请龙去打败假王子救出塔贝塔兄妹。从洗手间的升降机进入秘道后找到了假王子，他冷笑着现出了原形，原来是只魔物。打倒它后它临死时启动了"自爆装置"想同归于尽，却不料这个自爆装置其实是城内存放宝物的开关……一场有惊无险的虚惊之后王城恢复了正常，塔贝塔决定加入龙的队伍一同冒险。

到厨房的地下原料仓库会发现那个女盗贼帕迪(**パティ**)被蟑螂折磨得大叫大嚷，与右边的厨师对话后他会请龙把她带走。回到共同体在二楼找到博修，然后再到莫多镇找德拉伍德(**トラウト**)，帕迪说德拉伍德雇用许多盗贼偷东西来聚敛财富，并让龙去地下室看看。然而地下室里什么也没有，出来后德拉伍德承认帕迪是罪犯而博修是无辜的，然后毫不客气地把龙赶出了家门。

在门口基鲁哥亚(**キルゴア**)得知真正的小偷已经捉到，希望龙能把博修带来好向他道歉。把博修排在队头(利用龙神像更改队伍成员)到基鲁哥亚家，基鲁哥亚仍然对德拉伍德表示怀疑，希望博修再帮他一次。当问到龙时选**いっしょ**行，**もちろん**。

夜间龙和博修两人独自行动进入德拉伍德家，看到德拉伍德行为诡秘地打开了扇密门，进入密门后发现帕迪被关在里面，而这时德拉伍德也出现了。打倒变成魔物的德拉伍德后帕迪把失物**ききみみずきん**还给了博修。

回到基鲁哥亚家，基鲁哥亚把**ききみみずきん**送给了龙，众人联系到近来的一系列怪物异变事件，都预感到将会有什么可怕的事情发生(回答**はい**)。龙和博修回到左下角的猎人工会，几个猎人表示盖特村(**ゲイト**，就是一开始龙居住的故乡)附近出现了强力魔物，以他们的能力无法应付。听了长老的解释，博修怀疑那个魔物就是小时候遇到的巴鲁巴罗依，于是决定去盖特村调查。长老告诉他们需要得到草人的帮助，来查明盖特村森林枯萎的真相。

—— CHAPTER 4

回到希玛城，利用塔贝塔的变身特技越过河流到达东南方的鲸鱼岬(**くじら岬**)小屋，进入屋后的地穴用琳璞的特技打碎栅栏后进入鲸鱼体内。与里面的老人和两只海豚交谈得知这条鲸鱼名字叫古兰帕(**グラソパ**)，由于误吞了个神秘石像一直在沉睡，也许破坏石像能使它苏醒。

鲸鱼体内有的洞口要用琳璞特技才能打开，但打败石像怪**ムソマ－**后鲸鱼并没有苏醒。返

回入口再和那两只海豚交谈，它们会把龙载到老人的住处，老人建议再刺激一下鲸鱼。再进入鲸鱼体内用琳璞敲击喉结后鲸鱼终于醒了过来，在老人处得到道具鲸鱼之铃(**くじらベル**)就可在沙滩上随时呼唤鲸鱼了。

乘鲸鱼来到世界正中的音乐之城，进入城外的马戏团得知最近由于收入不佳老板打算要表演怪物吃草人来提高人气，对老板先**いいう**后**はい**，他说必须用另一种珍稀动物**ウパルパ**才可交换草人。

在温迪亚和卡贝达村之间的小屋后的森林里打败魔物**アルジャ－**可采到诱捕**ウパルパ**必需的阿鲁果实(**アルの**实)。再去古鲁塞南方桥下的洞窟的**ウパルパ**栖息地，注意这里有很多类似的洞口，**ウパルパ**在两个并列的洞口右边的那个。把果实放在洞口前，等到**ウパルパ**走出洞口吃时冲上去把它打倒就可将它捕获。

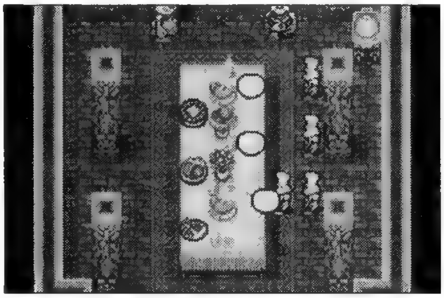
回到音乐之城找到马戏团老板，没有想到老板竟变成了魔物，打败它后草人阿斯帕居然自己从笼子里走了出来(？！)，原来他一直在等待龙来找他，他也得知盖特村附近的森林神秘地枯萎了，告诉龙只有去希玛城南方的大树海询问大贤树才能知道答案。

利用阿斯帕的穿越森林的能力龙来到鲸鱼岬西方的树海见到了大贤树，但由于时间太久大贤树已经忘记了所有的事情，必须得到音乐之城的睡眠之枕进入大贤树的内心才能恢复记忆。

但众人无法与音乐之城的人沟通，从城里的一名男子处得知能听懂他们语言的名人之笛(**めいじんのフエ**)在高地民族之城——哈兰多城(**ハイラソド**)，正是斯坦的故乡。哈兰多城在世界东南方大陆上，把斯坦编入队中用他的特技进入哈兰多城，龙等三人在顶层的作战会议室里看到女将军修芙卡(**シュプケ－**)正在训斥部下，发现龙在偷听后修芙卡用机关把三人坠入了陷阱……

斯坦见龙好久不回来有些担心，于是要在城内察看一下。半路上遇到了昔日的战友德乌波(**トウルボ－**)，而德乌波却对以前的往事念念不忘而要与斯坦决斗。战斗后德乌波告诉斯坦自从他离开以后城里发生了很大变故，女将军修芙卡似乎在策划什么邪恶的事情并且可能要加害公主，两人决定分头行动：德乌波走右侧门而斯坦从左侧门去找公主(这段时间里斯坦要独自作战，之前最好把他炼炼级买好装备)。

在迷宫深处看到修芙卡正威胁公主，斯坦刚想冲上去就落入了修芙卡准备好的陷阱中。和牢房里的同伴汇合找上楼去，发现修芙卡正要把



公主作为秘密武器的能量，打败修芙卡后公主把本国的名人之笛赠送了给龙。

回到了音乐城，在城内居民处打听到女王最近患了肥胖症，在卧室里果然看到身材超级"魁梧"的女王，宫廷里的人告诉龙只有医生格多(**ゲド**)才能治好女王的病，但他因为太好色(×骚扰？？)而被赶出了王宫，目前在一个有很多蘑菇的小岛上。

乘鲸鱼来到音乐城东北的小岛，在马奥里(**マオリ**)山脚的山洞里找到了格多，只要把女性角色排在队头，他就会乖乖地跟着龙回到音乐城。经过诊断格多发现女王体内有某种邪恶的

东西，如果不及时清除女王有可能会变成魔物！！他交给龙一封信，让龙回马奥里山给他的助手。助手看了信后请龙到山顶上去采摘山顶上呈三角形排列的蘑菇中右下角的那个，并把道具真实之镜(**ジジの かがみ**)给了龙。

再去见了格多，格多告诉龙他准备用蘑菇把龙一行人变小，再用魔法将他们送入女王体内，把所有"邪恶"的脂肪消灭就可以拯救女王。这个任务非常的麻烦，必须把所有的怪物消灭才可以，需要很大的耐心，使用真实之镜可以随时从女王体内出来休息，全部消灭后女王就会恢复原状，之后下楼与宝物库的女子对话即可得到睡眠之枕。

利用睡眠之枕进到大贤树的内心世界中，这里有三个村庄，代表了大贤树的老年、青年和少年。在顺序访问过三个村庄后封印大贤树记忆的记忆之塔就会出现在老年的村庄，在塔顶上就是元凶阿鲁哈麦尔（**アルハメル**）。将他打败后回到少年之村，与道具店右边的少年对话后可从幻境中脱出。大贤树告诉龙盖特村森林枯萎的原因是有某种魔物正在吸取能量所至，要找到更详细的答案要向南方前进。

—— CHAPTER 5

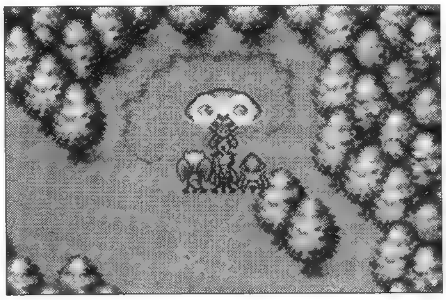
大树海南方是雾之谷，里面大雾弥漫无法前进。龙等人来到鲸鱼岬的东北不远处的天气之塔，注意在水中有三分钟的时间限制，必须用没有被水淹没的房间来换气。最后在塔里找到了风之使者，原来是她闲得无聊才导致的大雾。听了龙的解说后她吹散了迷雾。

穿过雾之谷，南方就是兰多的故乡－－法玛村（**ファマ**）。刚进入村庄最上面兰多的家就看到兰多的母亲黛西（**デイツイ**）把艾帕教企图在这里建教堂的使者给痛骂了出去，然后又对一直在外"游手好闲"的儿子一阵打，命令他明天去田里干活。在自家后院把杂草、树根、石块打扫干净，母亲又叫兰多去西方的那曼达寺祈祷丰收(注意捐钱祈祷要在 20 次以上)。

返回法玛村却不见了兰多母亲，而在后院发现了前几天出现的艾帕教使者。艾帕教使者向兰多出示了母亲的书信，说她已经信奉艾帕教并把土地献出来用于建造艾帕教堂。虽然是母亲的笔迹，但兰多不相信性格耿直暴躁的母亲会突然有如此转变，打跑使者后大家怀疑母亲被绑架了。

然而要进入艾帕大教会必须要有飞行的能力，妮娜带着大家回到温迪亚城。在王城门口与卫兵交涉时王后出现允许妮娜进入王城。王宫内王后告诉大家温迪亚有一个古老的传说：当一个生有黑色翅膀的人在皇家降生时，王国就会发生灾难。所以法律规定为了保护国家黑翼的孩子必须被处死！然而国王和王后不忍心杀死自己的骨肉妮娜，不得不把她送出王宫并拒绝和她相认，希望这样可以保护妮娜。但现在妮娜的父王身患重病，想见妮娜最后一面……

在王宫的卧室里妮娜见到了病重的国王，一旁还有个艾帕教的传教者在劝说国王信奉艾帕教，被国王拒绝后愤怒地离去了，妮娜决心为了拯救父王和他人取得王城封印中的"翼之章"。从王城一楼最左边的房间进入地下室，把妮娜排在队头调查石像，最后打败了试练者获得了"翼之章"。这时试练者也现出了原状，原来她就是妮娜的祖先－－前代中的女主角妮娜。她告诉



妮娜由于她和一位外族人通婚（难道说是……）以致于逐渐退化，使后代失去了自由变身为大鸟的本领，而一旦变成大鸟就再也不会变回人类形态。

回到城中再去探望国王，国王明白妮娜已经下定了决心无法阻止，于是让她休息一晚等明天举行仪式。然而晚上柔弱的妹妹咪娜却悄悄地把翼之章偷走了，尼娜发觉后急忙赶往城堡左方的仪式之塔，但为时已晚，咪娜为了姐姐牺牲自己变成了一只美丽的大鸟。

—— CHAPTER 6

怀着悲伤的心情众人骑上大鸟，来到位于世界最南方的艾帕大教会所在的艾普兰城（**エブライ**，在此城南方的宿屋中可以找到一根渔杆）。

在里面逛了一圈后无甚收获，刚想出城发现由于某种神秘的力量众人已被困在城中无法出去。在城中的教堂里龙找到了一个叫库拉莉斯（**クラリス**）的女子，她说城中的人都被邪教所控制，而她则是潜伏在这里探听情报，请龙从密道逃出后去法玛村南方的艾帕教反抗组织的基地科特（**コット**）村。

逃出艾普兰城后依库拉莉斯所说众人来到法玛村南方的科特（**コット**）村，这里是反艾帕教的人的聚集地。用琳璞的特技打碎挡路的石块，在村中拜见了他们的领导者——与琳璞同族的虎人泰戈（**ティガ**），一见面泰戈似乎就对琳璞很感兴趣，然后说他们因为经费缺乏目前无法展开对艾帕教的进攻行动，而他们的赞助者前往盗人之墓一直没有回来。

来到世界东南方沙漠里的盗人之墓，在深处又看到了那个女盗贼帕迪，按下开关救下她后跟过去，调查空的宝箱打开密道，里面就是大盗贼之证。返回科特村龙才发觉原来反抗组织的赞助者就是这个毫不起眼的小盗贼帕迪！！现在可以出发进攻大教会了，但这之前泰戈居然直言不讳地说要向琳璞求婚，还认为龙是他的情敌要与龙决斗，经过龙的再三解释后方才罢休（连选两次**はい**就可避免战斗）。

第二天众人来到了科特村西南方的班多欧教会（**バンドオ**），在教堂里琳璞发现了一个秘道，里面看到了匆忙逃窜的神父曼松（**マンソ**

ン），一路追踪过去在底层曼松化身为僵尸龙，战斗中需要注意它会即死、尸化攻击。打倒它后在宝箱中得到道具"**エブライへの道**"，现在就可以自由出入艾普兰城了。泰戈打算让大家都假扮成艾帕教的信徒，还要背熟教文好混入艾普兰城。

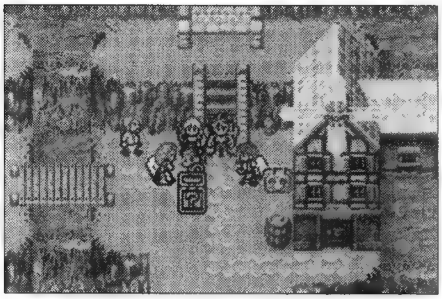
进入艾普兰城后在教堂找到泰戈，然后众人就直奔上方的大教堂(盘问到龙时选第四项可避免战斗)。泰戈告诉龙艾帕教的创始者哈巴罗库（**ハバルク**）一会儿后要对教徒演讲，他们只需等待机会就上去干掉他。

不多时艾帕教教祖哈巴罗库出现了，他声称在城内发现了一个不信奉艾帕教的邪恶之人，而且要将其杀死，泰戈和龙赫然发现那个人就是库拉莉斯！！哈巴罗库不慌不忙地揭穿了库拉莉斯的全部秘密，扬言她所爱的泰戈是不会来救她的……此时泰戈意识到他真正爱的人应该是库拉莉斯，明知道这是个圈套他也不得不冲上去。然而他显然不是哈巴罗库的对手，在所有人的面前两人被哈巴罗库残忍地杀害。龙等人再也忍不住了，冲了上去要为泰戈和库拉莉斯报仇，哈巴罗库眼看不妙急忙从旁门逃走，而阻拦在龙面前的却是曾经帮助过龙的青年神父雷！！龙和雷两人都互相明白虽然是好友却彼此走上了不同的道路，一场无奈而悲伤的战斗展开了，几回合后龙会悟得新的变身，使用后即可将雷击败。倒在地上的雷说自己是黑龙族的后裔，是被哈巴罗库养大的孤儿，他只有用自己的生命来唤醒龙体内沉睡的力量来赎罪……

怀着悲愤的心情龙和同伴深入迷宫追寻哈巴罗库，很快救出了兰多的母亲（兰多必须在队

中)。然而在另一处众人中了机关,沉重的石壁逐渐合拢,兰多急忙让龙等人先逃出去。但以他的力量也支撑不了多久……就在快接近极限时兰多母亲黛西赶来了,为了救兰多牺牲了自己。

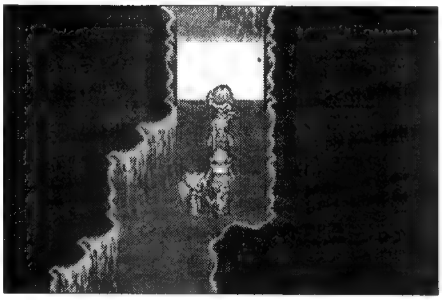
教会的迷宫最深处已不见了哈巴罗库,房间里是个被三只魔眼包围的老人,战斗中应该消灭三只魔眼而千万不要攻击老人。将老人救下后艾普兰城开始坍塌,老人用魔法把众人救回了共



同体。之后发现他竟然是龙失散多年的父亲伽那!!伽那回忆起了当年的事情:那次从后山回来时村庄里突然出现了魔物阿鲁哈麦尔,它使村民失去了记忆,伽那让龙的妹妹优娅赶紧逃走,而自己在搏斗中不幸被捉,后来双目失明成为了艾普兰城的能源。

—— CHAPTER 7

终于回到了盖特村(**ゲイト**村),一切都那么熟悉而亲切,然而这昔日的故乡现在却充斥着邪恶的气息。前往后山时发现艾帕教神父哈鲁库(**ハルク**)正蛊惑村民用炸弹来攻击后山的白龙,



说只有这样才能拯救枯萎的森林。炸弹的强力爆炸震动了白龙,它所守护的封印之门里面冲出了大批魔物。神父哈鲁库见状大吃一惊,告诉龙只有一个对白龙非常熟悉的人——帕迪才能打开封印之门。

龙急忙赶到科特村,但此时帕迪已经踪影皆无,在找遍世界各地的村镇后仍然没有找到(必须各地都去一遍),无奈之下返回共同体,却在二楼的一个房间看到了帕迪。在得知白龙的封印被解开后帕迪十分着急,匆忙赶往盖特村。

在白色巨龙的面前哈鲁库神父撕下了伪装--原来他就是哈巴罗库,他要杀死也是龙族的帕迪来彻底解开封印(如此说来,那她就是龙的……),危急时刻白龙救下了帕迪,而龙和同伴齐心协力消灭了哈巴罗库。白龙告诉主角龙封印之门深处的邪恶之神已经获得了足够的能量,冲破封印只是时间的问题,而她将尽自己的力量来阻止它的复活……

这将是身为使命之子的龙的最大抉择,是被动等待恶魔的觉醒,还是主动打开封印去击败恶魔(一定要选择后者!!)。这样众人踏进了封印之门内的无限之塔,经过漫长的旅途终于来到了龙族的故乡--特拉库尼尔村(**ドラグニ　ル**),村口的老人认出龙正是他们一直在等待的使命之子,带龙去拜见长老,告诉了龙所有的前后因果:很久以前(一代)的龙族勇者打败了邪恶女神米莉亚(**ミリア**),然而她却残留下了邪恶的种子,而且逐渐吸取力量不断强化。但它没有固定的形体,所以龙族无法将其消灭,只有等待它完全成形。由于艾帕教向它输送能量最近它已经渐渐接近完全形态了,而唯一能击败它的就只有龙族中的使命之子!!

之后门口的老人讲述了他的女儿也就是龙的母亲瓦莱莉(**バレリー**)的故事:从前为了了解地上世界的消息瓦莱莉离开了故乡,并在盖特村的教堂遇到了伽那成为夫妻。但随着时间的流逝世界上并没有任何异动的表现,此时的瓦莱莉已经成为了两个孩子的母亲……
然而有一天从地下出现的魔物袭击了村庄,瓦莱莉急忙赶到后山,果然发现封印已经减弱了,她毅然做出决定告别了她的亲人化作巨龙来增强封印的力量……

龙坚定了信念,再次踏进了无限之塔的深处,在里面遇到了龙族的智者,他们告诉龙只有拥有真龙皇帝变身才能打败最终BOSS戴斯埃温,而要获得真龙皇帝必须要牺牲自己最宝贵的朋友。与长老对话接受考验,分别进入各个门中与同伴交谈,而在长老身后的门内面对的是自己的内心。然后长老让龙选择一位必须要牺牲的同伴,但他们都是同甘共苦的战友,怎么能为自己而献出生命呢!!龙坚决地选择了牺牲自己,走进了代表自己的门,在一连串的质问中都选**いいえ**,最终通过了考验获得了真龙皇帝的能力!!!

在无限之塔的最底层龙单独决斗打倒了儿时遇到的魔物巴鲁巴罗依,之后见到了最终BOSS戴斯埃温。然而它的力量极为强大,轻松地将龙和同伴封在了水晶里,并在龙的眼前无情地把同伴杀害,随后留下动弹不得的龙狂笑着离去……

看着亲密的战友死在自己面前,龙心中充满了无尽的悲痛,不停地挣扎后摆脱了束缚(连续按方向键),冒着BOSS雨点般的魔法怀着必死的决心冲了过去(非常煽情!!)挥剑将其斩落。然而此时戴斯埃温才现出了真实形态,任何攻击对其均无效,绝望而悲愤的龙积聚全身的力量使用了真龙皇帝能力……一瞬间天地色变,龙回想起了很多很多……

在真龙皇帝的能力下被杀害的同伴复活了,与龙一起展开了最终的决战!!

—— ENDING

浴血奋战之后BOSS怀着对未来的诅咒倒在了龙的剑下,龙和朋友们再度消灭了邪恶。但在封印之门前,龙回想到临别时龙族长老的话语和BOSS临死前的诅咒,忽然领悟到了他作为使命之子的真正含义,他决心效仿母亲的做法化作巨龙来阻止邪恶的复苏……

如果此时共同体没有变成浮游城,那么龙将变成巨龙守护在封印之洞上,或许他将沉睡多年,或许多年后他还会看见同伴们的子女(悲剧气氛的结局,BAD ENDING);但如果共同体成为了浮游城,那么龙的父亲将代替龙用浮游城的力量来封印邪恶,迎来的就是完美的大结局!!

倾情制作/暗の幻兽·三面神 罗剑锋

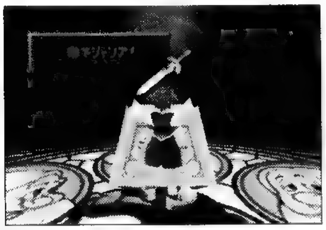
王国之心

狂卖70万本！！成绩至尽仍旧在不断飚升，这就是《王国之心》。之所以能够在众多软件中脱影而出，无疑是迎合了最近风头正健的“杂烩”型游戏潮流。本作的卖点是SQUARE与DISNEY两家的招牌人物以及奇妙的世界观，再加上本作是继N64“塞尔达”后最出色的A・RPG作品，更是吸引了许多玩家购买。游戏将SQUARE在造型方面的功夫发挥得淋漓尽致，玩家在游戏时犹如身处动画之中，而且随着故事的进行，许多经典的动画场面也会一一再现，宛如梦幻。总之，本作绝对是PS2玩家不能错过的游戏。

PS2	厂商:SQUARE	类型:ARPG
	发售日:2002.3.28	售价:6800日元

目覚めの園 Opening

经过一段强制动画后，索拉(**ソラ**)出现在**めざめの**园。这里是熟悉基本操作的场所，并且要对主人公

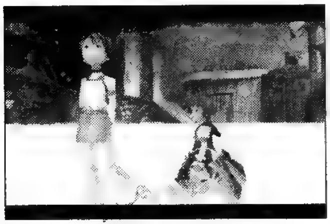


的能力进行修正。当出现剑、盾、杖的选择时。你首先选择的是主角最需要的力量，选择后该项能力会有所提高；而后选择的是主角的弱点，选择后该项能力会略有下降。此后可以根据提示继续熟悉系统，其中值得说明的是R1键为锁定敌人及重要物品，这是3D游戏ARPG中最体贴玩家的设定。随后将遇到FF系列的角色提达(**ティーダ**)、赛尔菲(**セルフィ**)和瓦卡(**ワッカ**)提问，笔者的回答顺序依次是2、2、3。最后，击倒BOSS **ダークサイド**后完成序章。

デスティニーアイランド Destiny Island

★海岸

1. 女主角凯莉(**カイリ**)委托索拉寻找“**大きな布**”(帆布)×1、“**ロープ**”(绳子)×1和“丸太”(圆木)×2。帆布的位置在岛中岛中央最上



方树洞房间中；绳子位于提达附近的区域；圆木分别在木桥下的水边和利库(**リク**)所在的区域。玩家可以利用R1的锁定功能查看周围的是否存在有价值的道具。完成搜集任务后，再与凯莉交谈推进剧情。

2. 在收集材料的途中，索拉在岛上可以与利库、塞尔菲等人对战，熟悉战斗系统提升级别。击败塞尔菲、提达和瓦卡后再与提达谈话就可以与进入一对三的战斗。

3. 进入右边的大木屋，找到利库(**リク**)按照提示与他赛跑，如果索拉胜出就可以得到“**きれいな**石”。而后赛跑途中的帆船上与凯莉谈话，再次接受委托搜寻如下物品：“**海ドリののタマゴ**”×1和“**キノコ**”×3、木の实×2、鱼×3和“饮み水”×1。“**海ドリののタマゴ**”位于木桥旁的椰子树顶上；“**キノコ**”藏匿于一些隐藏洞穴里面；“木の实”的取得方法很简单，只要击打椰子树，捡落下的绿色果实即可；鱼可以在浅滩捉到，按R1锁定可以帮助寻找；“饮み水”要利用凯莉给的空瓶了在小瀑布处得到。

4. 将食物全部交给凯莉后进入强制动画，随后在黑夜里的海岸上出现敌人，但是用索拉的现有武器攻击无效。必须先前往与桥相连的小岛找到利库，取得“钥匙刃”，而后前往瀑布旁边的秘密场所展开BOSS战。

トラヴァースタウン Traverse Town

★2番街

经1番街来到2番街，四处转转，将这里的敌人全部消灭后返回1番街。

★1番街

从**アクセサリ－ショップ**(西德シド所在的商店)出来的时候与斯考尔(**スコ－ル**)见面，交手后

FF7中的尤菲(**ユフィ**)和艾莉丝也相继露面。在宿屋发生固定情节后前往番街。

★3番街

唐那德(**ドナルド**)和古菲(**グ－フィ－**)成为仲间，消灭BOSS后习得魔法。而后前往一扇有火焰标记的门，在门前使用火炎魔法开启此门。经过不思议的馆进入魔法使书斋，与玛琳交谈后返回1番街(途中要用钥匙刃开门)。

经1番街的世界の扉进入地图画面，这时有两个去处可供选择，笔

者选择的是上方战斗等级1星的**ワンダ－ランド**。在经过简化版的《星际火狐》的迷你游戏后抵达**ワンダ－ランド**。

ワンダ－ランド Wonder Land

★不思议な部屋

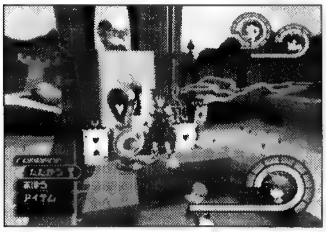
首先与微型门的金色把手谈话,再调查屋角的床,将其推至墙壁里!而后喝下桌上的魔法药让身体变小,这样就能进入原来床下的绿色洞穴。

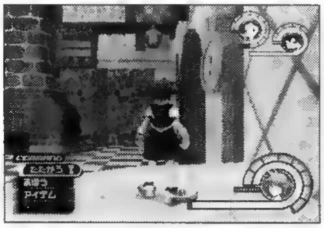
★ハ－トの女王の城

目睹成为被告的爱丽丝(アリス)正被法庭审判,索拉一行进入ハスの森寻找为爱丽丝洗冤的证物。

★ハスの森

与(チシャネコ)对话,然后要分别寻找4件证物。其中“しょうこ





のトゲ”(在某蘑菇顶上)、“しょうこの足あと”(在地面上)和“しょうこの臭い”(从森林的绿树洞掉到壁炉上得到)比较容易找到。而“しょうこの爪あと”的取得最为困难,首先要分别送给森林里的两个红色花苞和两个黄色花苞“エ－テル”和“ポ－ション”,在4个花苞全部开放后,就可以得到令索拉身体复原的果实。变大后要先将入口旁的树墩踩进地面,再击打树干,发现远端树干的果实调查得到,吃了它令索拉的身体再次变小,这时就可以登上入口处原先无法进入的紫色树洞。从此处又回到不思议な部屋,由水龙头跳到壁阁上即可找到最后的证物。同时从チシャ猫处习得冷冻魔法。

★ハ－トの女王の城

与女王身边的扑克牌卫兵交谈开始审判,而后索拉要在5件证物中选出一件伪证(最左测的是伪证),如果选择错误唐那德和古菲就会被关押,随即由索拉一人进行战斗。反之唐那德和古菲会协助索拉战斗。战斗中将齿轮塔楼破坏即可。但是爱丽丝却神秘失踪了。

★ハスの森

经ティ－パ－ティ－会场进入不思议な部屋(其实前面的房间上下颠倒了!),将桌上的两盏灯点燃后回到先前吃魔法药的部屋(恢复正常的房间!),与(チシャネコ)谈话后转入BOSS战。

★うさぎの穴

在记录点选择记录,而后选择菜单グミシップ,进入地图画面。

ディ－プジャングル Deep Jungle

★树上の家

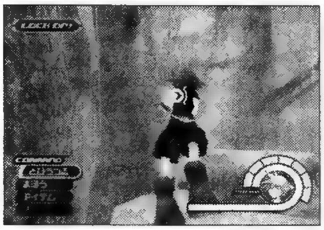
经过战斗,与泰山(タ－ザン)成为仲间。

★キャンプ

从大穴沿着树干滑到キャンプ。在宿营地找齐6张幻灯胶片(スライド),进入帐篷发生固定情节后,调查幻灯机放映幻灯。

★カバの沼

由树藤爬上森林巨木群,悠荡



树藤前往奥地の大树,途中会遇到猩猩首领卡洛库(カ－チャック)。

★树上の家

经奥地の大树,返回树上の家,触发固定情节。

★キャンプ

在营地帐篷内的情节后发生战斗,听到枪声前往竹やぶ。

★竹やぶ

消灭美洲狮,同时ジェ－ン遇到了危险,索拉立刻赶回营地。

★奥地の大树

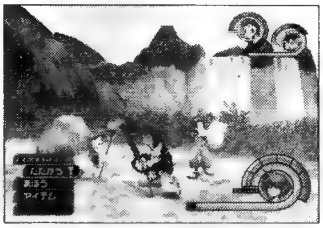
再次经カバの沼、巨木群和入口来到奥地の大树,打坏中央树干上的黑色果实即可救出ジェ－ン。

★竹やぶ

展开这个区域的最终BOSS战斗,胜利后习得回复魔法。

★瀑のうちの洞窟

沿崖壁向上(途中的宝箱不少),进入こころの洞窟。



★こころの洞窟

固定情节,获得道具,索拉泰山分别,本章的故事完成!

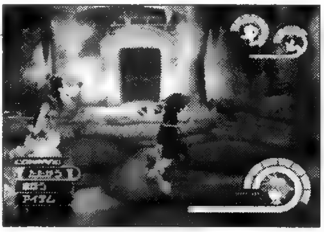
トラヴァ－スタウン Traverse Town

★1番街

与尤菲(ユフィ)と谈话,得知斯考尔(スコ－ル)在地下。于是前往2番街的地下入口处。

★2番街

从彩色影壁旁边的小门进入地



下,来到尽头的栅栏处,选择菜单中“トリニティ”打开通路。

★隐された水路

与斯考尔(スコ－ル)交谈后返回1番街。

★アクセサリ－ショップ

从西德(シド)那里得到古びた本。

★魔法使书斋

经3番街道到不思议馆,进入魔法使书斋,将古びた本交给魔法师玛琳(マ－リン),习得“召唤魔法シンバ”(辛巴)。

★3番街

终于见到了久违的利库(リク)。进入街巷入口处的小さな家找到西德(シド)和斯考尔(スコ－ル)等人。

★2番街

穿过からくり部屋到达屋顶,在木制栅栏前选择“トリニティ”菜单,三人合力撞开通路。拉动绳索敲响大钟三次,前往巨大锁孔消灭BOSS习得风魔法。

アグラバ－ Agrabah

★大通り

由木杆爬上阿拉丁的家(アラジンの家),发现一块被箱子压住的飞毯,解救后它向沙漠飞去。另外在房间里还有一个被小木柜挡住的锁孔,推开箱子使用钥匙刃后可以将某处的门打开。

★里通り

这里会遇到少女嘉丝敏(ジャスミン)和佞臣贾方(ジャファ　)发生固定情节。在高台上有一个锁孔,用钥匙刃打开后能够开启高台

对面角落里的门。

★沙漠

与飞毯汇合，乘坐它去解救阿拉丁(アラジン)，令其成为仲间。

★大通り

进入阿拉丁的家（アラジンの家）发生固定情节。

★ハザ－ル

利用步篷和窗檐等立足点来到ハザ－ル，发现一个锁孔，将它打

开。然后去アグラバ－解救公主。

★アグラバ－

从高台上跳下，狡猾的贾方(ジャファア－)先对公主施了魔法，后派出怪物与索拉等人作战。解决BOSS后，阿拉丁（アラジン）建议去沙漠。

★砂漠：洞窟入口

将巨怪タイガ－ヘッド解决后即可从它的口中进入魔法の洞窟。

★魔法の洞窟

这里非常开阔，可以四处转转。在水路的各个房间里靠近阿拉丁（アラジン），选菜单中的最后一项召出小猴能够跳到雕像处，启动手捧的花苞就可打开一些机关，进入隠された间用火焰打击石柱。再经“广间→底无しの间→宝物库，最后来到ランプの间与贾方（ジャフ

ア－）战斗。将他打败走近公主，贾方(ジャファア－)吸收了灯神(ジ－ニ)的力量跳入大坑，索拉(ソラ)随即再次挑战（战斗中注意躲避贾方，而攻击重点是飞鸟)。

★アラジンの家

坐飞毯回到阿拉丁的家，得到デザイア－ランプ、召唤魔法ジ－ニ－和绿のトリニティ。

モンストロ Monstro

★口

遇到皮诺曹（ピノキオ），跟随他来到腹部1。

★腹部

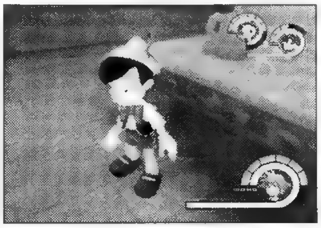
依腹部1→腹部2→腹部3→腹部2→腹部5→腹部6→腹部5→腹部4的顺序追赶利库(リク)。

★肠

击倒BOSS后古菲（グ－フィ－)习得“召唤MPアップ”。

★口

与赛贝特（ゼペット）谈话，出现宝箱，开启后得到三人共有能力“ハイジャンプ”。该特技可以令索拉一行跳得更高。依次选择菜单中的“アビリティ”和“共有アビリティ”装备特技即可。附带提一句，利用高跳能力可以得到“水のかがや



き”，把它交给魔法使书斋中女魔法使就可以习得召唤魔法小飞象。

★のど

沿高台向上跳，被吸入胃袋后开始BOSS战，胜利后习得时间魔法“ストップ”。

アトランティカ Atlantica

★安らぎの渊

与人鱼阿莉爱尔(アリエル)相遇，反复追赶黄色小胖鱼后情节推进。消灭敌人，救出躲在贝壳中的伙伴，阿莉爱尔成为仲间。

★アトランティカ

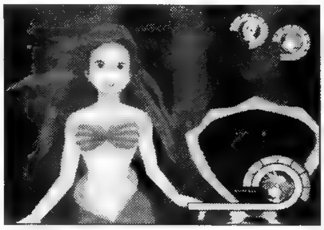
沿着岩壁上三叉戟指示的方向前往トリトンの宫殿。

★アリエルのかくれが

从王宫出来，途中阿莉爱尔(アリエル）将大家带到了陈列着外面世界的东西的隐藏小屋。

★难破船

在海底峡谷将各个区域的敌人



消灭干净，抓着海豚穿过急流来到破难船。在船舱的宝箱中得到王家の水晶。

★アリエルのかくれが

靠近与王家水晶外型相同的徽章即可发生固定情节。

★トリトンの宫殿

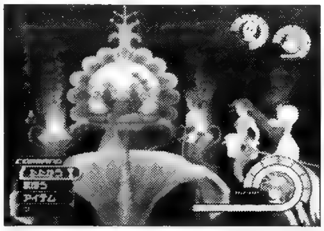
在这里发现国王的权杖已经落入了阿斯拉(ア－スラ)手中。进入トリトンの间，固定情节后阿莉爱尔(アリエル)再次成为仲间。

★难破船

在龙虾赛巴斯枪的帮助下索拉一行进入潮の魔窟。

★ア－スラの岩窟

经潮の深渊进入ア－スラの岩窟，展开BOSS战。当阿斯拉(ア－スラ）受到一定程度的伤害后她的本体就无敌了，这是要用火炎魔法攻击下房的魔法池。战斗后可以得



到三人共有能力快速滑水（マ－メイドキック)を修得。

★？？？

在急流的水域连按X键逆流而上进入？？？的场所再度与BOSS章鱼女魔阿斯拉（ア－スラ）战斗，攻击她的脸部即可。

★アリエルのかくれが

权杖解开封印后，用钥匙刃打开本世界的锁孔，完成任务。

ハロウィンタウン Halloween Town

★ギロチン广场

和杰克(ジャック)对话后，前往研究所。

★研究所

杰克(ジャック)成为仲间。开始收集组成“心”的各种元素，最先寻找持有“记忆”元素的莎丽(サリ－)。

★棺のある墓地

消灭这里的敌人后，莎丽(サリ

－)现身并交出ワスレナグサ。

★研究所

与博士对话得知，在寻找ビックリ之前，应先找到町长。

★棺のある墓地

调查墓地尽头的棺材，来到集合墓地。

★集合墓地

和町长谈话，按幽灵出现的顺序依次调查墓碑后，在对面的宝箱中得到ビックリばこ。

★研究所

将ビックリばこ交给博士终于

制成了“心”。但是没想到研究成果被半路杀出的3个小鬼抢走了。

★棺のある墓地から

经棺のある墓地→集合墓地→月の见える丘。

★月の见える丘

调查圆丘上一个不太明显的小

墓碑，就能通过天桥来到ブギ－の屋敷。

★ブギ－の屋敷

在小屋内用火魔法点燃方桌下的油灯，可以跳到高处。顺阶梯一直到小鬼たちの部屋。

★小鬼たちの部屋

轻松打败3个小鬼，启动齿轮开关后出来。

★ブギ－の屋敷

跳到最底层乘坐小浴缸向上飞行，会发现有一扇亮绿色的小门。着陆后来到相关位置进绿门。

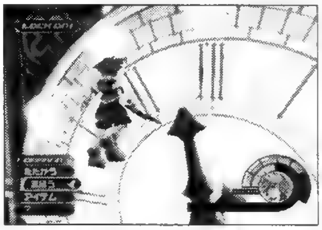
★ブギ－の拷问室

与BOSS的战斗结束后，它会和房屋合体成巨怪。

★ブギ－の屋敷

逐个清除屋怪身上的毒窟。

ネバ－ランド Never Land



★船仓

小飞侠彼特潘（ピ－タ－パン）成为仲间。经过下层的水藏室→台所→船室。

★船室

在记录点先暂时把小飞侠从伙伴中替换下来，然后站在地板上绿色封印处使用“绿のトリニティ”，出现通向船长室的梯子。

★船长室

击败利库（リク）派出的黑影索拉后调查地板，下去。

★船室

发生小飞侠离队的剧情，再次去船长室。

★甲板

打开船长室的门到甲板上发生剧情，之后索拉学会了飞行。和BOSS虎克（フック）船长决战。

★大时计

飞到11点45分的钟表前锁定并击打分针至12点就可圆满。

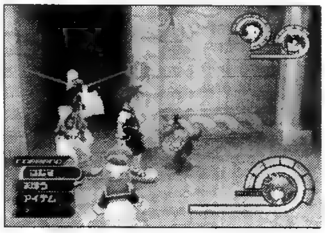
オリンポスコロシアム Olympus Coliseum

★ロビ－

进入大厅，遇到海格里斯的老师菲尔（フィル），与他谈话后去推旁边的石块，但是无济于事，之后再次找到菲尔，开始砸木桶的测验。索拉必须在限定时间内连过两场。

★コロシアム前

从哈帝斯（ハデス）那里得到入场券（エントリ－チケット）返回大厅与菲尔（フィル）对话，进入赛场。



★大会予选

第7回战中与克劳德（クラウド）交手，胜利后冥界看门犬ケルベロス出现，菲尔（フィル）招呼众人离开赛场。

★ロビ－

与菲尔（フィル）谈话后，索拉决定再次进入赛场，挑战BOSSケルベロス。胜利后得到英雄证书（ヒ－ロ－ライセンス）。

★コロシアム前

与克劳德（クラウド）交谈，得到索拉的特技ソニックレイヴ。

トラヴァ－スタウン Traverse Town

★1番街

在アクセサリ－ショップ的后面找到西德（シド）谈话，而后再次返回斗技场。

オリンポスコロシアム Olympus Coliseum

★ロビ－

同菲尔（フィル）谈话，可以参加斗技场内三个级别的杯赛。

在最后的海格里斯杯中击败海格里斯后，获得开启黄色トリニティ的力量，而后在石块前的黄色トリニティ使用，三人合力推动石块，露出锁孔。

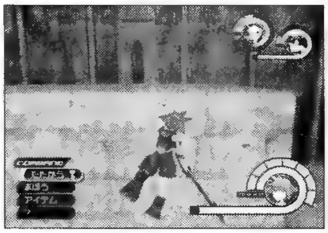
ホロウバスティオン Hollow Bastion

★逆巻く瀑の底

经空中飘浮的石台找到利库（リク），钥匙刃被抢走后，唐纳德（ドナルド）和古菲（グ－フィ－）离队，野兽贝斯特（ビ－スト）成为仲间。沿石台向最高处前进，进入虚ろぱる城。

★虚ろぱる城・正门前

从入口向右侧走进入基部。



★基部

利用传送水泡到达地下水路。

★地下水路

通过启动墙壁上的开关和贝斯特（ビ－スト）撞开栅栏，在尽头启动虚ろぱる城大门的开关。而后顺原路返回虚ろぱる城，进入其中。

★エントランス

贝斯特（ビ－スト）离开后，索拉得到钥匙刃，唐纳德（ドナルド）和古菲（グ－フィ－）重新成为伙伴，与利库（リク）交手。三人合力击败利库，贝斯特再次成为仲间，同时学会开启白色トリニティ的力量。

★书库

进入2楼的书库，将架子上的

书按日文五十音图的顺序（或按颜色）归类码放。全部完成后启动红色开关进入エントランス上部。

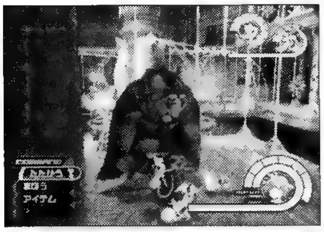
★エントランス上部

先用雷魔法攻击石碑，启动浮动踏板。然后分别做以下行为：用火魔法点燃全部蜡烛，击碎立在石像

两旁的器皿，站在红色标志前使用**トリニティ**击碎石像（唐纳德和古菲必须随队），将墙边的兽头石墩向左推动直到出现宝箱。得到4个纹章（**エンブレム**）后，嵌入喷水池后上方的大门即可将它打开。

★トロッコ乘り场

在**トロッコ**乘り场和高楼、大纹壁之间反复，不断向高处行进，利



用周围的一些机关创出通路，最终到达礼堂。这里的地形比较复杂，需要玩家掌握规律。

★礼拜堂

依次遭遇BOSS **マレフィセント**以及其变身的黑龙，战斗后可以得到角色的特技，而后通过**トロッコ**乘り场到达大广间。

★大广间

再次与凯莉（**カイリ**）见面，同时与利库（**リク**）进行一对一的决斗！胜出后，索拉用自己的心换取了凯莉的生命，同时萨菲罗斯登场。没有了心的索拉以敌人的形象出现，马上返回**エントランス**，与凯莉一行人见面后恢复本来面貌。

トラヴァ－スタウン Traverse Town

★小さな家

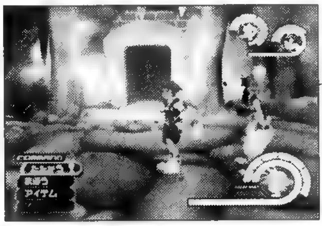
与众人谈话，发展情节。

★1番街

找到西德（**シド**）谈话。后经过2番街的路地里进入**隐された**水路。

★隐された水路

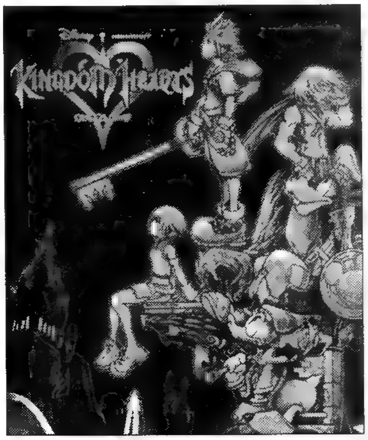
在尽头太阳形标志的墙壁上获得"**ナビグミ**"后，凯莉（**カイリ**）出



现，发生固定情节，索拉得到新钥匙刃（约束**のお守り**）。

★1番街

找到西德（**シド**），将"**ナビグミ**"给他。在地图画面，**トラヴァ－スタウン**的下方出现新的星云区域，可以由此到达**ホロウバステイン**。



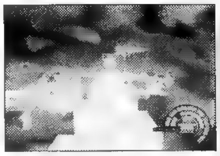
ホロウバスティオン Hollow Bastion

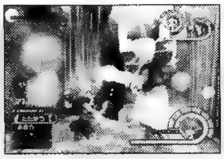
★逆巻く瀑の底

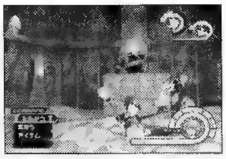
野兽贝斯特（**ビ－スト**）成为仲间，再次向礼拜堂出发。

★礼拜堂

与迪斯尼童话的公主们谈话。







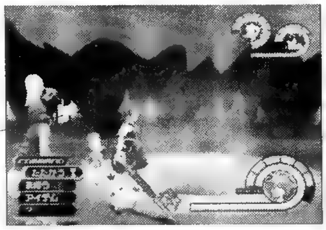
★大广间

由中间的锁孔进入黑暗世界，与BOSS相遇，胜利后得到"**オメガア－ツ**"，出现固定情节。

★书库

与艾莉斯（**エアリス**）谈话，得到"**アンセムレポ－ト**1、3、5、9"。而后上楼，野兽贝斯特（**ビ－スト**）终于和贝儿（**ベル**）见面。此时再与艾莉斯反复交谈可以习得高级的回复魔法。

エンド・オブ・ザ・ワ－ルド End Of The World



最终章没什么特别需要说明的，但前进的道路却相当漫长。到最后の休息点存储进度后，来到想いでの岛。

★想いでの岛

首先去秘密**の**场所发生固定情节后，再来到海边利库（**リク**）处。打

败BOSS **アンセム**（萨菲罗斯？）。

★キングダムハ－ツ前（？）

再次挑战**アンセム**，不过他比海边时要强大多了。

★キングダムハ－ツ

消灭最终BOSS，冒险结束。

文/WY STUDIO
责编/宇部

——第8期《电玩新势力》中收录了《王国之心》精彩的片尾CG动画，这可是本文作者经过30余小时连续奋战的辛勤结晶，请大家留意！

樱大战 GB2

雷霆作战

随着樱大战 4 的发售，正统樱花系列也就此宣告终结。不过 GBC 版却仍在大活跃，由于加入了全新的 RPG 式战斗系统，使它与系列相比还是有很大区别的。然而这也成为掌中樱花的特色，作为樱迷来说不可不玩。特别值得一提的是，这次的樱 4 剧情流程相对以往的作品要短许多，如果感觉不过瘾，就找来 GB 版来会弥补一下吧。

GBC	厂商：SEGA	类型：AVG + SLG
	发售日：2001.12.6	售价：4980 日元

（接上期）

第五话　大和城　登陆的指令

（本话流程以织姬为准）

从上回的搜查结果中得知，剩余两样魔神器已不在翔鲸丸内，于是枫命你前往被翔鲸丸封印的大和城中探查。作战会议中会有 LIPS，选“はい”后堇的好感度 up。出击前，玩家可得到大号枪和大号盾。

本作的同伴可以从堇，织姬和蕾妮中选出，此三人在前文已有介绍，在此不再重复。注意：本话迷宫中有一种叫“わきじチャンプ”的灰色魔机兵，它会反弹灵力攻击的，切记。

进入大和城，从下路走玩家可以从宝箱中学会“ドリルランス”（单手矛）。折回上路，会发生地震，LIPS 选“おりひめさんあぶない”织姬好感度 up。随后，两人被大石砸落谷底，而且织姬亦被降魔掳走，此后玩家应从右下角掉落，然后玩家可从附近的宝箱中学会“だいちのたま”（手枪，机枪手臂）。

再向前走会看见织姬被绑在柱子上，打掉杂鬼后（在旁边竟摆一口锅，降魔要吃光武火锅么?）救下织姬，LIPS 中选“ぶじよつかだ”织姬好感度 up。一直向前（路边有宝箱 X1）。在第一个五芒星阵处向左，在最左边可救出难民。从此场景向上，救出右下角的难民后玩家学会“デコイ”（拳）套、巨爪手臂（注——此技在以后超级有用）。从上面的楼梯上楼，左边的难民会为你加满血。向右回到出发点。再从第一个五芒星阵出来，然后向左进入下一个场景再向下：此处右边有宝箱；右下角有难民：他会为你加满灵力；从左上角的洞窟进去，左边有宝箱；此处下方有两条并排的路，右路去第二个五芒星阵；从左路下去，在继续前进，来到巨大的魔法阵前：右下角的宝箱中有“ぬいどるみ”。将两个降魔像推进绿格后即可启动魔法阵，经过两次魔法阵传送，玩家即可来到降魔面前。做掉两拨降魔后，在 LIPS 中选“ぎしきのこととか”或“れりょくのこととか”织姬好感度会 up。再向上走遇到蔷薇组成员，继续向上他会向玩家求救，此时 PIPS 选哪一项织姬的好感度都会 up。

继续深入，将 4 个降魔像推到绿格上。注意：4 个降魔像必须面向中心（提示：一定要先动左上和右上的）。开启魔法阵后救下蔷薇组成员，此时的 LIPS 大家看着办吧。了事后，回去复命，本话结束。

——堇的 LIPS 及特殊事件

1 地震时选“すみれちん　あぶない”。

2 救下堇后选“ぶじよつかだ”。

3 魔法阵两次传送，做掉两拨小鬼后，选“れりょとのこととか”。

4 蔷薇组成员求救时选“はやくたすけてでないと”。

5 救下蔷薇组员后随便选。

特殊事件——从第一个五芒星阵向左然后向下，后左上角的洞口附近会听见堇的爷爷的惨叫，此时会有小鬼来捣乱，LIPS 只有一项，选后堇的好感度 up。做掉小鬼后，进洞在左上角岩石后面找到堇的爷爷，他会为两人加满灵力。

——第四话附录——

——红兰的 LIPS 及特殊事件

1. 进入迷宫后即有 LIPS，只有一项，然后红兰 UP。
2. 在必须同时按下两个开关处，红兰有 LIPS（只有一项），选后红兰好感度 UP。
3. 接到艾莉丝的通讯后，选“めちろん”艾莉丝好感度 up
4. 在水池前选“もぐりましよ”红兰好感度 UP。

特殊事件——在一长串楼梯下到底后，右下角有一难民，对话中的 LIPS 选“おもしろいひとですぬ”或“てんさいですぬ”红兰的好感度都会 up，救出此人后玩家得到巨爪手臂。

（大神的 LIPS 除 2 外其余皆与红兰一样，特殊事件无）

——关于特殊物品

1 将“テイーカップ”还给堇，然后选“うつくしくたたかうこと”堇的好感度两次 up

2 将“イヌのおもちゃ”还给雷妮，然后选“ランス”雷妮好感度两次 up

3 将“まほろしのかわう”还给桐岛，然后选“22 まいわつて てをいためた”桐岛好感度两次 up

——特殊物品

将“ぬいぐるみ”还给艾莉丝，在 LIPS 中选“フランシーヌ”，艾莉丝的好感度再次 UP）

——雷妮的 LIPS 及特殊事件

1 地震时选“レニちんあぶない”

2 救下雷妮后选“ぶじよつかだ”

3 魔法阵两次传送，做掉两拨小鬼后，选“ぎしきのこととか”或“れりょくのこととか”

4 蔷薇组成员呼救时选哪个都行。

5 救下蔷薇组成员后随便选。

特殊事件 A——在第一个五芒星阵右边会救出一只小狗，得到“せつけいす”（必须搞到）

特殊事件 B——第二个五芒星阵旁边亦有一只白狗：上前调查会发现此为魔物所化，LIPS 选什么都行。

第六话 灼热的塔

（本话流程以樱为主）

从上次行动中得知，剩下的两件魔神器并不在大和城内，而蔷薇组的情报也证实了这只魔神器被藏在路西法的圣魔城内，而且，操控魔物的 BOSS 似乎也在圣魔城深处。

在作战会议中会有 LIPS，选"**はい**"织姬的好感度 up。选择出击后，同伴对话中再选"**はい**"樱和桐岛的好感度 up。出击前玩家得到双尖矛。本次作战玩家应选樱，桐岛和艾莉丝为同伴。注意选武器时一定要装上能会全员攻击的技能（尤其选后两者为同伴时），并带足回复药。

在圣魔城门口（玩过"1"的玩家一定很怀念吧）。选"**もんをあける**"。开门后做掉 BOSS 进入圣魔城，从右边的宝箱中学会"**ひきよせる**"（双尖矛）。向上走到头，右下角有宝箱，向左来到城堡门前调查，LIPS 选"**トビラをしらべましょ**"樱好感度 up。折回向右，进入第一个五芒星阵对面的高塔，在第一层从左上或右上的门进去救出难民，学会"**ぎんのなま**"（手枪和机枪手臂）。上二楼从左上的门进入从宝箱中学会"**せんこうだん**"（大号手枪）。在 2 楼怪异的雕像前调查，LIPS 选"**もうひとつのとうのいりぐち**"樱的好感度 up；然后得到"**サタンのわきもの**"。做掉奇傻的守护者后上楼，左上角的房间内有一个不跟你走的难民，先不理他，从右上角的房间内救出难民。从右下角出去，在水池右上角拿到"**ふあついほん**"。从塔里出来，回趟帝剧，若玩家上一话拿到了"**せつけず**"，会帮你造出雷妮版光武身体和单手斧（学会全员冰系超杀后此物在本关极好用）。回到迷宫，来到左边打不开的城门前 LIPS 选"**わきものをつかう**"，樱的好感度 UP，此门亦会打开，进城后门口附近有宝箱，向左可看到第二个五芒星阵，再向前会见到被火焰包围的勾玉（这里日文用的是"**たま**"，也就是蛋……），在勾玉正下方调查，LIPS 选"**ちょすいプールについてはなす**"要樱的好感度 up，上二楼后从左上角的门进入得到"**ショバンのかくふ**"上到三楼，在左上角的小屋救出难民，得到"**かきごわりマシン**"，从右下角的门出去进入水池，LIPS 选"**プールをこれして　したにたながす**"。樱的好感度 UP，然后在 3 分钟内做掉杂鱼。玩家会随水流降下，此时先不要急于去拿勾玉，回去把刚才不跟玩家走的难民救出，他会为你加满血，然后再回来做掉火系的 BOSS，夺回勾玉。

——特殊物品

1 将"**ふあついほん**"还给玛莉亚，然后选"**すりよせつ**"，玛莉亚好感度两次 up。

2 将"**ショバンのかつふ**"还给织姬，然后选"**クラシック**"，织姬好感度两次 up。

——艾莉丝的 LIPS 及特殊事件

1 去右边的塔楼前，左边的城堡门前调查选"**トビラをしらべましょ**"。

2 在右边塔楼二楼雕像前调查选"**もうひとつのとうのいりづち**"。

3 从右边塔出来后再去左边城堡门前选"**わきものをつかう**"。

4 在火海中的勾玉正下方调查选"**ちょすいプールについてはなす**"。

5 进入池后选"**よつかたれ　すてきなパパだす**"。

特殊事件 A——在右边塔的二层以后上角的门进去了见到艾莉丝的爸爸，艾利丝灵力 max 值 up，LIPS 选"**よつかたれ　すてきなパパだれ**"艾莉丝好度度皆 up。

——桐岛的 LIPS 及特殊事件

（LIPS 皆与艾莉丝相同）

特殊事件——从起点前进，过一座桥后会看见一个被大石堵住的洞口。在洞口前 LIPS 依次选"**せいけんづき**"、"**ちゅだんけつ**"和"**たいあたり**"。成功打碎大石，桐岛好感度 up。做掉杂鱼后进洞，见到桐岛的父亲，LIPS 任选。然后桐岛的父亲会教玩家"**カウンター**"（巨爪手臂，拳套）光武耐久度 max 值会 up。

第七话 诅咒的牢狱

（本话流程以织姬为准）

本话开始前，玩家可到花组成员中的任意三人那里学习（其实是泡妞……），他们会问玩家一些问题，答对其中一些关键问题后，她们的好感度会 up，问题答案如下：

——真宫寺樱

1)レずかなるここう
2)てきをしる
3)わのれをしる

——神崎堇

1)かつこと
2)ていとをまもるこ とてす
3)つとくしつかれい に

——玛利亚

1)ムチヤはしないこと
2)てきをあなどらないこと
3)いきかえること

——艾莉丝

1)ホットケーキ
2)ジョース
3)ブーブークッション

——李红兰

1)ちから
2)あかいスイッチをみぎ
3)あわいスイッチをひたり
4)きいろいスイッチをみぎ

——雷妮

1)スカルレット
2)わきじボクサ
3)あしがるれきじ

——织姬

1)てきのチカラをぶせきする
2)にげる
3)ちつちとやつつける

——桐岛加奈

1)パンタひとちり
2)わわもりンーメン
3)こブタのまるゆき

——大神一郎

1)つよいせしりょく
2)れいりょく
3)チームワーク

（注：其中大神的选项并不唯一，若玩家懂日文，可自己选选看，但女孩们的选项是唯一确定的）

学习完毕，警报大作，大家赶忙到作战会议室集合，震说在翔鲸丸地下发现异常灵力反应，为了找出最后的魔神器，调查所谓的"魔界之王"，枫命令玩家向圣魔城深处走。

作战会议中的 LIPS 可随意选择，选择出击后，在与同伴对话（很有趣）中的 LIPS 选"**まかせてくだちい**"，织姬她们的好感度 up。

本话可从织姬、玛莉亚和红兰中选出一人作为同伴，若玩家带的是织姬，建议玩家带上拥有强力单体攻击技的武器。

进入迷宫后，一直向上，路边有宝箱；下楼后在上方关难民的牢房门前调查，若选"**たすける**"则会发现难民为魔物所化；若选"**たすけな**

い"则没事(本话中有好几处类似的地方,皆照此行事)。救出下面牢房中的难民(选"たすける")玩家学会"スイリュウまつり"(双手刀、大片刀)。救完难民后向右,在右下角牢房闪光处找到"ヘアーワックス";此处右上角的难民会为玩家加满耐久值,而左上方的家伙则是魔物所化。

向左折回到回复点处下楼,右边牢房中的难民为魔物所化;正下方的牢房中有宝箱,而第一个五芒星阵正上方的牢房中是真正的难民。从第一个五芒星阵处下楼捡到"コンパクト"。从右下的路走,路边有宝箱和回复点,再向前,有两道并排的门。从靠近的门进入上楼,捡到"くちべに",在 LIPS 中选"バラぐみのひとが"樱的好感度 up。继续向前会接到通讯,然后下楼,此处可从右上角的宝箱中学会"れいりょとがえし"(大号盾);从左上角的宝箱中得到"むらちきのセンス"。若玩家带的是织姬,则可在左上角见到织姬的妈妈,她会令玩家和织姬的气力 max 值 up。从左下角向下可看到第二个五芒星阵,若玩家此时已救全体难民,回帝剧可得到巨剑。此剑上附有大神属的庇护技(也是 3 次!),哈哈哈!去死吧大神!第二个五芒星阵右下有宝箱。再向下走,此处是一个与第三话最后类似的溜冰迷你游戏;利用几个可移动的降魔像滑入中央的通道。很简单,玩家自己去试吧。从中央通道向下,见到蔷薇组长后开始 BOSS 战(明白为什么要装强力单体功击技了吧),战后的 LIPS 选"だれかいもつていた"织姬好感度 up。

——玛莉亚的 LIPS 及特殊事件

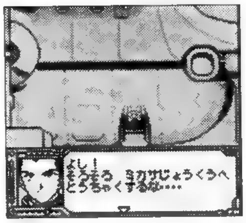
1 捡到"とちべに"之后选"バラぐみのひとが"

2 BOSS 战后选"だれかいもつていた"。

特殊事件——在有两个并排右门处从右边的门进入去见到花小路伯爵,玩家可学会"パニックたん"(大号手枪)。

——红兰的 LIPS 及特殊事件 (LIPS 皆于玛利亚同)

特殊事件——从第一个五芒星阵旁下楼,从右上走,红兰会说此处有生命反应,调画面正中看起来比两边略凹进去一点的墙壁,进入做掉魔物,从宝箱中救出难民"カンセきまつり"(拳套)。



——特殊物品

1 将"ヘ－アワックス"还给大神,然后选"－ルパット",大神好感度两次 up。

2 将"むらちきのセンス"还给堇,然后选"たかとうですれ",堇好感度两次 up。

第八话 最后的魔神器

(本话流程以樱为主)

从蔷薇组长的报告中得知,第三件魔神器镜藏在圣魔城的最深处。于是枫命玩家向圣魔城中心出发。出发后与同伴聊天中,选"はい"三人的好感度皆 up。出发前可得到双手矛。

进入迷宫下水后,从右边的楼梯上去,难民会让玩家帮忙找"イレバ"。在水域左偏下的宝箱中可找到"うちゅのほん";水域右上角亦有宝箱。从水域右上方的楼梯上去见到第一个五芒星阵,从左边的楼梯继续上楼,从右边的宝箱中学会"めくらまし"(拳套)。向左走见到海军大臣山口丰礼,他会为玩家加满耐久值和气力,折回水域,来到右下角的神殿。注意:此处敌人会从镜中出来,但除了第一个和最后一个是不打不行外,其余的只要不贴着镜子或镜前的白光就 OK。进入神殿后向左可救出难民,它会为玩家加满灵力。

折回向左在回复点后救出难民,玩家学会"えんまくたん"(机枪手臂)下楼后从正上方宝箱中得到"ピンクぽくとう"。从左上角的门进入,若玩家带的是樱,可见到樱的妈妈,她会为玩家补满气力。从右上角进入下一场景,从左上角的宝箱学会"バリガッツン"(巨剑,单手钉头锤)。从右上角上去,见到第二个五芒星阵,继续向上来到巨大的镜前。LIPS 选"あやしかがみです"樱好感度 up。然后会出现真假两个樱,接下来的两个 LIPS 分别选"あつヨモギもちが"和"みぎだ"樱好感度 up。紧接着开始 BOSS 战,胜利后樱好感度 up。穿过巨大的镜子,在右上角宝箱拿到"イレバ",先不急于拿镜,折回去救出不跟玩家走的难民,再回来拿镜。拿到镜后樱的好感度 up。

——特殊物品

1 将"うちゅのほん"还给雷妮,然后选"ある",雷妮好感度再次 up。

2 将"ピンクぽくとう"还给樱,然后选"じゅどう",樱好感度再次 up。

——堇的 LIPS 及特殊事件

1 来到巨大堇后选"あやしかがみです"。

2 出现两个堇后选"あつこちゃが"然后选"みぎだ"。

——大神的 LIPS 及特殊事件

1 来到巨大镜前选"あやしかがみです"。

2 出现大个大神后选"あつカツどんが"然后选"みぎだ"

特殊事件——从第一个五芒星阵旁边的门进入见到加山雄一,与之对话后水中出现魔物,LIPS 选"しろいギター",胜后大神好感度 up 并得到"しろいギター"。回到帝剧后得到感谢。

第九话 决战 魔界之门

(本话流程以樱为主)

回帝剧后,大家为找到三件魔神器而雀跃不已,此时,樱会邀请玩家与大家一起赏月,此处有一大堆 LIPS……

忽然警报大作,翔鲸丸地下开始异变并出现巨大灵力反应,魔界之王开始行动了,于是枫让玩家带上魔神器踏入魔界。

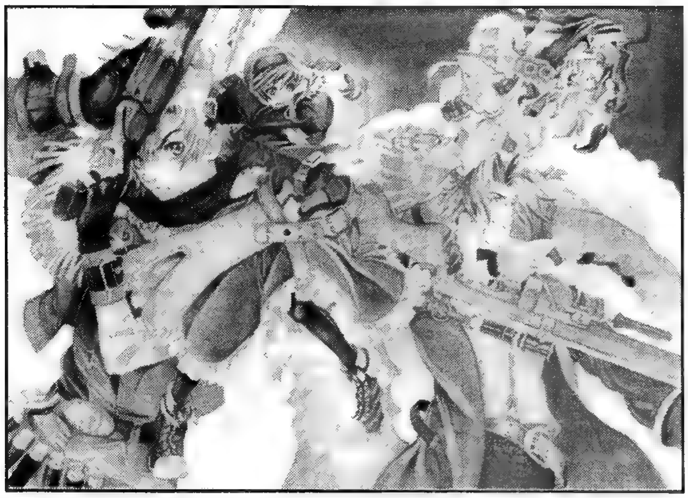
本话中带任何一位成员,带上自己喜爱的女孩,出发吧!注意:在去打 BOSS 前,一定要进行一下难民补完计划(本话的回复点附近有堇的专属难民 X1)。在救出各话的全部难民后,好感度最高的女孩会对你表示祝贺,然后山口丰礼会将他的"大切の物"送出去(唉,这个老家伙)。

进入迷宫后,会出现 LIPS(只有一项),选后樱的好感度 up。向前走,路边的难民会为玩家加满血。继续向前走,在路边宝箱中学会"かばう"(巨剑,大号盾)。下楼后向右可从宝箱中学会"バリスバヤン"(双尖矛、重拳套)。折回向左,路边有回复点,向下走救出难民,玩家学会"でこピン"(巨爪手臂)。下楼后在右下救出难民,然后向上走,会见到守护魔神器的三个 BOSS,此时 LIPS 选"まけないぞ"樱好感度 up。打倒三 BOSS 的合体后救出难民,得到"カメラ"。进行完难民补完计划后,在总部好好补给一下药品,改组一下装备(建议用巨爪手臂配双尖矛或单手钉头锤)。注意:一定要带至少两个光武充气娃娃(若玩家已学会"デコイ"则不带也行)。来到魔界之门前,门已被邪气冲开,魔界之王从门中现身。他会诱惑玩家是否愿一起流浪世界,若选"わもしろいそだな",则玩家将与魔王共同支配世界,然后 Game over。因此应选"バカなことがいうな"。然后,魔界之王会招出一只 BOSS,这家伙虽然不强,但玩家一定要保存实力,尤其是气力!打掉它后,樱的好感度 up。此后的对话中有 LIPS,只有一项,选后樱好感度再次 up。然后开始最终决战,魔界之王强得吓人(提示:用充气光武娃娃卡位)!

其它的玩家自己去拼吧。

——THE END

文/李沛锋



文:小孔
责编:斗 13

狂野历险 3 PART2

虽然这次做攻略之前对狂野历险系列 RPG 的难度早有心理准备，但实际进行当中却依然不时地为她错综复杂的谜图以及几近无限的隐藏因素所折服。这的确是为多年 RPG 老鸟们准备的游戏，如果对 RPG 不是拥有十二万分的热情和毅力，真的无法坚持到最后……荒野的候鸟们，为了拯救ファルガイア继续我们的历险吧！

PS2 厂商:SCE 发售:2002 年 3 月 14 日 类型:RPG

第 17 号调查ポイント

从ディスティニ－アーク南下到达的大陆上陆搜查（从这里开始的普通战斗有可能会发生同伴落单的情况，不过坚持 3 回合其他的同伴就会赶到）。迷宫中经常要使用搜寻雷达ディテクタ－寻找隐藏道具。

进入后第 5 层会和预言者的召唤兽 BOSS 战。优先打倒对火弱的ロバ，否则它的全体混乱不是好玩的。イヌ对风弱，ネコ对水弱，トリ对地弱。

接下来有三次和マヤ的共同作战，基本上都要活用小女孩的点火牌。第三次为了阻止后面刺来的石箱，可用炸弹使之暂停，对マヤ后面的石箱可以用冷冻娃娃阻止。或者用 R2 发连续点火牌也可以阻止。继续前进会遇到 BOSS ハンプティ（对暗弱）和ダンプティ（对光弱）。优先打到前者，否则他会给后者加血。用イレイザ－消去ハンプティ身上的魔法效果。

再向前走会开始和シュレディンガ－一家战斗。优先打倒黑人，然后是猫。胜利后要在 15 分钟内从遗迹逃离。

回到ディスティニ－アーク，发生事件，读图书馆的书。

到ブ－ツヒル（X: 15700/ Y: 450）操作ヴァ－ジニア对话。进入叔父的家发生事件。出村子又发生事件。然后到バスカ－コロニ－的祭坛又发生事件。去下一个迷宫。

无限连环永久机关(X:9450/Y:10800)

从バスカ－コロニ－向西南遇浅滩上陆搜查。

■齿轮用摇杆转动 2 回，再踩开关。

■＊和パイロドレイク战斗。如果在沙海中取得了炎之指环那么将完全防御它的炎属性攻击。它对冰弱。重力魔法也有效。

战斗后用大力拳套マイトグロ－ブ搬动箱子向北前进（箱子里侧可用炸弹破坏墙壁）西南的开关不是ギャロウズ就没有反应。

■中央的通路下面的蘑菇球用回旋镖点开，开动最开始的振子。然后开动第二个开关让第二个振子动起来。让ギャロウズ调查最后的开关。

■乘回转的齿轮移动。开动开关，开动风车。风车和齿轮之间有时间差。最后的开关也还是要ギャロウズ开动。

■从 1 点到 12 点的方向顺时针点火。

■和ア－スガルズ连战。当它发动众神的岩石既是发动了防御上升和反击模式。第二战是除了ギャロウズ以外的其他三人作战。事件后得到召唤兽“时の齿车”。

ニ－ズヘッグパス

到世界各地收集ニ－ズヘッグパス相关情报

1. ブ－ツヒル 打听巨人像的位置。
2. ディスティニ－ア－ク的图书馆有《恶龙传说》的书。
3. バスカ－コロニ－从シェ－ン、リレイナ听说在レイライン方向。
4. 在クレイボ－ン的ベッキ－听说寻找ニ－ズヘッグパス的方法。
5. 在ティティ－ツイスタ－旅店的クラウディア听说在サンドキャナル附近巨人像的位置。
6. 在リトルロック的コバ－ン听说ニ－ズヘッグパス入口有两个巨人。

两个巨人一个在ブ－ツヒル东北岬角，一个在サンドキャナル西北的岛上。视线相交处附近有两个可以用潜砂舰登陆地方。

西侧入口：从バスカ－コロニ－向北略偏西到对岸。森林中搜查。一进去就是 BOSS 战。BOSS 对光和暗弱，注意防沉默和混乱。此地的小敌人有即死（アムドゥスキアス），优先打倒。

■崩落处行走时按 X 键蹑足前进。故意掉下去有宝箱。

■使用マイトグロ－ブ搬箱子。

■扳开关打开一个闸。

东侧入口：从ディスティニ－ア－ク向西南前进上路搜查森林。同样的 BOSS 战。

■用飞镖打悬崖下面的开关(R2＋○)。

■有封印门。上面的门用点火牌点燃三盏烛台。

■扳开关打开另一个开关。继续前进。

ニ－ズヘッグパス正路

■旁边的房间有小姑娘的瞬间移动ゲイルクレスト，后面的房间基本都有用到。

■开开关移动平板，用ゲイルクレスト返回就可以不踩那个金属键。

■踩木箱中间的键；用マイトグロ－ブ做成道路供ゲイルクレスト移动。

■按 X 键蹑足前进使用ゲイルクレスト。

■用マイトグロ－ブ在西南角斜放箱子。

■用マイトグロ－ブ把箱子放在上面，ゲル

クレスト向南侧行(木箱扔掉)。

和 BOSS リヒャルト战斗，他会反击，注意及时回复即可。

再和 BOSS バラ－ジュ战斗，注意在他发动无敌行动之前攻击。

事件发生

グリ－ンロッジ

ヴァ－ジニア被父亲所救但是到下一个迷宫之前 VIT 变为 0(这附近有斗技场得到的“アイテムチェッカ－”可找到“Ex ファイルキ－”一个！)。

破戒树ユグドラシル

在湖西搜查出现高柱(湖南有猜谜 15)

■内部的防卫装置可用回旋标或炸弹破坏。

■和 BOSS ミレディ战斗，注意防毒。

■用点火牌打着所有的红色灯。

■用冰枪封住风口。

■和 BOSS マリク战斗，注意他先集中攻击ギャロウズ，ギャロウズ战斗不能后开始全体攻击。注意防病气、忘却、沉默。

■墙壁用连续炸弹炸开。

■蹑足前进，再使用マイトグロ－ブ滑动箱子去压开关。

■和 BOSS リヒャルト战斗，再和ジェイナス战斗。

■8 个柱子记住闪亮的顺序，按顺序调查。

■用ステディド－ル碰开关上的箱子，用回旋标点灯。

■在没路之前用ゲイルクレスト高速移动。

■全部的方块踩红。和 3 个预言者战斗。

离开破戒树可以去拿龙机了，具体方法如下：

1. 和ジョリ－ロジャ－栈桥上的男子对话。
2. 通过秘密花园旁的海峡去内海北岛找ラクシスランド(X：17780 / Y：18980)。
3. 打听龙机情报，在 ARM 屋得到召唤娃娃クレイマ－ド－ルズ。
4. 到内海中心火山岛南找到ドラゴンズレア(X：17954 / Y：13110)。

ドラゴンズレア中被间歇泉碰到会减血。在一处有两个宝箱的桥上使用爆弹炸开岩石中的路，继续前进，有的地方要跳下深渊才能找对路。到一处宽阔地会突然落下岩石挡住回去的路，继续前进在火山口空场使用召唤娃娃，龙机就会出现，战胜他只是时间问题。结束后回答的答案选择 2.1.3.1 即可得到飞空龙机到世界各地探索了。

回ディスティニ－ア－ク的星天球の间发生委托事件。

龙机果つる墓所

(X：13750 / Y：6400)

■用木箱打水色三角。

■踏木箱围起来的键。

■打开开关(3 个房间共三个)。

■得到跳跃靴（ラジカルスニ－カ－），使用跳跃靴启动起爆装置，20 分钟内离脱。在出口遇见 BOSS ブエル，注意防麻痹，可先用光属性攻击打开它的外壳再用物理攻击。

回デスティニ－ア－ク星天球左台阶找到教徒ヘルガ获得报酬 15000G。

到バスカ－コロニ－的祭坛发生事件，得知星之足迹方位。

星の足迹

(X：9400 / Y：15451)

■踏开关后，按 X 蹑足前进。

■南侧门在得到小姑娘的第三个 GOODS 变晶牌之前不能进。

■按照石板书写顺序踩踏方块(北 2 西 2、北 3 西 1、北 2 西 3、北 1 西 2、北 1 西 3、北 3 西 2、北 1 西 1、北 2 西 1)。

■黄、银、绿色的箱子按照颜色放在同色方块上。白色箱子放在红色方块上，用ティンダ－クレスト烧红。

■BOSS 战 3 人召唤兽。注意防混乱、战斗不能，集中物理攻击。

回バスカ－コロニ－和 NPC 对话。

はるか梦の址

(X：20100/Y：16650)

■使用“ラジカルスニ－カ－”跳上铁丝网。

■转动控制杆进入门中。

■以木箱投掷机关，进入门中。

■用炸弹破坏激光装置。

■登上铁丝网，用回旋镖击中球体机关。

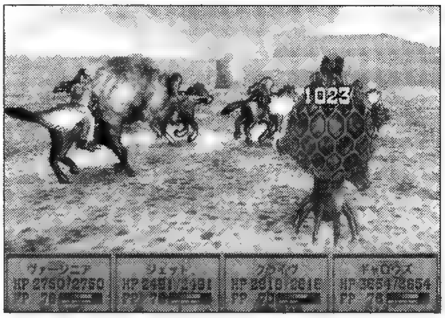
■用冲刺撞中开关。

■在机关以外的地点抓住铁丝网，落在机关上。

■用回旋镖击中右前方球体开关。

■与フンババ战斗。

其会三回合一次使用全体战斗不能魔法，必须事先给素早高的一人配备上即死防止耐性。



フイラ＝デル＝フイア

(X：10550/Y：18250)

从ブ－ツヒル向西南前进，浅滩上陆

■先到下面的房间拿到眼睛男的第三个 GOODS 吊钩アンカ－フック。

■用吊钩打球体打开门。

■按 X 蹑足前进。出口有裂缝的地方可用炸弹炸开。

■用大力拳套搬箱子再用吊钩。

■和 BOSS 变色龙战斗。弱点冰。注意防沉默和战斗不能。当它变透明的时候物理攻击无效。

到クレイボ－ン调查废塔情报。

ケイジングタワ－

(X：9370/Y：9030)

■使用跳跃靴前进。如果被球体捕捉到要连续打方向键挣脱。球体的动力供给装置使用炸弹炸掉。

■同前。万一被球体传送会来到三 F 的牢房。用身体撞击房门。

■和マヤ一家战斗。优先打倒黑人。否则マヤ之外的三人会组合进行全体攻击。

■开关使用跳跃靴，打开电梯。到一层拿宝箱

后继续前进。

■同前，并需要使用吊钩。

■同前。发生事件。マヤ被掠走。

クレイボーン入口右侧的房子和デシンセイ对话。出镇子发生事件。

魔兽解体处理设施

(X:17700/Y:24000)

■大箱子需要大力拳套推动。需要小姑娘的瞬间移动牌。

■铁格子的门需要身体撞击打开。

■开关用印第安人的搬物娃娃去碰。要站在墙上碰南边的开关。

■用大力拳套把箱子放到有一个格子距离的地方(箱子后面有隐藏入口)。

■调查地上的书发生事件。在道具菜单使用"落ちていた文库本"找到"カードキー"。这里还有一个封印门，可有隐藏BOSS战。先打大BOSS。在它复活前攻击小BOSS。

回到记忆的遗迹，绕到3F大厅墙上有石板的地方，这里原来不能进的地方可以用吊钩上去。

■按最左、中央、最右的顺序调查人像。

■在正面的画前使用点火牌。

■门前使用"カードキー"，进入得到"泪のかけら"。

■到3F大厅和3个预言者战斗。基本注意点同前。

追踪到机神のゆりかご

(X:14470Y:17570)

发现无法进入，到ラクシスランド和ローラ。对话得知情报。到ディスティニーアーク和教主ラミアム对话，到图书馆使用吊钩看上层书"机神のゆりかご"。

仄昏き根の路

(X:8300/Y:22650)

有岩石挡住入口，用龙机的导弹破坏(R2)。如果贵重召唤兽没有拿齐就不能进入。

贵重召唤兽

(到堕ちた圣域用跳跃靴跳上另外四个石碑，让印第安人调查)

1. 爱之奇迹(ラフティーナ)

在秘密花园东的海峡打败魔兽パラル・クォ・ナーガ后(主炮换成アークスマッシャー即可)，得到スーツケース，回ジョリーロジャー的ARM改造屋给エミリア可以得到"石之女神"。

在堕ちた圣域西北石碑前使用"石之女神"，和ラフティーナ战斗。

第一回合用"エクステンション+リフレクト"反射她的"ウィークメーカー"，以后用各种魔法攻击均可。胜利后得到"爱之奇迹"。

2. 勇气之纹章(ジャスティーン)

在ガンナーズヘヴン斗技场通过ノービスリーグ得到アイテムチェッカー，然后去ジェムストーンケイブ的另一个隐藏出口(轰炸有阳光照到的岩壁)外面搜索，得到"石之狮子王"。

在堕ちた圣域东南的石碑前使用"石之狮子王"，和ジャスティーン战斗。

注意装备"战斗不能"状态防御，用"イレイザー"除去它的"ハイパー"状态。胜利后得到"勇气之纹章"。

3. 希望のかけら(ゼファー)

在リトルロック打听ABYSS的情报，到ABYSS(X:20500/Y:10115)要用龙机导弹打碎X:25275/Y:7175附近的挡路岩石，再徒步进入荒原搜查ABYSS进入10层和エフレム?ザイン战斗。他会自动魔法反射所以用物理攻击为好。胜利后得到"石之龙神"。

在堕ちた圣域西南的石碑前使用"石之龙神"，和ゼファー战斗。胜利后得到"希望のかけら"

4. 欲望之腭(ルシエド)

到ゴブズアジト(X:15694/Y:24794)有地面陷阱的房间用跳跃靴跳上登梯，前进得到"石之影狼"。

在堕ちた圣域东北的石碑前使用"石之影狼"和ルシエド战斗。HP低的同伴安装暗属性耐性，除此以外的属性耐性一个也不要装。胜利后得到"欲望之腭"。

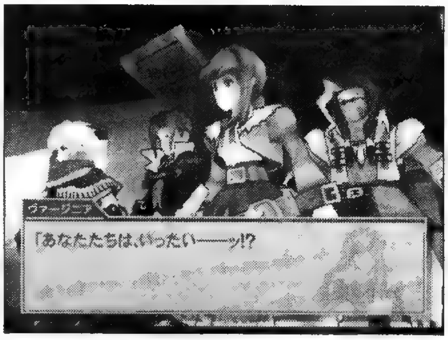
回到仄昏き根の路。

仄昏き根の路

(X:8300/Y:22650)

■得到小姑娘的第三件GOODS"变晶牌"チェンジクレスト(对宝物雷达有反应的动物们要遭殃了……)。

■对着白色的晶体使用チェンジクレスト。



■对开关上的橙色晶体使用チェンジクレスト。 ■橙色晶体变成橙色箱子之后用大力拳套移动。 ■橙色晶体变成橙色箱子铺路之后用瞬间移动牌。

■变两个橙晶。

■变全部的橙晶。

■橙色晶体变成橙色箱子铺路，用瞬间移动牌。 ■对着金属网对面的白晶使用变晶牌。

■用移物娃娃和变晶牌消去箱子。对面的橙晶变成箱子用来挡住瞬移。瞬移。在对岸使用回旋镖击中蘑菇球。

■将四个晶体变成四个箱子排成一线一起消去。

进入机神のゆりかご内部，调查球体可回复HP等。

■被光照到就会发生战斗，用吊钩可破坏灯。用移动娃娃开开关。

■和BOSSオセ战斗。一开始物理攻击无效。等变身后才可物理攻击。

■调查正面的装置启动电梯。

■一定时间内踏到四个开关开门。

■跳跃靴跳上金属网回避机雷。

■跳跃靴跳上金属网移动打开开关。

■医疗装置可回复体力，继续前进遇到ミレディ和マリク，BOSS战。和以前相同。

■不能破坏的灯前用移动娃娃打开开关。

■同前前进，在最后的金属网上用回旋标打蘑菇球。

■事件后ワイバーン龙机战。用战斗レベル危险地域限定解除可上升各能力，最后用龙之咆哮解决。

首先去ディスティニーアーク，向教团成员打听有关パラックライズ之地望远镜的情报。

到パラックライズ。

パラックライズ

(X:11890/Y:14130)

爬上平台，用望远镜发现魔族浮游基地的位置(随机)。

根据望远镜所提供的坐标，到达魔族浮游基地所在地，在歪曲的空间上方用龙机的导弹（R2）连续攻击数回便能使它现形，进入。

■用炸弹破坏开关。

■活动的床用冰冻住，使之保持一段时间停顿。 ■调查门边的控制器，回到刚才的路，会有事件发生。 ■接触密码会有提示，在规定时间内准确输入。

■使用“マイトグローブ”将三大一小四个铁箱将地面开关完全压住。

■利用回旋镖击打全部三个晶体（每打一个会使传送带速度加快，因此建议先打最内部的那个）。

■与关底ファフニール战斗。其会使用持续三天地壳污染的魔法，并且针对收到的攻击相应采取反击，回复手段必不可少。

■使用“アンカーフック”移动。

■用回旋镖击中晶体，打开门。

■与关底リヒャルト三人战斗。必须注意リヒャルト的反击是将自己所受伤害完全反击到对手身上，因此万不可用过于强力的攻击手段，注意用广范围道具回复，并且施以无属性魔法攻击（亦可制造光属性弱点，用光魔法攻击），首先击倒リヒャルト。

■用冰将活动的墙壁冻住，并用炸弹炸开。

■规定时间内准确输入提示密码。

■与“ジークフリード”战斗。先用偷窃魔法“ピックポケット”将其回复药品偷去，随后针对其物理攻击只要注意回复 HP 便能轻松过关。

■发生事件后，与ドラグナージーク战斗。与一般龙机战相差不多，用战斗レベル危险地域限定解除提升能力，再用ドラゴニックガンブラスター进行猛烈攻击。

回到バスカーコロニー，情节过后接近シェーン时引发事件。到生け质の祭坛。

生け质の祭坛

(X: 12900 / Y: 12580)

■以“ステディドール”将方块排列成一直线，用“ゲイルクレスト”通过。

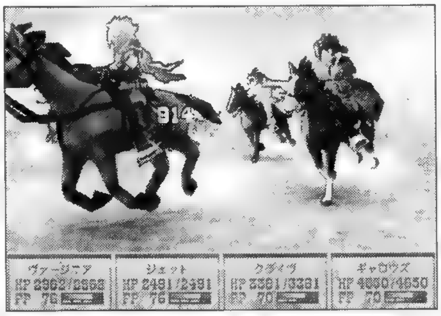
■用冰将所有烛台火灭去，静待片刻，燃起火的烛台为正确方向。连续三个这样的地区。

■与ハイドラ战斗。战斗前注意加上水属性以及毒状态耐性。针对ハイドラ较高的回复能力，可用连续火属性攻击打消，其弱点为冰属性。

■用冰冲洗被污染的石板，显示隐形的道路前进。

■与サラマンドラ战斗。战斗前准备加火属性耐性。其辅助魔法会使己方所受火属性伤害加倍，并且减轻自己的弱点冰属性，因此给其制造光属性弱点和以无属性魔法攻击为上策。

回到バスカーコロニー触发事件。到达魔界柱。



魔界柱

(X:18400/Y:6350)

■用炸弹炸开有裂痕的柱子。

■使用“ラジカルスニーカー”使平台降下，等高度与对面持平时用“チェンジクレスト”移动。

■移动的铁床在弹出第二个时，算准时间差，用“チェンジクレスト”移动过去。

■用冰冻住柱子，再用“ティンダークレスト”急速解冻，用炸弹炸开。

■与ゲシュペンスト战斗。普通战斗场合可用光属性魔法打消其暗属性圈层，并且注意尽量加上暗属性耐性即可。

■用回旋镖击打阶梯下晶体，打开房门。

■用“ゲイルクレスト”打开宝箱。

■看准跳跃点用“ゲイルクレスト”通过。

■与アースガルズ战斗。同样利用弱点制造给其制造光属性弱点，并且在战前必须加上即死防御。

回到ハンフリースピーク，发生事件，クライヴ暂时离开队伍。

与村中人对话，得知目的地。

去デューンキャニオン南边（X: 20300/ Y: 7800），龙机能够降落的地点降下，然后骑马去目的地。到达背塔魔界柱。

背塔魔界柱

(X:24600/Y:10400)

■用回旋镖破坏柱子最下方晶体，并用“ラジカルスニーカー”在此地移动。

■与ネビロス战斗。它对光弱。会使用地水火风四种属性的全体魔法，但是在战斗一开始会问你想怎样的死法，选择一个你全员有耐性的属性吧！クライヴ以外的三人参战。战斗后操作角色变为クライヴ。

■用炸弹破坏装置。

■踩上黄色机关后，按 START 键将操作角色转换为其他三人。

■踩上桥面的黄色机关，再换回クライヴ。

■踩上桥上蓝色机关，换成其他三人。

■在门前变更为クライヴ。

■踩上桥上黄色机关，换成三人。

■用冰冻住柱子后，用回旋镖击中球体开关

■在门前变更为クライヴ。

■踩上桥面蓝色机关，换成三人。

■踩上红色机关，换回クライヴ。

■合流后用マイトグローブ将三个方块押上开关。

■用冰将中央柱子冻住后，用炸弹破坏。

在ブーツヒル发生事件后，得到女儿留下的信（打开道具栏调查）。

到ミーミルズウェル（X: 440/ Y: 19420）引发事件，其后再度前来可得到道具（最后之扉密码为“TOMORROW”，如果输入“emeth”则与隐藏关底リリティア战斗）。

被方块堵满的屋子可将方块破坏后找到通路。

回到バスカーコロニー，在ギャロウズ

家触发事件。

到生け质の祭坛进入内部后，自动转移至最终迷宫ナイトメアキャッスル。

最终迷宫

■除了正面以外,还有六个隐藏通路。
1. 入口侧的宝箱,通过机关打开。
2. 点燃阶段上右侧烛台。
3. 用炸弹炸开入口右侧有裂痕的墙壁。
4. 移动阶段上的石像。
5. 入口左侧的两个开关在押下一个的同时,用“ステディドール”同时押下另一个。
6. 用“アンカーフック”打开入口左侧的球体开关。

■在红色的地面根据其移动规律前进。
■道路分为两条,上→左为正确方向。
■最后断裂的道路用“チェンジクレスト”突破。
■与灾厄兽ディザスター・ウォーター战斗。它会全体水属性魔法,对火和雷弱。
■在面前最近的道路将控制杆推成“┏ ┏┛”状通过。
■点燃球体开关后，在中间移动地面出现时迅速以“ゲイルクレスト”通过。
■以“アンカーフック”上升后，在颜色不同的地面用“ラジカルスニーカー”。
■与灾厄兽ディザスター・ファイア战斗。全体火魔法,对冰弱。
■用“ティンダークレスト”及回旋镖击中黄色球体,用冰来察看通路。
■用“ゲイルクレスト”通过。
■与灾厄兽ディザスター・ムーン战斗，全体无属性攻击,注意回复。
■按提示顺序用相应的 goods 对正面石像使用(“ティンダークレスト”→“フリーザードール”→“ブーメラン”→“チェンジクレスト”)。
■根据蔷薇画提示,将九个方块照样摆放。
■与灾厄兽ディザスター・ブライト战斗。全体光属性魔法,对暗弱。
■在中央石板找到正确通路（西→北→东→南→西)。
■在中央石板找到正确通路(北→东北→西)
■与灾厄兽ディザスター・ウィンド战斗。全体风属性攻击,对地、水弱。
■用“マイトグローブ”移开巨大方块。
■同样用“マイトグローブ”移开巨大方块,自右前进。
■与灾厄兽ディザスター・アース战斗。全体地属性魔法,对风弱。
■与灾厄兽ディザスター・ラック战斗。全体无属性攻击。可赋予弱点。
■接着与ティアマット战斗。如果之前的灾厄兽没有清除干净则它的全体魔法会攻击多次,很厉害。
■最后记录点。以“梦魔之键”前进。
■与ベアトリーチェ战斗。全体暗属性魔法和全体魔防低下状态以及全体睡眠状态攻击。可用“弱点赋予”暗属性弱点然后全员魔法反射。眠耐性可用エクステンション+ステ　タスロック锁定。
■战斗后使用道具脱出。
■在ディスティニーアーク与ベアトリーチェ再战后,进行最后关底战。

最终 BOSS 攻略

事先最好有麻痹耐性和全属性耐性。

<ネガ・ファアルガイア第 1 形态>

HP18000，用普通攻击即可打倒，可在此时加上各种辅助魔法。

<ネガ・ファアルガイア第 2 形态>

HP20000,注意防麻痹,普通攻击即可。

<ネガ・ファアルガイア第 3 形态>

HP5000,利用コマンドリプレイ,在核剥离后攻击。

<ネガ・ファアルガイア第 4 形态>

HP7500×4,出现 4 个。属性耐性有转换。对付的方法见下例：

在有光属性耐性时，先用ミスティック+ダ　クジェム再用エクステンション+スペクトル的顺序攻击即可。其他与此同理。

<ネガ・ファアルガイア第 5 形态>

HP12000＊2,出现 2 个。常时魔法反射。用“ハイパー”攻击力加倍集中攻击一体。

<ネガ・ファアルガイア第 6 形态>

HP30000,对全属性弱，也会全属性单体攻击。不过受到属性攻击后弱点会逐渐减弱而消失。所以应该不停变换属性攻击，给两个物理攻击手的攻击附加属性然后“ガトリング”。

<ネガ・ファアルガイア第 7 形态>

HP25000，同上，但是会在属性无效后开始吸收。

<ネガ・ファアルガイア第 8 形态>

HP15000，有两个 HP2000 的使魔。会全体暗属性魔法。一个使魔物理攻击无效，两个使魔魔法攻击无效。打倒一个使魔后集中攻击本体。“システムクロノス”有效。

<ネガ・ファアルガイア第 9 形态>

HP15000,有两个 HP2000 的御使。会全体光属性魔法。攻略同上，对本体使用魔法攻击。“システムクロノス”有效。

<ネガ・ファアルガイア最终形态>

HP30000，对全属性弱，生成 4 个 HP2800 的触手,分别会水+暗、地+冰、雷+光、火+风的全体属性魔法。分别给本体加魔防、物防、魔攻、素早 4 种支援,分别给本体加同上 4 个组合的弱点消灭。本体受到某种属性的攻击,就会生成此种属性的触手。从第 5 回合开始,本体会开始全体无属性魔法攻击。

攻略方法：按照触手生成的顺序依次打倒。……

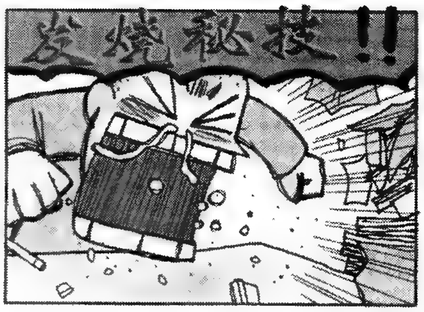
ENDING

打过了这样 BT 的最终 BOSS，对于 ENDING 已经不想再多说什么了,对各位经过无限努力达到 ENDING 的 RPG 达人们来说，过多的言语的确是无效的了。最后,别忘了存一个进度，如果手上有 8 个 EX FILE KEY，现在就可以看一些好东东了。如果觉得第一周目还没有达到 BT 的极致，那么也可以花 2 个 EX FILE KEY 选择继承一周目的级别和金钱进行二周目的 BT 之旅。各位候鸟们加油吧!

秘技到底是什么？难道仅仅是令人晕眩的密码？

希望大家能够通过点滴游戏心得体会到更多快乐！

秘技天地



这段时间游戏业进入了淡季，虽然有"FF XI"这样的大作推出，仍旧令人提不起精神。看到美国那边热火朝天 E3 大展，更是"火上焦油"。既然没什么好玩的，那么大家不如找来以前没怎么玩的老游戏打一打，兴许就会发现什么秘技呢！

——天地会会长 风林

GBA 雷曼 A

游戏推荐度:6	秘技实用度:7

●接关次数不受限

在接关画面中顺序输入↑、↓、→、←即可变为无限接关。

——中山市 ZHAOYANGMING

GB 合金装备～幽灵通天塔

游戏推荐度:9	秘技实用度:3

●神秘电台播音？？

首先要穿版一次，再次开始新游戏，进入游戏后将收音机的频率调到 140.07 就可以听到隐藏的广播。这个广播频道一共可以收听 13 次，玩家不要错过啊！

——非常想当特工的 MUMU · BAND

GB 街头霸王 ZERO

游戏推荐度:5	秘技实用度:7

●使用大 GOUKI

在角色选择画面将光标停在"？"上，然后输入←、←、←、↓、↓、↓、A＋B 即可。

●使用笨 DAN

在角色选择画面将光标停在"？"上，然后输入←、←、↓、←、↓、←、A＋B 即可。

●使用黑 BISON

在角色选择画面将光标停在"？"上，然后输入←、←、↓、↓、←、↓、↓、A＋B 即可。

——很不习惯使用掌机打格斗的 MUMU

GC 生化危机

游戏推荐度:10	秘技实用度:——

●爆头爽到晕～～

→这个姿势开枪，爆头 100%！

作为"生化危机"中加入的全新系统，对于如何将丧尸一击必杀就成了一门学问。在手持霰弹枪的时候，只要将枪口向上举起，等丧尸扑上来的一瞬间开火就可以一击爆头。而手枪则要靠运气了，最好在远距离开枪，比较容易爆头。至于其他武器的爆头方法，则有待玩家继续探索。

——坚持"丧尸有思想"的 MUMU

GBA 恶魔城～月之轮回

游戏推荐度:9	秘技实用度:7

●找到城中经验值最高的怪兽

在地下保管库里有一处长台阶的地方，并有三只蝙蝠女守卫，此处有一个隐藏空间，里面有一个射手和一只灰能，经验值很低。但到了游戏后期（有超级跳、打败仗，去斗技场见利那只光环围绕的蝙蝠女后）再去此隐间，就会发现此处的怪物就会变成斗技场的那只光环围绕的蝙蝠女，但与斗技场的那只不同，隐间里的这只蝙蝠女经验值却高达二万之多，是全城经验值最高的一只怪物，笔者再此升 10 级也只有 15 分钟左右。但打她要注意 HP 值，她的攻击力很高，笔者等级 60 级被她一碰就扣了 1/5 的 HP 值，所以打她时千万小心，如果等级较低建议用召唤兽。

——浙江　徐舒迟

（木木：收到的秘技投稿中，内容最多的就是这款"恶魔城"，看来大家对该系列游戏的支持程度远远凌驾与其他游戏。也难怪，谁让恶魔城总是这么好玩呢！看看日本最难买到的 N64 游戏，居然就是恶魔城的两部作品）

GBA 光明之魂

游戏推荐度:7	秘技实用度:9

●有钱就是好！

游戏初期经常由于资金不足，无法得到需要的物品。可以先进入迷宫，在拾到一袋微不足道的钱后，把钱袋一袋 1G 的分开，分别放入物品栏右下的 DROP 中，可得到草药（价格 30G），这样的话，HP 就没愁了，何况还能卖出去！（注：此方法仅推荐于游戏的初期，进入后期不实用。因本人还没有爆机，需详情攻略的话，请大家原谅）

——上海　推荐用"狂战士"的 SAS

●万能复制法

条件：两台 GBA，两盘"光明之魂"，一条对打线。假设要复制的道具为 X。（X 为任意道具）

○首先把 X 交给 2P。然后"记录"（终了）。

○重新游戏，2P 把 X 交给 1P，然后 1P"记录"。

○在 1P 画面上出现"正しくセーブ……"时。2P 画面上会出现黑屏"……电源……"，2P 马上关机，这时 1P 刚刚"记录"完。

○再开始游戏，这时会发现 1P、2P 都有 X。

——沈阳　闫峰

●矿石的作用

游戏进程中会捡到几种矿石，集齐三块同种矿石可回村中打造武器（防具）。为了最大限度发挥矿石的作用，最好打通前 7 关后再打造，因为此时打造的武器（防具）是最高级别的 LV5，即使通全关后选择 ADVANCED 模式，也可以装备使用较长一段时间。另外，根据矿石种类的不同，打造的结果也不相同。几种矿石中，尤以"オリハルコン"较难得到。打造前先存档，若打造结果不理想，可关机重来，反复几次，必可得到优质武器（防具）。

——长春　ROC

GBA 罪恶工具 A

游戏推荐度:2	秘技实用度:0

●有趣的 BUG

1、进入 TRAINING 模式；2、选择人物为 POTEMKIN 或 MAY 或 FAUST 或 TESTAME NT；3、将设置选单中的 CONFIG/GAME MODE 设为 ARCADE；4、按 ETC 键暴气，发一击必杀；5、超杀攻击中速度按 START 将 CONFIG/GAME MODE 设为 TAG；6、超杀打完 BUG 出现了。

——湖北　程浩

GBA 黄金太阳

游戏推荐度:8	秘技实用度:5

●洞穴中的秘宝

在ルンパの町，从洞中出来后，使用イマジン可以看见一根隐藏的木柱，以此跳到对面，绕町一圈后在一山壁前再次使用イマジン，可看见一个亮点，按一下，隐藏在一边的门会打开，进去享受拿宝物的乐趣吧！

——上海　刘舒信

（木木：刘读者，虽然你说俺是闲杂人等，但心胸宽阔的我是不会介意的……你的秘技不错，希望还能对其他游戏有所发现）

GB 口袋妖怪 水晶

游戏推荐度:9	秘技实用度:7

●关于与手机连线功能

除是捕捉雪拉比的必须条件外，功能还有可以进入浅黄市（アサギシティ）左方的高层建筑里！在这里你可用手机与朋友进行远程通信交换与对战；可与 COM 进行 LV10～LV100 的分等级对战；还有机会得到闪光的 No.172 皮丘和 No.173 皮！此外还有个与数名妖怪教练对战的模式，其中不可使用道具和物品，不可中途退出且对手实力在四天王之上。故极难，适合高手挑战。

——《电软》永远的支持者 陈曦

●很抱歉，为了给其他栏目开路，本期临时缩减为一页。由于来信量大增，很多读者的秘技未能刊出，希望大家能够继续支持。

●1、梦美的官方网站为什么要关?好好的为什么要关呢,我想不通……2、天师经常说的梦美灵魂什么意思?他说喜欢梦美的玩家很多,但没有几个人能跟梦美对话,说是体会梦美的精神吧?这太深奥了,请龙哥解释。(广东揭西 彭少冠)

1、我听LYF达人说,梦美上网对战的人很少了,白天几乎没有几个,晚上也不是很多,所以自然要关。2、这种超重度——"动手+动脑+反射神经"的游戏,比如梦美、武装雄狮(特别是武装雄狮),绝不是一般人能玩的游戏。通过苦练,我们中国人取得了梦美DC版世界第一的好成绩。这几乎可说是在所有日本游戏中,我们唯一可以自豪地向全世界宣布"中国人说了算"的。本部JOE HILL,是街机梦美2的高手,水平与日本很接近。和许多高手讨论问题时,我感觉很惬意。所谓"灵魂",就是个"游戏怎么玩"的问题。你成绩上去了,就能和游戏对话。

●龙哥啊!据说安装了美塞亚的30001型PS2已经上市了,完全是直读的PS2/PS的D碟,我们是应该高兴呢,还是悲哀?说实话,正版的游戏到手的感觉真的是不一样啊!可是D版的很便宜(残念)。

对了,请教一个问题,不是说PS2玩PS的游戏的时候只要按三下复位吗?我的虽然也可以,可是PS2读PS盘的时候,光头每次读取数据的时候都会有类似于盘片在旋转中刮到托盘边缘的那种声音吗?害得我都不敢用PS2玩PS盘了啊!

你有关于这方面的解决方法吗?告诉我啊,我都快急死了!(xgj-sakura177)

1、美塞亚1000元装一块。这是5月12日北京的价格,不只是美版,日本的照装。　2、绝对是盘的事儿。你不敢玩儿就对了。我也不敢。但要知道,不是所有的盘都这样儿。"卡普空对SNK2"的PS版就很糟糕——不玩就是了。

●读了贵刊近期的关于GBA卡记忆方式识别大文章,收获不少。在这里我想问:怎样在不开卡的情况下进行识别?(蚌埠玩友)

无法识别,任天堂喜欢用闪存。现在到处都是非法组装的GBA卡带,一般都是电池记忆的。

●近日在玩PS2时使用金手指,将密码输入后,放入盗版碟玩后,碟在运行但无图像,请问是怎么回事?本人的金手指盘上写有IE1394-1.92版,DVD引道盘是一张不能玩的碟,价值100元,请速速告之,本人万分感谢。(lizhong839)

估计是你不会使用金手指。在纸上说不清,你找会用的朋友学一下就行了。1.92很好用。

●龙哥:你好,我一直以来都很喜欢你的栏目,在此有几个问题想请教。

1.SEGA和RED是什么关系?

2.space channel5 part2(ps2),育成足球2002(ps2),武装女神(xbox),樱4(dc),光明之魂(gba)的销量各是多少?

3.VF4会否在xbox出。

劳驾您回答一下,十分感谢!(倪俊)

1、RED可算是SEGA的半个子公司吧。世嘉转型后,更是如此。　2、太空5频道2约8万、育成足球50万、武装女神2万、樱4约26万、光明之魂(GBA)约3万。　3、仍然有希望,下期的E3报道应该会有一些口风吧?

●1:DC版高达外传B盘玩不了?(D版)是不是要接A盘记录?我A盘爆机也不能接啊?这个你无论如何一定要帮我。

2:什么时候PS2可以像PS、DC那样买来就有直读了?而且不用引导?

3:由于经济问题,买不起彩监。我个人感觉康佳25寸"超级芯"音质非常不错,画面也还可以。2588RMB。龙哥你有什么更好的意见。

4:玩家的眼睛是可悲的。记得您上次提过的什么环节疲劳的眼药水。那只是根除"内在",而怎样消除"外在"呢?

5:封印之剑的Z版也是电池记忆的,今后的GBA卡是以闪存为主还是电池记忆?

这么多问题劳烦龙哥您回答,真不好意思。@-@(光之帅男)

1、玩不了就不要玩。听说B碟无用,玩家打不过阿姆罗的。　2、现在就行,1000元即搞定,以后还要降价。　3、自己高兴就好。　4、不玩游戏就行了。　5、当然闪存好,但电池便宜些,也有不少厂商使用。国产卡基本都是电池记忆的。电池记忆两年都不会失忆,够用了。没电了再换呗。

●我近日买了台DC欧版。790元原配置。我才玩了十几天,机器读碟就吱吱响。BOSS说DC读碟就这样。这几天响的厉害。请问它对主机有没有伤害。机是原封,全新的。我是不是该拿去修。激光头我擦了几次。用棉签沾水。我是在《电软》看的。请问没事吧。请你告诉我几个保养DC主机的方法好吗?(玩友:玉)

DC读盘确实有些动静,对主机一般没有伤害。你不要再动光头。只有当机器对盘片识别困难时,才能擦光头。棉签沾水是对的,我还要告诉你,我擦PS2光头时用"农夫山泉",效果好极了。

●天师:你好!

本来打算过五一的时候去北京的新东安玩,不过现在没有时间!我现在在联想的北京总公司里上班,只要是有时间的话,我就去鼓楼,去找高手PK KOF97,可是我在29日去的时候,没有找到高手,这使我十分的不高兴呀!

哦,对了,我现在的VF4打的也还可以,如果以后有机会的话,可以和你PK一下(笑)。虽然我没有DC,但是我感觉DC上的游戏很不错,是真的。为什么第五频道2这么好的游戏怎么就卖不动呀?

我还是很谢谢天师会回答我的问题的,真的是谢谢了!祝天师五一玩得高兴!

(豆豆 2002.5.4)

"龙哥热线"这个栏目,专门对应全体读者,所有人都可以发言,别的栏目不适合的话题,这里全包。所以请大家支持啊。我VF4现在使用摇杆了,专攻雷飞。我想再买个原装专用摇杆。我在看日本"大森レイ"和"金刚禅少林寺"二位高手使用雷飞时,感动的哭了(有一次"金刚禅少林寺"获胜后,雷飞原地骑马蹲裆连打罗汉拳,无论是拳法还是角色的表情,简直是酷到了极点,硬派度真比GGB有过之而无不及啊。2研与GA,一个都不能少)……看来我还得从头修起。我的偶像是鬼神AKIRA、日本最强一代男、无冕之王——滩琉豪。

●我买DC已经一年了,这几天我PALY GAME的时候,屏幕突然黑了跳出来,有好几次了,今天根本读不出来了,我放正版碟也没用,放CD时也没用。这是怎么了,请龙哥回答。(ZHIK520@yahoo.com.cn)

可能要擦一擦光头了。如果还不行,准备修理。

●嘿,我是电软的老读者!现在我有一问题想问问您,我想把ps2卖掉,去换一个ngc,我认为ngc比ps2强,所以……!我同学说我划不来,你认为呢?谢谢回答!(赵鑫)

你不要听他的。

●1.众所周知PS2与Xbox都有硬盘,是不是所有的游戏都能够装到硬盘上玩?是否会出现玩家们都拿硬盘到BOSS那里去拷正版游戏的情况?

2.小天天的组装dc怎么样了?我也买了一台组装的dc,我发现有画面拖慢的现象。是否欧版的都是这样?

3.希望以后多送一些音乐cd。

4我买了一台电脑显示器,是EIZO的。有VGA,BNC和MAINTENANCE PORT的输入端子。请问DC有没有这种端子?

5我的引导盘是1.2版的,说支持VGA,但是却不行。WHY?

6.17寸显示器+漫步者音箱的效果很不错,比彩监还好!850元!(xss5555@sina.com)

1、不是那个意思。2、是游戏的事。3、当然,这期你还满意吧?4、NANAO强。5、有行的。6、嗯。

●龙哥:为什么光盘只能顺时针转?(张少水)

因为让光盘转的人不想逆时针转。

●1)我是天津人,在一些专卖店(兴安路的)卖的ps2,30000和30006卖的差不多。boss对我说30000的ic是一块类似rom的东西,需要动烙铁改机,而30006是一个像卡带芯片似的东西,可以直接插进机器内改机。boss说30006的安全些(两种ic的价格差不多,兼容性也差不多),您怎么看?

2)传说的ps2 50000可能发售吗?直读IC会不会因此更新?

3)GC的D版是怎么回事(TERRY)

1、当然买30000型的。 2、没听说过。 3、不知道。目前游戏机唯一一块净土就是NGC了。

●我近期玩ps的《游戏王-被尘封的记忆》全关后,得到一密码不知有何用?人物榜中,迷路神官兵和近位神官兵中间有一空缺,不知是何人,该如何打出?望指教,谢谢!

e-mail:justice11@163.com

●我前不久"荣幸"地买了一盘"龙之战士"正版gba卡。可惜是电池记忆的。即E-06那种。因此我有几个问题想咨询一下。

1:是不是正版gba卡带中一种游戏只对应一种记忆方式?比如说"龙之战士"的记忆方式只有电池记忆?

2:正版卡带中的电池寿命有多长?

3:万一电池没电了怎么办?(吉林玩家)

看来GBA的问题还不少。1、原版的当然如此。2、怎么也能有两年了。甚至更长。 3、换。

●uni41,您好!CAPCOM有点让我失望,我今天去了CAPCOM的日文站点,上面公开了生化危机GC版的0-4,我本以为画面都会像生化1再生版一样好,可是,生化2、生化3还有生化维罗尼卡,完全和原来的PS、DC版的画面一样,只有生化0和生化4才是生化1再生版的那种完美的画面。本人失望至极。(太阳王子)

选择NGC是对的。这点无庸置疑。就算不刻意强化,画面也比PS、DC强万倍。须以0、1、4为主。

●小编好:我是一名在西安的大学生,想在五一期间买一台PS2,现在的价格为1950元(不加直读),是否合理?西安的直读AR2是分开了卖,一共要420元,太黑了。PS2是否适合接在电脑彩显上,清晰度如何?是否有游戏不支持?望解答。另:听说天师曾在西安上学,可否给我推荐几家好一点的游戏专卖店?(西安 陈垒)

AR2如果420元还带一张引导盘的话还差不离。现在西安的情况我就不清楚了,无法推荐。

●我有一盘GBA的SONIC ADVANCE美版(D版)。记录有些问题,具体说来是每进一关,退出后(A+B+START+SELECT或关机)存入不能,但不知怎么有时就能存上。而养查欧的纪录就每次都能存上。更怪的是我选择删除纪录,玩时没有记录,而A+B+START+SELECT或关机后以前的纪录又出现了,这是怎么回事?(此致敬礼Terry)

怪也!你不是在给我出考题吧?风林同样的卡就一点儿事儿都没有,记录OK。也许游戏本身就这样。SORRY我真的搞不清。建议把卡拆开看看。

作者:星诗畵(龙:作者观点与本刊无关)

KONAMI真正的实验品是谁?KONAMI想干什么?

注定失败的《あいたくて···》与已经失败的《ときめきメモリアル3》

大概国内没有几个人知道《あいたくて···》是什么东西。《あいたくて···》被大软译为《想见你》。老实说,我真不知道这词是什么意思。字典里也没有。《あ》也是KONAMI的一个知名恋爱GAME,只不过未出厂就被判了死刑。《ときめきメモリアル3》大家都知道是什么,8万多的销量足能够证明问题了。

引子

《心跳3》未发售时业内就普遍不看好。但KONAMI却满世界的说什么全新的技术、全新的人物、全新的世界观、全新的系统。好像《心跳3》成了创世纪的作品了。但真的创新有多少呢?《心跳3》的惨败被很多没玩过《あ》的玩家认为KONAMI是在试验系统。真的是这样吗?我来给大家比较一下两作的关系吧!

世界观、背景

《心跳3》这次被称为全新的世界观,跟1代2代完全没有关连。不过《心跳3》世界观的基本概念还是跟1代2代和《あ》相同,根本不是什么新的东西。开头也是很平常的恋爱GAME开头,还不如《あ》中苦命的主角恐龙未婚妻有创意。

爱称发声系统

这两个作品中都用了爱称发声系统。《心跳3》用的是EVS系统。EVS是成熟型的东西。虽然在《心跳2》里实用度真的很低,不仅只有2个人,且还要吃掉12格记忆卡。其她人还要买资料盘。不过到PS2上用了DVD和8M记忆卡这个问题马上被解决了。《あ》用的是发音拟定系统。GAME开头时二宫麻子会根据主角名给与爱称。在PS年代这是很实用的,且不用记忆卡。但是相对自由度会下降,怪怪的名称就没办法处理了。发音拟定系统是第一次用但EVS不是,可以断定《心跳3》的声音不是实验品。

系统、学校行事

《心跳3》中加入的新行事(如水泳大会)根本就是《あ》中的。连MINIGAME都差不多。系统方面大多是《心跳1 2》留下来的。新加入的话题系统和探索还有等待时女主角会动,这全是《あ》中的!只不过适当的进化和简化了,决不是什么全新的东西。要说全新的东西也不过是那个没什么效果的2.5D和笑话百出的服饰系统。(说些题外的,本作女主角审美观不正常。西服无敌!)

剧情

KONAMI意外的从《心跳1》外传中发了笔横财后我就发现本作中剧情说不清楚。回头出外传敲诈玩家钱包。《心跳3》剧情少的程度可以跟《心跳1》有一拼了。但在《あ》剧情就比较多,每个人的故事都讲明白了。

发售日

我可不是指发售日有什么特别,而是《あ》的发售日现在还没个说法。官方说是1999年,但日本最早拿到盘的却是在2000年5月。怎么看都没有个正式产品的样子。

后路

《あ》之所以大家都不知道,这是因为后续无音。KONAMI连本作的锡包卡都未发行,CD连张原声集都没有。我们再来看看《心跳3》。限定版、锡包卡、CD、周边。明明《心跳3》还没有《あ》卖的多。最近还想靠出漫画把GAME起死回生。KONAMI做这么多是为什么?它是拿玩家和其他投资者的钱做的。《心跳3》卖得这么惨,下次谁还敢投资?这哪里可能是实验品?KONAMI胆子再大也不敢拿玩家开玩笑!(一些题外话。听过→更加!更加!心跳2001~后我终于明白KONAMI为什么没用女主角的CV来唱主题歌。)

两作品失败原因的相同与不同

以我看来相同的地方只有一处,就是原画都太差了!《あ》无论人设还是通常GAME画面都是很优秀的。但CG照同期的《心跳2》能差了一半,可以说是恋爱GAME史上第二差的原画了。比起这个,最要命的倒是系统。至今日本恋爱GAME玩家多数都认为这GAME系统是最完善的。相对的,普通玩家根本就上不了手。再加上第一次GAEM不能用S/L大法,且还没钱没道具。很多人就这么退回去了。《心跳3》最致命的地方就是人设。个个都长得像国小似的。就算系统再好,我想也不会有想跟小孩子谈恋爱的吧?按大家的说法《心跳1》是高中生《心跳2》是国中生,那出最新版的《心跳4》时角色应当都是幼儿园的小孩吧?

KONAMI到底想干什么?!

大量的证据表明,《心跳3》不是实验品而是真真正正的失败作品。大家知道KONAMI《心跳3》之后再干什么吗?一个是《心跳女性相》版;另一个就是《心跳1》的打字GAME。不仅如此!已经两年没出CD,却突然在今年情人节推出新CD!这在游戏史上都没有过。于是很多人就猜想KONAMI是不是想试探《心跳1》还有多少支持者,人多的话就出个《心跳1》的复刻版。如果这样炒冷饭的话只能证明《心跳》的传说终结了!

虽然传说要终结了,但《心跳》会成为我永远的回忆。

龙:爱之深,责之切?是个有想法的玩家。

来信回复

●致莱因：昨日无聊，信手拈起第3期电软，忽然在第94页右下角发现莱因你可以1分26秒34完成“风之克罗诺亚2”的那关隐藏关。第一个反应就是：不信！

我很喜欢玩风2，早已经完成了所有隐藏要素，包括每关收集150个以上水晶。两个隐藏关在看电新前的最快的成绩分别是1分08秒26和2分04秒38（你是高手，应该清楚这两个成绩分别对应哪关吧？），看了电新后又将后者提高到了1分59秒53，个人认为已经离极限差不了几秒了。不禁暗自佩服电新中示范的那个日本达人的水准，能打到1分55秒多实在是强！

可莱因你居然可以比那个成绩高了近半分钟，实在让我汗颜，请老大一定要告诉我详细的方法为我解惑。并且确认你打出1分26秒成绩的那关就是电新第四期中示范的那关，而不是另一关，OK？

风2是我最自豪的游戏了，也是我最喜欢的ACT（个人认为MGS2不算ACT算AVG），我的心情老大你应该理解。期待回信中…………

对了，天天工作很辛苦吧？附件里是个我认为非常搞笑的东西，看看，笑一阵。:) ppdollar

我并未玩过这个游戏。不过你玩得倒是不错。还有几位读者也提到这个问题。不过这两天截稿，莱因总帅前段忙于《电新》而生病了，等他来了我帮你问一下。一定要给读者一个满意的答复。另外，你有信心挑战GGB么？试一下战场ACT的感觉。

●龙哥，你好：马上就要5.1节了，我想在节日期间买台NGC，所以想问几个关于NGC的问题：

1、听说全新PS2第一次开机时在普通开机画面之后还有一个与机器标志一样的图案，是否？

NGC是否有与PS2类似的第一次开机的标志或其他可证明是全新机的方法？

2、如果每天打4小时，NGC大约能撑几年？

（上海 张晓峰）

很有代表性的问题。1、是的，PS2有新机符号。NGC也有。这些符号只出现一次。 2、NGC暂无盗版，只玩正版并注意防尘不会有太大问题。

对电软的几点建议

一、建立《电软》网站，让读者有个可发表意见和交流的场所，好的看法和精妙的讨论可刊登在杂志上。

二、利用网络的方便快捷，征集玩家的问题，向日本的著名游戏制作人发E-mail，直接发问。对那些“大牌”的制作人，应打感情攻势，将喜欢他的读者来的信译成日文转发给他们。千穿万穿，马屁不穿。相信态度一定会软化。并借此与他们建立、保持一定的联系。这样，《电软》也就有自己的信息来源了。

三、年末第12期应将全年文章按内容分类列表，以方便读者查找所需内容。

四、目录再详细些，如在目录中列出当期《秘技》中所涉及的游戏名称，以方便日后查找。

五、年初第1或2期杂志应将去年各机种所发行的游戏的名称、公司、发行时间、类型、销量制成列表。考虑到总量较多，可制成赠刊随书附送，实用性，收藏性都很强！

六、制作一个专题，回顾PS2两年来的软硬件变化以及精典的GAME简介。

七、《电软》的信箱不能光用一个网站的，万一哪天这个网页系统被破坏，读者们的稿件就危险了。应多用两个其它网站的，以防万一。

八、与邮政部门合作，制作已付费的名信片。或干脆在名信片上贴上邮票。杂志价格也相应的调到9元。应当可以被接受，保证杂志以后每期投票率可在80%以上，如果再加大奖励力度和增多名额，90%指日可待。

九、强烈抗议现在的装订方式，我近几期的《电软》期期掉页。

十、《菜鸟通》是本十分实用的书杂志，如果不是因为销量而停刊的话，希望以其它形式复活！

十一、记住自己是本“娱乐杂志”是教众怎么玩的，别整天弄得好像思想家一样，有事没事总有那么两三个“著名”撰稿人和小编写些“深刻”的文章来教育读者。杂志的购买主体是学生，他们平时在家在学校已听够了说教，玩游戏看电软就是求个放松，可你们还不依不饶，硬要将一本帮助玩家的杂志办成一本“政治课本”！大家都抱怨电软越来越不好看了，那是当然，“政治课本”怎么会好看？

所以，《电软》主体应走娱乐化路线，要让人看得轻松，愉快。偶尔来几篇“深刻”的文章点点睛，同时必须真正学会随大势、中庸，这才是能促进《电软》发展、壮大的办刊方针。

十二、多登些人气游戏的文章，别在那几个只有小编喜欢的游戏上浪费太多页码了，杂志是为大家服务的。不是小编家的“自留地”！

另GBA上的《实况足球》玩了吧！PS上的《实况足球》也玩了吧！请在这两期杂志上多发表的文章。毕竟，世界杯也要开赛了。

uoyuoy

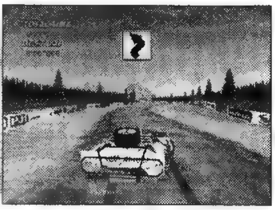
龙：这封信婉如一场及时雨，令我们几个略显浮躁的小编明白了许多。uoyuoy读者，“无类”也看了这封信，他并让我们加强学习、提高业务水平，做出更合时代潮流的杂志奉献给广大读者。

●小弟最近PS2问题颇多，我的PS2没有改机，才买2个月，在家里玩的时候一切正常，现在来到寝室可能是由于灰的原因，先是玩三国无双的时候碟片自己自动退出，打足球也有这种情况，不过经修理后这种情况再也没有发生了，但是麻烦又来了，现在我的PS2有时候不论CD仓有碟无碟，在弹出来时很正常，但是收进去的时候竟然关不上，卡住！但是可以用手推进去，以上问题还请龙哥笑纳！YOUR FANS！敬上

杯缓润滑脂、碟仓推杆部分发生了问题。

●＞自制的世嘉拉力，有没有兴趣指教一下？

天天：你好，本人自制的赛车游戏第2代已部分完成，有没有兴趣按照你的标准分析一下？如有兴趣赐教的话，给个地址，我给你邮寄过去。游戏尽力模仿“世嘉拉力2”，但手感可能有较大差别！



↑请霍起与天语联系。

模仿得越像，就越成功！！！努力！！！

赛车名人谈赛车

题目由XTT1341所加

……关于梦美和GT，还有一些补充。我玩GT的时间不比某些GT迷短，至少50小时，所有驾照获得。正是因为深入研究过，才敢在此发表评论，并不是乱讲！玩GT真正的目的是买车，一旦买到最强的车，夺得冠军是很简单的事，之后就无所事事了。用自动档也足以获得S级驾照。试问，在数百万GT迷当中，有几人是用手动档开车的？！而梦美却不同，玩梦美的目的是不计一切代价地追求速度，使用手动档也是相当普遍的现象。舵、档、油、刹之间的疯狂配合，其中蕴含的技术深不可测。说到梦美就不得不提火箭，在DC上的这部梦美系列的最新作当中，制作水准最高的一部车就是火箭，它是制作者们发挥了最高的想象力创造出来的心血结晶，也是梦美的灵魂。但正是因为制作得过于出色，过于专业，以至于令很多玩家都因其难度过高而不能领会火箭的魅力。个人估计能驾驶火箭车手在全世界不超过20人，实在太少，可惜至极！在此，郑重向所有梦美迷吐血推荐火箭！因为它实在是太美妙了，绝不能错过！也欢迎GT迷们“试玩”。火箭出现条件，总游戏时间100小时或用金手指调。若玩了10小时仍然找不到自信，可考虑放弃。祝好运！梦美排行榜上的中国人正在急速增加，其中阿新的进步速度最快，在领略到火箭的魅力之后，目前的他正处于“暴走”状态，声称不玩坏两个手柄誓不罢休（爆笑）！无法上传纪录的玩友可与我联系，或直接将梦美的记录以附件的形式发到我的DC专用邮箱，上传的事情由我负责，但至少FREERUN要有一条赛道进入前十名。请放心练，若用火箭，杀入前十没有任何问题！到目前为止，我的4条赛道的世界纪录仍然无人能够撼动，看来PICO和龟仙人已经服输了，哈哈。另外，我用2成飞空之舞的功力便将皇牌空战爆机。特向空战迷们推荐这款非常专业的飞空之舞i，若能将其打通，必将体会到飞空系列的究极操作性；若通关不能，就请闭嘴。

我曾深入地研究过NAMCO的代表作，如铁拳、刀魂、山脊赛车、皇牌空战等等，由NAMCO制作的作品基本上都是针对Light user的。最可笑的是其招牌作山脊赛车，内涵很浅，更无难度可言，只能靠CG和漂亮MM来吸引玩家（与著名的“泳装秀”有异曲同工之妙），实属哗众取宠，不堪一击！其实许多大众眼中的超大作，在专业玩家眼中只不过是些垃圾。……

文：LYF

格斗之王 2001(KOF2001)

机种:ARC　厂商:EOLITH　类型:FTG　媒体:卡带

终于玩到了这款由韩国人做的《KOF 2001》。尽管EOLITH肯花上大把的银子替SNK继续开发KOF,期望借这个有名的游戏系列捞上一把,可事实却不像EOLITH想的那样容易,这些剩下的SNK的"精英"们看来并不是很卖力气,以致于《KOF 2001》的品质大幅下降。

很显然,韩国人很喜欢KOF以前的作品,所以他们使得游戏玩起来更像《KOF 97》或是《98》而不是《KOF 2000》的后续作品——无论是攻击判定还是游戏节奏完全是97、98的风格,这就是为什么本作推出后比较受欢迎的原因。SNK在《KOF 2000》上的近乎疯狂的表现换来的是无尽的倒彩,差点没让KOF变成《xxVSxx》,EOLITH很及时的将KOF拉回了正轨,也算办了点好事吧。然而不知是不是有CAPCOM的开发人员"转会"到EOLITH,本作有些地方简直就是卡氏游戏的翻版——比如组队系统来源于《CAPCOM VS SNK》,但有所改进;新角色的人物设定和动作明显带有卡氏风格,不信你去看看K9999的超杀,是不是有够夸张?还有诸如必杀抵消超杀、超杀抵消超杀等颇为"眼熟"的东西等等,不过这些作为"借鉴"也未尝不可,但最令人不解的是作为KOF的"招牌"——COUNTER(破招)系统被取消,取而代之的是"浮空追击",这样不少角色就有了轻易就能练出的浮空无限连击,因为它们根本不需要抵消。

也许将本作看作是另外一部格斗游戏会好一点——比如KOF的外传。因为已经没有了森气楼大师的原画设定和那种狂放不羁的SNK风格的KOF,还能够有资格称之为KOF吗?

——鞍山　姚舜禹

角　色: 8	操作性: 8
画　面: 6	创　意: 6
音　乐: 7	移植度: ?
情　节: ——	总评价: 6.75
游戏时间:8小时以上	

魔法封神(MAGICAL FENGSHEN)

机种:GBA　厂商:KOEI　类型:RPG　媒体:卡带

笔者从未接触过光荣的RPG游戏。在玩之前又得到本作在日本发售惨淡的恶耗。而自上手起,深感此作异常出色。客观的讲,从各方面综合评定,本作实为仅次于超一流的黄金太阳之一流RPG作品。几分钟便告已放不了手。要说起来,这光荣倒是制作咱中国古典题材的达人。十几年的经验倒是不假。先看这画面,这场景,这人设,均很中国(作形容词),流畅、细腻。其实天下乃大同也,在日本的魔法学院,到了古中国就得冠以"仙人学堂"之雅名。虽说是换汤不换药,但总瞧着让人特亲切。再来,就仗着光荣那一干子中国曲专家级配乐大师,弄个十首八首轮着使唤,首先玩家这味就上来了。而最值得称道的当属本作的人语方面,非常的到位。主人公热血,妖魔鬼怪的阴森,特别是怨鬼的配音,和日前的恐怖新贵"零"有的一拼。

战斗方面则是标准的DQ模式。但当然制作的比DQ要更加华丽一些。战斗节奏掌握的很好,遇敌率也不高,更无需像DQ那样变态练级,再加上人语的衬托,战斗这一项也是比较令人满意的。另外当然还有光荣大力标榜的,GBA版本与NGC版本封神联机通信系统。虽然国内同时拥有这两台任氏究级装备的玩家并不多,但相信通信一定会很有意思吧。其实说弄不明白如此良品咋就卖不出去,也只是站在国人的角度来看罢了。不过,笔者倒是很期待国内的汉化达人们能再出一份力啊(笑)。

——南昌　严俊

角　色: 9	操作性: 8
画　面: 9	创　意: 8
音　乐: 9	移植度: ——
情　节: 8	总评价: 8.5
游戏时间:攻略中	

本栏目所登文章仅代表作者的观点,并不表示本刊一定赞同。

天使之翼～荣光的轨迹

机种:GBA 厂商:KONAMI 类型:SPG 媒体:卡带

这是一款结合足球、战棋和卡片要素的足球卡片游戏,我想这样一款漫画般风格的足球游戏只有在 GBA 上推出才能获得成功吧!因为不是正统的足球游戏,所以只要能力高的球员完全可以实现自己带球、突破、射门得分。这样一来玩家就能轻松体会到乐趣。

整个游戏中有球员卡、教练卡、战术卡、辅助卡、攻击卡五种共计488张。想要收集全部的卡片可不是一件易事喔!如果在比赛中使用了必杀技攻击卡时还能看到漫画中出现过的必杀技如滑翔射门、火焰射门等。游戏一共分两种模式即联赛模式和自由模式。可惜在自由模式中球队除大空翼之外再没有第二个明星球员了。如果想获得岬太郎、日向小次郎等明星只能靠打比赛胜利后得到他们的球员卡后才能使用。

世界杯即将举行,而这款非正统的足球游戏会得到大家的青睐吗?

——浙江 胡叶鲁

角色:	8.5	操作性:	8
画面:	8	创意:	9
音乐:	7	移植度:	——
情节:	——	总评价:	8.1
游戏时间:≥10小时			

火炎纹章～封印之剑(FIRE EMBLEM)

机种:GBA 厂商:NINTENDO 类型:SLG 媒体:卡带

一部让玩家引颈期盼了19个月之久的作品。与此同时也绝对没有辜负纹章们的苦苦等待,更再次证明了任天堂十年磨一剑的精品招牌。GBA 机能确实要比 SFC 更加出色,封印之剑的开场动画着实制作的很华丽,透过 GBA 的精细 TFT 表现出来,震撼之余更添几分细腻。笔者曾一度以为失去原制作人的纹章会因此而颓废,但事实告诉我,没有!纹章的精髓并没有变。同样的让人感到亲切、温馨。当然,在继承原作精华的同时,本作较以前做了相应的微调,以适应现代玩家的需要。如系列一惯的超高难度,就老玩家来说,感觉到了本作是稍稍有所收敛了。

战斗系统则较前几作并没有太大的改革。老玩家直接开打便是。其中第七话的斗技场,常为达人们挑战自我之场所,但还是别太执着的好,万一战死追悔莫及。大量的隐藏要素更是纹章的法宝之一。要想收齐全部的究级装备、网罗天下英才、打通隐藏事件、对决迷之敌手。相信手持此卡者,整个夏季怕是难免要陷进去的了(笑)。

——南昌 严俊

角色:	8	操作性:	8
画面:	9	创意:	8
音乐:	9	移植度:	——
情节:	9	总评价:	8.5
游戏时间:预计50小时以上			

VR 战士 4(VIRTUA FIGHTER4)

机种:PS2 厂商:SEGA 类型:FTG 媒体:CD－ROM

第一次见到街机版 VF4 的时候心里就在想,在一年以内绝对不会被移植到任何家用机上,因为 SEGA 街机硬件实力超强,同一时代的街机绝对不会不缩水而被移植到任何家用机上(价值上万元的街机底板怎么可能和屈居一个价值几千元左右的次世代主机同起同坐?)。

见到 PS Ⅱ 画面的第一眼就是感觉贴图贵动……但是还好,超近距离的近镜头被完全保留了,这种魄力和震撼是别的游戏做不到的(试想如果 TK4 中有没有把镜头拉到角色的一只眼睛再向全身扩展?)。虽然贴图上显得稍微差一些,光源也来的不是很明显,但是画面依旧是很强,毕竟这种自上向下的移植难度是非常高的,能把 VF4 移植到这种程度应该是很高兴的事情了～现在每天抱着摇杆狂练。

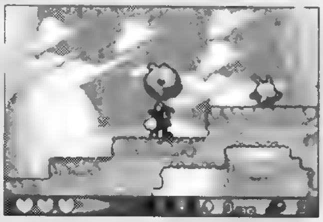
自己在家打段位模式短时间也能感受到一些街机的乐趣,各种练习模式的设定也为新手增加了不少方便。凡追求画面华丽者必买!凡格斗迷必买!

——北京 小 JOE

角色:	10	操作性:	10
画面:	8	创意:	10
音乐:	8	移植度:	6
情节:	——	总评价:	8.7
游戏时间:相当睡眠的1/2			

风之克罗诺亚～(风のクロノア)

机种:GBA 厂商:NAMCO 类型:ACT 媒体:卡带



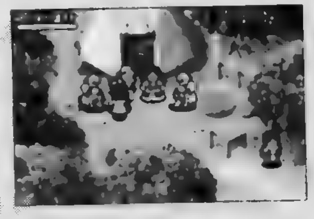
GBA 刚入手,本游戏便以它特有的魅力成为了笔者与众多玩家的首选软件之一。而这款曾在 PS/ PS Ⅱ上大放光彩的游戏,在掌机新秀 GBA 上的表现也是毫不逊色,如果说 PS Ⅱ上的《风之克诺罗亚·被遗忘的救世主》可谓大餐的话,那么 GBA 上的《梦见帝国》也称得上是值得回味的小吃了。借助 GBA 的进化机能,操作感一流游戏的画面细致而极富层次感,音乐也相当悦耳。而对于一个游戏最重要的剧情和耐玩性而言,一贯的严谨著称的 namco 当然不会让大家失望,剧情如童话般引人入胜,让人有欣赏卡通的感觉。本作的耐玩性就在于能让玩家同时体验动作游戏与益智游戏的双重快感,因为除了每关的 BOSS 战是考验拳脚功夫之外,几乎每个关卡都是由一个接一个的谜题组成,虽然难度不算太高,不像"仓库番"那样的超耗脑力,但也足以让几千脑细胞自杀。随着关卡的不断升高,游戏对智商的冲击也是逐级加强,脑子不够用的话,招几个朋友一起来挑战智力,也是别有一番乐趣哦!

——广西 阿虎

角色:	8.5	操作性:	9
画面:	9.5	创意:	9
音乐:	9	移植度:	8.5
情节:	8.5	总评价:	8.9
游戏时间:365分钟			

光明之魂(Shining Soul)

机种:GBA　厂商:SEGA　类型:RPG　媒体:卡带



低沉而雄壮的开头画面音乐，一上来就给人一种有气势的感觉，有点《黄金的太阳》的味道。而一进提取进度的画面，音乐又转而轻松明快，真是能吊人的胃口。画面上无可挑剔，世嘉一向的高素质，与《黄》有一拼。系统上最闪光的设计就在于 L、R 两键的使用了。由于游戏中没有暂停这一选项，又因为是 A · RPG。在迷宫中怪物随时都会扑上来（除非被全灭），这就要武器与道具能够随时的切换使用，游戏很好的做到这一点，而且作为一个世嘉的游戏在很多细节方面很有意思。比如迷宫中进入下一层时出现的"某某迷宫第几层"这类字样都是红色的还在颤抖，很像恐怖片（笑）。还有主人公被怪物击中时会"啊"的叫一声，很是有趣（恶趣味），当然不只你会痛，敌人被击中也会很痛，骷髅兵就会痛得连骨头都起来了。有优点也有令人不快的地方，为什么四个主人公的表情那么死板，如果能像索尼克 A 中那样就好了。或许不管谁在危机重重的迷宫中，也不会开心的笑吧（笑）。

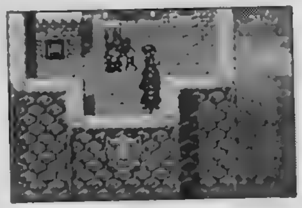
将弓箭手起名为林克，大耳朵精灵族，SEGA 给 NINTENDO 做这样高品质的游戏，鼓掌，鞠躬（光明塞尔达!?）

——北京　张皓

角　色：8	操作性：9
画　面：9	创　意：8
音　乐：8	移植度：——
情　节：8	总评价：8.3
游戏时间：目前 10 小时	

火炎的气息 2～使命之子

机种:GBA　厂商:CAPCOM　类型:RPG　媒体:卡带



本作在当时就拥有极好的口碑，笔者在此系列中也是最喜欢此作。原本的超任版素质就非常之高，现在的 GBA 版除了画面上再精益求精外，又精心调整了游戏内在的参数，还特别对应了 GBA 的道具交换机能。

基本是完全移植，但又不是简单的复刻，很多地方都有改进，有种焕然一新的感觉。最明显的是加入了个跑的设定，以前的超任版主角走路慢的像只蜗牛，这回在 GBA 上跑起来就舒服多了，并且游戏的整体节奏也快了许多。战斗指令方面改成了类似四代的形式，而菜单界面的进步也不小，各种项目组织的更紧凑更有条理。除此之外还有其他细小的变动：重新绘制的人物肖像和过场动画，形象的道具小图标，装备购物时能力值的升降等，玩起来更得心应手。

音乐与剧情是《火炎的气息 2》最优秀之处。配乐慷慨激昂，和情节配合的天衣无缝；九个角色各有特色，都刻画得十分成功，游戏的后半段情节起伏跌宕高潮频起……许多感人之处现在笔者还是记得清清楚楚（其悲剧气氛的结局永生难忘！），个人认为在情节方面绝对可以与《最终幻想 6》相比。如果你面对一代还曾经犹豫的话，二代则再也不能迟疑了！相信我！！

——北京　罗剑锋

角　色：9	操作性：9
画　面：9	创　意：8.5
音　乐：9	移植度：10
情　节：10	总评价：9.2
游戏时间：40 余小时	

VR 网球 2 (Power Smash2)

机种:DC　厂商:SEGA　类型:SPG　媒体:GD－ROM

好玩不好玩可用时间来衡量，只要看一看装满 5 张记忆卡的原创人物就明白花在此作上的时间绝不比 RPG 超大作少。简单到不能再简单的拍来拍去，每次玩都能拍上几个小时不觉得累，HIT MAKER 在操作系统上所下的功夫值得每一位玩家细细体会。

网球要做成游戏，除了玛里奥网球的路线外就只有写实，初作已经很成功了，二代则是炉火纯青，不仅人物动作更顺畅自然，还特别加强了对球的物理特征计算以及细至入微的人球工程，掌握其中规律，将球员的能力发挥至极限，才能打出想打的球。最不可思议的就是根据人与球之间的位置和操作者按键的时机所运算出来的动作、力度、角度真的已经到了天衣无缝的程度，配合二代比一代更长的预先输入时间，在对方触球离拍的瞬间就已经可以决定击球的力度和方向了。跑动便显得尤其重要，二代大大强化跑动，虽显得不大现实，但那种打不死、跑不烂、把对手急得直跺脚的感觉就只有做成游戏才有了。

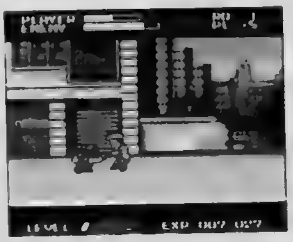
如果硬要提一些意见的话，就是上网型打法占便宜，想要在底线上有所作为没有十分的功力不行。

——苏州　惜惜

角　色：8.5	操作性：10
画　面：9	创　意：8.5
音　乐：9	移植度：10
情　节：——	总评价：9.17
游戏时间：每天保证 1 小时	

SD 街头快打(Final Fight)

机种:FC　厂商:CAPCOM　类型:ACT　媒体:卡带



你喜欢清版 ACT 游戏吗？如果你喜欢，但是因为某种原因而错过的话，请务必将 FC 再找来一玩，必将你"ACT 神经"激活。

本作的人物是"快打旋风"中三名角色的 Q 版化，如果你认为 Q 版的没有写实的好或幼稚的话，那真是大错特错。虽然是 Q 版的人物，但是动作方面一点也不马虎，整体画面色彩柔和，操作感得到了完美移植。相信玩上一会儿，你就会欲罢不能。

"SD 街头快打"虽然只有 5 关，但关关精彩，玩法多样。你可以用一些攻击距离远的招术牵制住敌人，把敌人慢慢磨死，也可以找准机会，各个击破(用"哈格市长"的"大坐"坐掉敌人，超过瘾)。过关后，还有"打油桶"的迷你游戏，十分体贴，不愧是出自 CAPCOM 之手。本作最大的遗憾——不能双打（难道受 FC 机能所限），与好友共同作战的乐趣是单打不能体会到的……强烈推荐给那些觉得找不到游戏感觉的朋友。

——贵州　杨欣

角　色：10	操作性：10
画　面：9	创　意：10
音　乐：9	移植度：——
情　节：9	总评价：9.5
游戏时间：超过 100 小时	

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

一次不同寻常的握手

风林：NAMCO这次与任天堂联合召开的提携大会实在令人震惊，虽然事前已经知道NAMCO会与任天堂在GC互换基板TRIFORCE上大作文章，但没想到NAMCO居然会将自家压箱大作都搬到GC与GBA的舞台，不知道这是否意味着业界的格局将再次发生变化？

天师：表面上波澜不惊，明眼人已经看出其中的变化了。无论如何，游戏业界的格局也该变化了——"变则通"。木木对近段NAMCO的表现又有何感想呢？

风林：其实从PS2发售之初，NAMCO赤字频繁就已经可以看出端倪了。一棵树吊死必将是自掘坟墓，前车就有SQUARE为例。从NAMCO在PS2上发售的多部作品销量来看，都呈下降趋势。早的像"铁拳TT"、"风之克罗诺亚2"，这些当初被NAMCO抱以期望的游戏都回敬了苦酒一杯。特别是刚发售不久的"铁拳4"，更是在NAMCO的伤口上撒了大大的一把盐。加上街机方面也屡受挫折（叫好不叫座的游戏增多），自己的造血功能正在逐渐萎缩，如果不开拓出新的市场，今后的残局恐怕不是现在所能预想的。

天师：嗯，不过NAMCO当年在气势上是盖过了对手的（特别是SEGA）。那时PS正红，NAMCO家用业务游戏用双赢。不过时过境迁，在PS2仍旧承袭PS战果的情况下，不知为何NAMCO的游戏却不怎么卖得动了！印象中只有一个"皇牌空战4"销得还可以，其他一些街机移植游戏，销量都不太满意。我觉得不是索尼让NAMCO难堪，而是现在的大环境确实有些问题——做什么样的游戏才能卖的出去？我看最近风头正盛的BANDAI、KONAMI、KOEI倒是值得好好研究一下。（笑）

风林：个人感觉NAMCO的几部重量级游戏都缺乏核心支持者，消费群十分不稳定。以机战为例，几乎每作都有非常稳定的销量，这是一般游戏所无法比拟的，也是NAMCO目前所欠缺的。

天师：没错。"铁拳4"30万的销量让人大跌眼镜。NAMCO的游戏绝不像SEGA那么"专业"，但又缺乏前几年那样的广泛LIGHT USER支持，形成不了"核心"，销量自然下降。而且NAMCO本身在游戏制作力上已经捉襟见肘，成名作看似极多，但算来算去也没几个。相对于SEGA那些独立出去的分公司，特别是SEGA历经磨难而形成的强大游戏产能和大量名作系列，我看NAMCO也该改革一下了。该公司把异度小组兼并形成子公司，可能是一个信号。另外木木，我发现AV名越和SONIC中裕司都在NGC上赚到了钱，特别是SONIC遍地开花，相信NAMCO也只盼快些行动起来吧（笑）。

风林：NAMCO这次不就急不可待的一头钻入了山内的怀抱?（笑）从前段时间NAMCO召开的战略发表会上看，NAMCO已经意识到了自己在软件分配上的失策，并有意学习SEGA的子公司化、多平台发展的战略。此次大举加盟GC可以看作是NAMCO"转型"计划的第一步。但有一点我很担心，虽然NAMCO与SEGA在街机上分庭抗礼，但在家用机原创软件的研发能力以及话题作的数量上都是无法与SEGA相提并论的。SEGA旗下九个子公司，个个拥有扎实的制作功力以及大量的可以形成话题的作品，而且SEGA的多平台战略中，除了像网络游戏必须跨平台制作外，没有一款软件是跨平台制作的。每个子公司都根据自身的软件风格在自己向往以久的平台上开发着属于自己个性的游戏，这样一来的好处是软件质量与数量上有明显提高。反观NAMCO，目前更多的是将一款游戏进行多平台移植，而抛开这些多平台作品后，就几乎没有可以吸引人们眼球的亮点了。

天师：当初给DC这台看似毫无出路的主机，全力制作出一款满分评价的游戏，这的确让人看到NAMCO的诚意以及对游戏制作的执着。现如今灵魂能力2八面出击，我看倒未必每个机种都能畅销吧？从铁拳4来推论，甚至PS2版都未必达得到当初DC版的30万。看来跨平台也是蛮有学问的。不过NAMCO的名作系列和子公司不多不能算是"同一游戏跨越不同平台"的借口。CAPCOM就敢把BIO让NGC独占，此点很值得NAMCO要学习。试想，GC版的生1如果让PS2来作，就不能入目了。而如果GAMEARTS把GGB让给DC，就注定无法实现秒间60帧以上的流畅度！这是一种勇气，也是对游戏负责的一种体现。

风林：其实软件商向"钱"看本无可厚非，但这钱也分怎么个赚法。像NAMCO这样的多平台移植策略应该说是从"保证软件能够有稳定销量"上面出发的，不过是否真的能够如其所愿却是个未知数。相反，我认为想要成功就要敢做大动作，想得"虎子"没有一番独闯虎穴的勇气是不行的。就这点来说，当今厂商值得推举的惟有SEGA与CAPCOM两大家。而NAMCO显然缺乏这种勇气和胆量。

天师：又以SEGA为例，在挺过了艰难的一段时期之后，现在看起来似乎还不错。世嘉一贯敢为天下先，据说是吃了不少苦头，但也积累了许多经验。单纯从交过的学费来看，我认为SEGA正是业界技术力、开发力的No.1。有些事情，看着好像在亏，但只要你用心做了，也会有所收获，时机一到，就不定还有回报。另外，我觉得NAMCO是到了炒作自己一下的时候了，这几年各个厂商都有不少话题，但NAMCO的还是少了些。

风林：的确，NAMCO的话题似乎仍旧集中在那些大家早已料想到的几款名作，在这方面，反倒令人觉得NAMCO略有保守了（笑）。另外，这次NAMCO在GC、GBA上开发的游戏也都将由任天堂代理发行，而且还成为了第二个接手制作任天堂游戏（星际火狐的GC与TF互动版）的公司，忽然令人感觉两N之间的关系变得亲密无间起来了。这葫芦里面卖得药想必也大有看头吧?

天师：因为NGC的性能很强，开发也容易，这就够了。GBA我想就更不用说了。号称SCE左膀右臂的史克威尔与NAMCO，你看看他俩现在对任氏的动作和态度，自然会明白。说到这儿，我还想提醒诸位一下，卡普空公司的很多GBA游戏卖得都非常好，可以说是"好极了"，但我想，CAPCOM和史氏、NAMCO的心态是不同的。

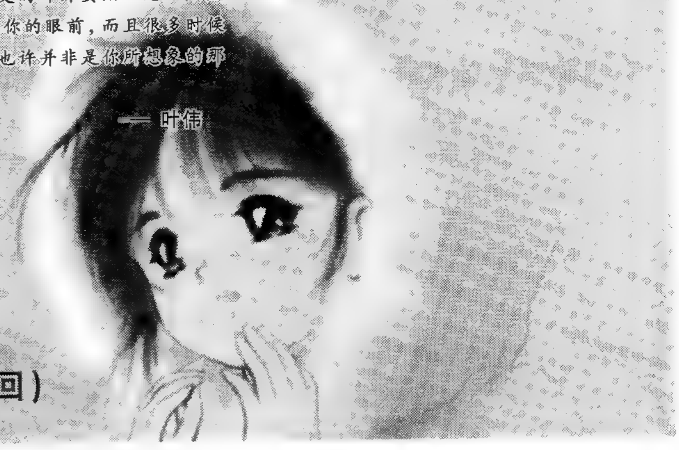
风林：是被某些"情感"因素束缚了吧？？不过现在认识到还不晚。从这次NAMCO与任天堂合作的发表会上看，这个计划已经是酝酿已久（公布了GC版"幻想传说"的动画），而且又是在E3开展前这样重要的时刻，不知道这会不会对几家厂商之间的关系发生微妙的变化呢？？另外，从SQUARE、AM2、NAMCO这几家在业界举足轻重的软件商的动作上看，在这次硬件之争中GC已经有了取胜的底牌，或者说已是位于不败之地。

天师：PS2的性能神话显然已经见底。后面就看GC和XBOX的了。说句实在话，原本我希望能有很多厂商去支持XBOX。但如果因为种种原因，软件商退求其次用力支持NGC倒也不错。但如果死傍PS2就麻烦了。我听说KONMI的WE都给GC做了。所以就让我们一起关注即将到来的E3吧，那会更让我们难受的。不过我只买PS2。（笑）

风林：倒。

"白夜"的故事从'"夏日彩虹"前16年开始说起，一直到"夏日彩虹"差不多开始的时候，情节上算是正好把"夏日彩虹"中一些没有完整交待的东西细化了，而故事发生的地点和其中的部分人物也和"夏日彩虹"中有许多紧密的关联。当然，不要指望"夏日彩虹"中的所有疑惑都能在这部小说中得到答案，游戏中所涉及的情节在时间上的跨度之大，不是一两部作品就可以讲得完的。就象前面说的，历史的碎片要细心地一点点拼接才会渐渐地展露在你的眼前，而且很多时候你眼睛所看到的东西，也许并非是你所想象的那样……

——叶伟



白夜

（连载第五回）

大法师的脸一下变了，变得很难看。他转向国王，厉声喝道："这到底是怎么回事？这祭礼还要不要继续下去了？"

国王摇摇头："别去理他，你接着办正事要紧。"

"不行。"仲仍然站在两人的面前，毫无退让的意思。

"大祭师！你……你想干什么？！来人啊！把……"

国王的话并没有说完，仲已经做了一个手势，风卷了起来，掠过圣关前的山壁、掠过祭台、也卷起了女孩身上的轻纱。

轻纱飘起来，卷过女孩的脸颊，卷起她齐腰的长发，也露出她那双空灵无神的眼睛……

女孩向前走了一步。

"奶奶……"

"是……你……？"

"是……她……？"

——第六章——

月的手被轻轻牵了起来，朦朦胧胧的，眼前仿佛有一道浮动的光，在悄悄地引导着月的前进。

四周开始热了起来，仿佛是一霎时，空气便被烤焦了似的，月浑身都要烧起来一般。

"这是……这是……哪里啊？"

"这是天空的尽头。"

"天空的尽头吗？"

"是的。"

"那是不是月期盼的地方？"

"是。那就是月一直期盼着的地方。"

"你……你保证？那里……那里没有黑夜？"

"我保证。"

"啊……怎么……怎么这么热？我……我快要烧起来了……"

别怕，有我和你在一起…来吧，月……"

这是月最熟悉的声音。是奶奶！决不会错的。

"月，过来，上奶奶这里来，奶奶还有好多好多故事要说给你听呢……"

"可是……奶奶，你怎么会在这里呢？"

"你忘了么？月？奶奶住在天空的尽头，这里没有黑色、没有恐惧，只有纯洁而透明的星星……来吧，月……"

"奶奶……真的是你么奶奶？"

"是我，当然是我……只要……只要你往前再进一步……一步就行……"

"可是……我好热……月……月好热好热……"

"没关系的，月……向前一步，你只要再向前走一步，就能解脱了……"

"不……！"

年轻的国王惊叫起来，与此同时，仲箭一般向着火的女孩飞身扑了过去！

然而大法师只是轻轻眨了眨眼，空气仿佛稍稍颤动了一下，一道看不见的屏障就把祭台完全隔开。

砰地一声，仲被结结实实地撞倒在地，他抬起眼睛，女孩就在自己面前，那具充满弹性和青春的躯体，就这样空空灵灵地、无助地站在那里，眼看就要被青色的火焰所吞噬。

仲咬着牙站起来，仍然执拗地向女孩伸出手去……

"哧－－！"，就像被最尖锐的钢针刺中，仲的身体再一次被远远地弹了开去。大祭师轻蔑地望着他，眼睛里满是嘲讽。

一丝鲜血从仲的嘴角缓缓淌下，他试图再次站起来，手脚却在不停地颤动，丝毫使不上力。

仲在发抖，这是极度恐惧而产生的颤抖，他已完全无法控制，他已接近崩溃。

"拉着我的手，站起来。"

仲惊讶地抬起眼睛，国王已来到身边，他故意不去看这个曾经被自己废黜的大祭师，只是缓缓地，向下伸出了他的手。

"我知道你能站起来的，你能行。"

"快来吧……月……时间已经不多了……通往天堂尽头的路，就要关闭了啊……"

奶奶的声音变得越来越轻。眼前浮动的光芒似乎真的在渐渐暗淡下去，四周更热了，月感到痛苦万分，她开始烦躁起来，伸手向那浮光用力抓去！

光芒一下消失了，四周是无边的黑暗－那是深不见底的古井，是永无天日的海底深处。

"啊……！！！！！"月再也无法忍受，她尖厉地嘶叫起来！

国王、仲、大法师，所有的人都被这声尖叫惊呆了。犀利的呼喊刺破山谷的宁静，像一把利剑直劈天空的乌云。

月被火焰包裹着的抖动的身躯，也随着这声尖叫而慢慢浮了起来！

"这……这是……"国王的声音开始颤抖。

仲摇了摇头。他完全知道接下去会发生什么，但是他却一定要做出一付出乎预料的样子。他绝不能让自己辛辛苦苦制定的计划落空。

大法师紧张起来，事情的发展已超出了他的预料，这个自闭而弱智的女孩体内忽然爆发出一股骄傲不驯的力量，他已无法引导她达到自己的目的。

可是他还想再试试。

也就在大法师转念的一刹那，半空中的月缓缓地把双手摊开，火焰中，一道刺目的亮光从她体内闪过，接着便是千万道明亮得如同一百个太阳般的光芒，把整个山谷映得一片雪亮！所有人的眼睛也在这一瞬间失明！

不知过了多久，仲才勉强地睁开了眼睛。日已近西，晚霞满天，整个山谷一片紫色。

台下的众人东倒西歪地摔成了一片，国王和大祭师也都跪倒在祭台上，他们的头紧紧地贴在地上，显然还没有回过神来。

一双赤裸着的脚来到他的面前，娇小而纤巧，闪着晶莹的光。仲挣扎着抬起头，看到的仍然是那个轻纱紧裹的胴体，那双空洞无助的眼睛。

"这里的夜晚，也不是白色的吗？"

仲惊讶地望着她，不知该如何回答。

女孩疲惫的坐了下来，轻轻抽泣道："告诉我……哪里的夜晚不是黑色的……好……吗……？"

她长长的睫毛颤动着，天上星星般晶莹的泪花，大颗大颗地从她的眼角滴落下来。

"这就是你所说的好办法？？这就是你所说的神迹？？我居然还相信了你这个毫无人性的家伙！"国王的吼叫声在大殿中回响着，"我甚至……甚至还差一点让你杀了我的亲妹妹！！"

大法师静静地坐在那里，用一把不知那里找到的小刀修蹭着自己长长的指甲。仲一言不发地站在王座的边上，他的计划已经达成，现在最好的做法，就是什么都别说、什么也别动。

国王的怨气依然未消，他顺手抄起一尊石像，向着殿墙上狠狠砸去！

石像并没破裂。大法师只是略略伸了伸手，原本飞向殿墙的石像不知怎的就到了他的手里。他站起身来，把石像在原位放好，轻轻地叹了口气。

国王也感到自己有些过于失态。他背剪起双手，转身望着窗外的蓝天白云，一言不发。

“要想得到，完全没有付出，这怎么可能呢？”大法师仍然在修着指甲，似乎在自言自语，又似乎对着国王。

“天堂岛几千年的秘密，眼看就能解开了……难道岛上这十几万百姓的利益，还不如一个白痴女人来得重要吗？”

“你……！”国王被大法师的一番言语气得说不出话，可是却偏偏想不出反驳的理由，“无论怎么说……月都是我的妹妹，而我……而我曾经发誓不让她受到任何伤害……”

“好啦好啦，你不用再说了。”大法师放下手中的小刀，“现在你也看到了，受到伤害的不是她，而是我们。你妹妹身体里的那股潜能，差点没把我们都送回老祖宗那里去。”

“哼。”

一想到那股从月体内发出的神奇力量，和那天可怕的结果，大家一下子都不作声了。事实上，仲和国王他们醒过来的时候，并不是当天的傍晚，而是已经过去了整整一天。谁也没有料到整个禁地会被破坏得如此严重：不但祭台成了一片废墟，就连附近坚硬的岩石和山壁也象经历了巨大的爆炸般，被彻底重新雕塑了形状。圣关虽然并没有受到多大的损害，但不知从何方落下的巨大石块和泥土把这个隐藏了几千年秘密的所在再一次彻底地掩盖了起来。

据仲事后的计算，若是光靠人力来挖，就算全岛所有的人轮番出动，也要整整五十年才能恢复圣关到祭祀礼之前的模样。

过了好一会儿，国王才转过身来，盯着大法师的眼睛，一字一顿道：“有件事我一直都觉得很奇怪，你怎么会选中月的？”

大法师用眼角瞟了一眼远处的仲，仲两眼直勾勾地望着前方，像是在不知为了什么而出神，似乎完全没有听到国王的这个问题。法师迟疑了一下，低低道：“其实……这个应该说是神的旨意……”

“神的旨意？”

“为了打开圣关而必须借用先祖灵魂的力量，为了安抚先祖的亡灵又必须牺牲一名至纯至善的少女的肉体……”

“这些我都已经知道了！你挑重要的部分说！”国王不耐烦地打断了法师的话。

“纯与善隐藏在内心深处，这样的少女并不是随随便便地便能在身边找到的，唯一的办法就是让自己的灵魂进入人们的内心，用自己的感觉去慢慢甄别……去引导，让对方自觉自愿地来到自己身边……其实，在祭祀礼开始之前，我只是知道有人已被选中，但是却不知道被挑选中的究竟会是谁……”

“不知道？”仲的目光忽然收了回来，他走下台阶，走到国王和大祭师身边，“大法师连神迹都能重现，还有什么会不知道的？”他的语调里带着明显的揶揄与嘲讽，“我看，法师一定早就知道了被选中的是谁……嗯，恐怕是故意选中了公主也未曾可知……”

“这种出神入化的魔法，本来就不是寻常人能够理解的，随你怎么说吧，反正自有神灵的明鉴。”大法师淡淡道。

“这么说法师是承认了？”仲步步紧逼，毫不退让，“看来法师打开圣关目的是假，觊觎王族血脉企图是真，本来我就对你的来历有点怀疑，总是神神秘秘、不愿以真面目见人，现在……”

“够了！你们两个都别说了！”国王厉声道，“大祭师，我知道你对王族一片忠心，所以虽然你的能力不够，我仍然让你官复原职，你只要管好该管的事情就行了！至于大法师，他是我绝对可以信赖的人，无论他说什么做什么，我都会相信！”

“是。”

仲不再说话，他垂下手站到了一边。

国王来回踱着步，他的眉头紧紧皱着，几次想说些什么，但又没有说出口。

大法师又拿起了小刀，在指甲上慢慢蹭了几下，然后把细长的手指对着光举起，似乎在欣赏着自己的成果。他一边转动着近乎透明的手，一边淡淡道：“您是不是想问，关于圣关，现在还有没有补救的办法？”

国王猛然停住脚步：“你……你……有办法？”

大法师眼角露出一丝难以察觉的讥笑，他把手指收回嘴边，轻轻地吹了口气：“不，我没有。”

“哼……”

“我的话还没有说完。我虽然没有办法，但有一个人肯定有。”

“谁？天堂岛中，还有谁能比你更有办法和魔力？”

“谁种下了树，就是谁去收的果。你要找的，就是帮你种下那棵树的人。”

国王的双眉紧蹙，声音因为激动而发抖：“你……你说的……就是……就是……月？”

“不错。”

“可是……可是她什么都不知道啊……她……她总是生活在自己的世界里，她……她对我们完全一无所知……而且……而且她总是疯疯癫癫的……”国王的眼角似乎有泪光在闪动，“上次那件事之后，连我也不知道她又跑到哪里去了……”

“我知道。所以现在唯一的办法，就是进入她的心灵深处，把她找出来。”

“你……你能做到？”

“别忘了，我已做到过一次。”

“可是，就算是找到了她，又能怎么样呢？”

“依我看，她体内的那种力量，就是与灵界沟通的桥梁，是打开圣关的唯一出路……对了，她怎么会有这种力量的？”

国王摇了摇头：“不知道。”

“你是她的哥哥，怎么会不知道？”

“我真的不知道……月从生下来的那天起，就是这样不声不响的……除了说一些莫名其妙的话、做一些疯疯癫癫的事之外，从来……从来都没有显露什么特别的能力。在我的印象里，她总是最柔弱、最可怜、最需要帮助的，谁也不知道，她……她居然有着如此强大的力量……”

“不一定……也许……也许早就有人知道……”

“你……你是说……？”

大法师再也没有说话，阳光在宫殿里拖出长长的阴影，把仲的身影紧紧地裹住。

月在满山的翠色中飞跑着。

阳光暖暖地照在月身上，就像温柔的手抚过她柔嫩的肩膀，她感到自己飞起来了，小鸟般掠过山林、掠过翠谷，在蓝天碧海间快乐地飞翔。

她不知为何而快乐，她也不想知道。这快乐的感觉随着空气流动，充斥在她体内每一寸的角落中，她像个被宠坏了的孩子，在快乐的拥抱中，咯咯地笑了起来。

“月……月……你在么？”

小鸟收住了翅膀，月落到了枝头上，她一边梳理着自己长长的头发，一边四处张望搜寻着。那声音好熟悉、好亲切，她永远不会忘记。

“月……是我……我来了……你在么？”

“我在……我在！我就在这里……”月高声叫着、呼喊着。心仍是欢乐的，泪水却止不住的从脸上滑落了下来……

“月……你一直在等我吗？”

“是的……我一直在等你……”

忽然已是蔚蓝的大海。

月就坐在一艘小小的、堆满了鲜花的木船上，海面上也洒满了花瓣，七彩的波涛就这样轻轻起伏着。

他就站在那里，在船头，在月的身边，带着那迷人的微笑与摄人的目光，似乎从未离开。

（未完待续）

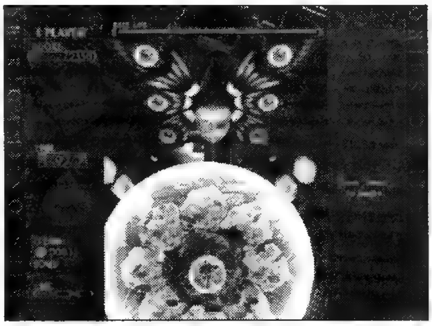
2002年6月新作发售情况表

中文译名	外文原名	类型	厂商	发售日
PLAYSTATION				
巫术王～王者之魂	シャ－マンキングスピリットオブシャ－マンズ	SLG	BANDAI	6月6日
炸弹人乐园	ボンバ－マンランド	ACT	HUDSON	6月6日
PLAYSTATION 2				
F1赛车2002	F1 2002	RAC	电子艺界	6月6日
世界梦幻足球	ワ－ルドファンタジスタ	SPG	SQUARE	6月6日
魔剑爻(ATLUS精选)	魔剑爻(アトラスベストコレクション)	AVG	ATLUS	6月13日
勒芒24小时	ル・マン24アワ－ズ	RAC	SEGA	6月13日
波波罗克罗依斯～初次冒险	ポポロクロイス～はじまりの冒险～	RPG	SCEI	6月20日
波波罗克罗依斯～初次冒险(限定版)	ポポロクロイス(プレミアムボックス)	RPG	SCEI	6月20日
.hack感染扩大Vol.1	.hack感染扩大Vol.1	AVG	BANDAI	6月20日
武装生存者3～恐龙危机	ガンサバイバ－3 DINO CRISIS	SHT	CAPCOM	6月27日
我的暑假2～海之冒险	ぼくのなつやすみ2海の冒险篇	AVG	SCEI	6月27日
式神之城	式神の城	SHT	TAITO	6月27日
暗黑天使～吸血鬼默示录	ダ－クエンジェル～バンパイアの默示录～	AVG	SOFTMAX	6月
剑豪2	剑豪2	ACT	元气	6月
Q版赛车之最新挑战	新コンバットチョロQ	RAC	TAKARA	6月
我做我家	マイホ－ムをつくろう!	ETC	胜利	6月
DREAMCAST				
同窗会2	同窗会2 Again・Refrain	AVG	NEC	6月27日
金属狼	メタルウルフ	不明	PRINCESS SOFT	6月27日
XBOX				
拉力运动～挑战	ラリ－スポ－ツ・チャレンジ	RAC	微软	6月13日
机甲兵团J－PHOENIX	机甲兵团J－PHOENIX	STG	TAKARA	6月
NINTENDO GAMECUBE				
新生代炸弹人	ボンバ－マンジエネレ－ション	ACT	HUDSON	6月27日
GAMEBOY				
海贼王冒险记	ONE PIECE 幻のグランドライン冒险记!	AVG	BANDAI	6月28日
GAMEBOY ADVANCE				
恶魔城～白夜的协奏曲	キュッスルヴァニア～白夜の协奏曲～	ACT	KCET	6月6日
家庭网球Advance	ファミリ－テニスアドバンス	SPG	NAMCO	6月14日
V拉力3	V－RALLY3	RAC	ATARI	6月27日
CAPCOM职业网球	カプコンプロ野球	SPG	CAPCOM	6月28日
家庭明星Advance	ファミスタアドバンス	SPG	NAMCO	6月28日
宠物店物语3	かわいいペットショップ物语3	SLG	MTO	6月28日
HotWheels Advance	HotWheels アドバンス	不明	ARTON	6月
恐怖惊魂夜Advance	かまいたちの夜～アドバンス～	文字冒险	CHUNSOFT	6月

注:以上发售表的统计时间为5月10日,表中游戏的发售日有变动的可能性。编译:黄金莱因/宇部

↑《我的暑假》以其纯朴清新的独特魅力吸引着一些追求完美的玩家,当你投入其中,一定能体会到游戏之外的人生感受。

→史氏首次涉足的足球游戏定能为世界杯再添一把火。



→在XBOX上获得好评的另类射击游戏本月将移植到PS2上,希望能够取得好成绩。

电新直击

编辑提示 在游戏画面不断跃进的时代，《电玩新势力》将为你奉上最悦目、最动人、最新潮的GAME视听资料！是玩家就绝不能错过！以下就是《电新》VOL.7及8中为大家播出的精彩游戏影像。

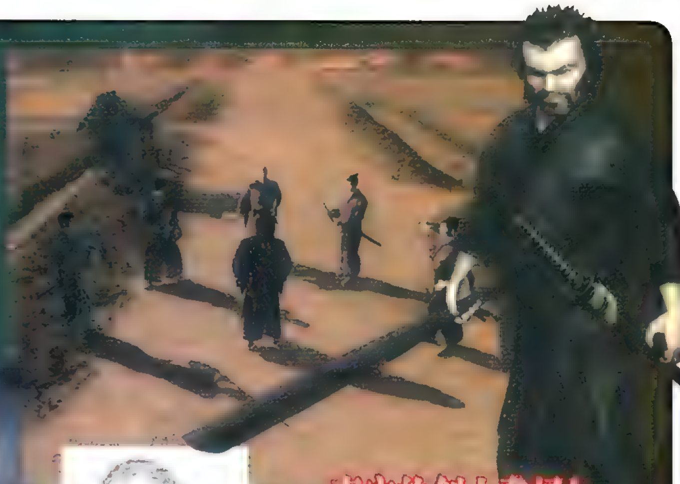
剑豪2

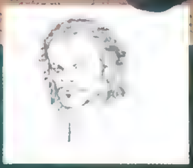
PS2	厂商：GENKI	发售日：2002年6月
	类型：ACT	价格：6800日元 / 原画：寺田克也

用你的刀改变时代！男子汉诞生的过程！

从最初的修行到击破道场，令人热血沸腾的剑豪生涯由此开始。超人气游戏《剑豪》的续作终于堂堂登场。这次的《剑豪2》与前作最大的不同点就是在游戏中将出现许多真实的剑术大师。比如使用新阴流剑术的柳生十兵卫与剑圣宫本武藏等人都会在游戏中出现，许多梦的对决将在《剑豪2》中再度出现。喜欢时代剧的朋友不容错过！记着6月要买一张啊。

在本作中新增加了一个被称为“委托屋”的系统，通过这个地方可以进行营救、警备与暗杀等等行动。根据玩家执行任务的情况将会得到不同的名声。当恶名达到一定程度会被所在道场开除，所以想作“恶人”的朋友要注意了。





←这就是被称为剑圣的宫本武藏！

真实的剑士登场！挑战达人的冲击即将到来！

修行依然严酷

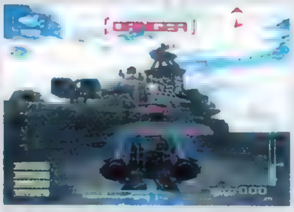
为了战场上瞬间的优势，也许在平时要经过数年的修炼。在前作中最艰难也是最重要的事就是平时的修炼。在《剑豪2》中，修炼依然是最重要的事，而且还加入了许多新的修炼方法。相信实际玩起来会更有意思。具体的乐趣和修行方法大家在游戏中体验吧，我们这里只是对游戏的大致内容作个简介。

-U- underwater unit

PS2	厂商：IREM SOFTWARE	发售日：2002年5月
	类型：SLG	价格：5800日元 / 其他：——

水深2000米的攻防！深海的霸者出现!!

这个游戏是以近未来的深海为舞台，以3D技术制作的3D射击游戏。玩家将驾驶最新式的战斗潜水艇，进入敌人军事设施附近海域将其破坏或者进入古代遗迹内部探查宝物。玩家不但要注意战斗，还要使用声纳与雷达探测敌人。只有熟练的掌握机体性能，快速的做出反应才能置身于不败之地，怎么样，你想成为海洋的霸者吗？是否已经摩拳擦掌了呢？



↑浮上海面与敌舰对峙，你究竟要怎样作呢？无论如何必须快速做出决定啊！

这个游戏的乐趣是？

实际玩起来并没有射击游戏的爽快感，但是探测敌人与灵活运用战术的乐趣也是其他同类游戏所无法比拟的。它可是《海底大战争》的3D版哦！

装甲核心

PS2	厂商：FROMSOFT	发售日：2002.4.4
	类型：ACT	价格：6800日元 / 其他：——

通信对战也非常充实！系列最新作终于推出!!

被玩家评价为“杰作”的装甲核心系列最新作终于正式发售，增加了大量新要素的AC3（装甲核心系列简称）获得了玩家的一致认可，那别样厚重的世界观设定与超紧张的临场射击感是其它游戏望尘莫及的。

↑本作中将出现全系列中全部的强化芯片，而且许多芯片都追加了新的功能！

机体改装系统也大幅度POWER UP！

高品质游戏的证据

是什么会在吸引FANS购买游戏的呢？对于AC系列来说，就是那种无拘无束的改装乐趣，与战场上紧张的战斗气氛。这也是AC成功的要点！

RUNE（注）

GC	厂商：FROMSOFT	发售日：2002.4.25
	类型：ACT+RPG　价格：6800日元	其他：——

丰富的卡片战斗与RPG融合!

“RUNE”与“装甲核心3”都是由FROM SOFTWARE公司所制作的。这也是FROM SOFTWARE参入NGC后的第一部作品，公司也非常注意这个游戏的品质。这种3D ARPG+卡片战斗的系统属于完全原创，这种类型的游戏是不是能创造出一个新游戏类型还不能断言，不过这个游戏从公布的画面与资料来看的确非常优秀。特别是战斗系统的魄力绝不逊于正统RPG。另外自己在游戏中培育的角色还可以通过记录卡与友人单独对战，这大概是今后RPG游戏的发展趋势。

↑充分发挥硬件性能所制作出的超魄力的战斗画面，卡片的属性与种类非常丰富。喜欢收集卡片和动作游戏的朋友都会大呼过瘾！欲罢不能！

STORY

奥拉恩修王国王位继承人同时也是本作的主角——嘉蒂亚，为了解开阿卡尔大陆的浓雾之谜而展开了宿命的冒险。那么等待她的究竟是怎样的命运呢？

全新战斗画面展现超大魄力!

这个游戏非常注重平衡性

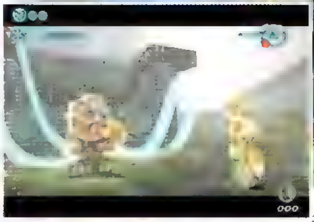
卡片游戏制作上最为困难的就是平衡性，由于卡片的出现过于随机。如何让玩家感觉难度适中是开发人员面临的一大难题。所以在本作中，战斗要点被放在了战略安排上，并非是得到超强卡片。这样就算不擅长卡片游戏的人也一样可以玩得开心。

星际火狐大冒险

GC	厂商：NINTENDO	发售日：2002.5.31
	类型：AVG　价格：未定	其他：——

任天堂星际飞狐再度出征，登临GC!

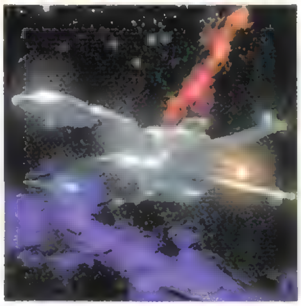
超大人气3D射击游戏《星际飞狐》系列，即将在GC推出续作《星际飞狐大冒险》。这次的小狐狸不再驾驶战机，而是在陆地上施展他的肉搏格斗技。这个游戏利用GC强力的机能表现出超震撼的战斗画面。不过随着战况的不断变化，也会出现驾驶战机战斗的场面。到时候FOX FANS可能就要大感动了！总之，随着情节的推进，主人公将采取不同的工具与敌人周旋，走向最终的胜利。



↑与过去的作品完全不同，拥有无数荣誉的FOX开始了他的肉搏战生涯。就像明星大乱斗一样。

↑FOX与凶恶的敌人进行白刃战，在系列中登场的大人气角色们是否也会以非驾驶姿态登场呢？我们拭目以待。5月31日快点来到吧。

[illegible]



仍然期待射击

宇宙一有名的射击达人——FOX这次挑战动作游戏，不过许多老FOX FANS仍然期待着游戏中的射击版面。这次在GC上将得到什么样的进化呢？

[illegible]

本期电玩新势力的《新品滑翔机》栏目中收录了最新公布由BANDAI推出的《高达战记》。随着日本动漫在国内的普及，国内出现了一批高达FANS。这个游戏就是以《高达0079》为背景，沿袭PS2上同名游戏的机体造型，并导入新系统。不论是单机战斗还是分屏对战，这款纯动作类型的高达游戏都会带给你强劲的冲击。就算你没有PS2，也可以通过电新VOL8中长达3分钟的《高达战记》影像来感受它的震撼效果。是高达FANS的朋友就更不要错过了！

（注：RUNE是北欧古代文字。）

●文/丧尸&麦林

这次我们为大家奉上JILL篇的流程攻略，大部分内容也同样对应CHRIS篇，至于游戏的其他秘密我们将会在近期公开。

GC 厂商：CAPCOM　发售日：2002年3月22日
类型：AVG　价格：6800日元（附送记忆卡59）

三小时的生死考验 生化再造恐怖冒险

CAPCOM的招牌大作终于进化了，为了让大家能够欣赏到完美的画面与极具压迫性的音效，我们将会在最新一期《电玩新势力》中收录游戏中的精彩动画以及过关要点，力求再为BIO献上一份生动的攻略"MOVIE"，大家万勿错过。

游戏初期洋馆钥匙的取得

●在食堂(洋馆1F-9)，吉尔与巴瑞发现地上有血迹，吉尔单独行动进入1F-5。在走廊的拐角处遇到一食人的丧尸，吉尔返1F-9。

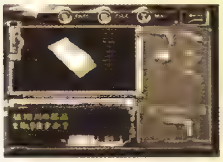
←调查地面的血迹，在此玩家应该尽量熟悉游戏的操作，特别是类比摇杆的使用。这样一来在游戏中才能迅速作出反应。被丧尸咬中，一口升天。

●吉尔与巴瑞回到1F-大厅，从巴瑞手里得到开锁工具。然后二人分头行动，吉尔经过1F-5(在队员尸体上可以取得录像带)，进入1F-1(可取得两株药草和手枪子弹)，来到二楼。在洋馆2F-1躲过两只丧尸的攻击，取得黄金之箭以及手枪子弹。打开下方反锁的门，来到了2F-5，将此处的石像推到楼下(还可在墙壁上取得匕首)。

●调查黄金之箭，取下箭头，进入一楼半的门。来到洋馆1F-12，将箭头装在那个刻有天使画像石板上，启动机关。进入机关后在洋馆B1-4取得"诅咒之书"，调查书的背面，取得洋馆的钥匙。

犬笛的召唤・致命的机关

●回到洋馆一楼的大厅，进入1F-16。一直来到1F-22处，取得药粉(植物用药品)。



●来到地图右上方的存储室（1F-29），取得油罐。出屋后沿旁边的楼梯上二楼，来到2F-16处取得犬笛和打火机。

●经洋馆2F-5来到2F-4处，在玻璃前使用犬笛，杀灭二犬取得狗项圈，调查项圈后取得假钥匙（注意不要被丧犬围攻）。

●来到3F-2，在轨道的尽头凸起处取得洋馆钥匙，之后陷井突然开启，吉尔迅速将假钥匙放在凸起处即可化解。

霰弹枪的取得

●来到1F-4处取得毁坏的霰弹枪。

●来到1F-11处使用药粉，开动机关导入红色液体，将屋内的变异树藤全部杀死(如果导入绿色液体的话，则屋内的药草全部毁灭)，在墙上取得没有双眼封着的面具。

●来到1F-25，用坏霰弹枪换取可以使用的霰弹枪（如果没有取得坏霰弹枪，可以引发吉尔遭遇陷阱巴瑞解救的情节）。

面具・血清・钢琴

●来到右方2F-23的铠甲陈列室，将其中的四个铠甲向两侧推回原位（右下、右上、左下、右下）。在屋中央的桌子上按动机关后，到前方墙壁上取得宝石箱。在道具栏里调查宝石箱，取得眼、鼻、口封着的面具。

●来到2F-12处，遇到被毒蛇咬伤的里查德。再去1F-3取得血清并返回来给他，从里查德手里得到了对讲机。进入2F-13，用打火机将桌上的蜡烛点着，可得到屋内的弹药。将柜子推开，从里屋取得乐谱之一。

●到1F-9的火炉前，取得一块"纹章"。再来到1F-10，推动墙壁内侧的柜子，取出另一半乐谱，与刚才取得的乐谱组合，在钢琴前使用。弹奏后身旁的墙壁随即打开，将在1F-9取得纹章换下屋内雕像处的金色纹章。

●返回1F-9将取得的金色纹章安放到火炉前，之后落地座钟的盖儿会打开。根据座钟旁边画像的提示，将座钟的时针移动到六点的位置，即可取得开启2F-15的钥匙。

●在1F-9拾起之前从2F-5推下的石像上的蓝色宝石，将其安放到1F-8的虎头石像上，即可取得霰弹。

巨蟒生死战·里查德牺牲

●来到2F-15处，刚进入就遇到巨蟒。危机时刻里查德赶到，两人合力与其火拼，里查德为了救吉尔还是被巨蟒吞食，愤怒的吉尔独自将巨蟒打跑后，在地上拾起理查德留下的ASSAULTSHOTGUN，并在屋子里取得的鼻子封住的面具(此处如果被蛇咬了，则必须到1F-3去取血清回复)。

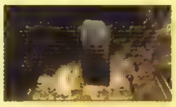
●到洋馆2F-19取得红色药草，再进入右边的门（2F-20）。在最里面的墙壁上取得金色钓针。然后在墙上另外一处标本框里取得金色飞蛾，把飞蛾与钓针组合，再来到门边墙上的框中取得蚂蜂标本，将金色飞蛾换到框里而把蚂蜂放到取得金色飞蛾的框内，然后再按下开关，得到风之印章（蚂蜂会对吉尔进行攻击）。而在2F-18内，可以取得一个急救箱和药草。

●到1F-26的画馆，根据最里面妇人画像的提示，将头饰、项链以及腕轮的颜色分别调整为绿色、紫色和红色，随后按下墙壁妇人画像的开关，墙壁即会打开（画像的颜色可以在两侧调节，如果一边不行的话就到另一边试试），进入1F-13取得最后一个封着嘴的面具。

←此处比原作的难度要底很多，只要按照图示即可轻易破解。

BOSS战：棺材中的丧尸

●带齐四个面具，来到洋馆后院，进入洋馆B1-4。分别将四个面具安在对应的墙壁上。随即棺材掉落，BOSS战开始（对暴走丧尸）。吉尔将其消灭后可在棺材里取得一个徽章。将徽章安在1F-14的墙壁处，打开铁门进入1F-15。



坟墓中的麦林·神秘女之实验体

●经过边上的木门进入中庭-6，将红色坐标停在西方，而蓝色坐标停在北方，即可打开前方的铁门。

←可以等其转速放慢后再确定方向。

●进入中庭-7，将风之印章安在下方右侧的墓碑上，随后可以取得另外三个印章。分别调查三枚印章，令印章背面的小机关突起，再将调整好的三个印章放到左侧的墓碑上，即可取得麦林枪。

→麦林枪的取得并不影响游戏的进行。

●一直进入到森林深处的木屋（中庭-9），在屋内取得四角型扳手，吉尔在离开时被女之实验体暗算。苏醒后应迅速脱离，不要与其纠缠，迅速返回1F-15。

←不停哀嚎的变异女，臂力极大。

寄宿舍惊魂！！

●来到中庭-5，用四角型扳手将池水放掉。通过水池爬梯子到对面，往里走上电梯。来到中庭-3、中庭-2，一路奔向寄宿舍。

●将寄宿舍-1内的木箱推至地板的漏洞处。进入寄宿舍-10，在厕所内取得开启寄宿舍-4的钥匙。

↑此处有只变异蜘蛛，躲避起来并不困难。在图片的位置可以取得“赤之书”。

●进入寄宿舍-3，取得制御室的钥匙。

●进入寄宿舍-5，躲开巨型蜘蛛的攻击，在楼下的吧台上可以取得“赤之书”。

鲨鱼疾突·大水槽生死战

●返回寄宿舍-9，推动里面的书柜，通过楼梯来到大水槽B1-1 。将通道内的三个木箱推到水池中。进入大水槽B1-3，会遇到鲨鱼，此时应迅速逃离，进入大水槽B1-4。下到大水槽B2-1，将水槽内的水排除（顺序：拉下排水开关→将油压装置改为“手动”→拉下闸门→根据桌子上的提示改变油压→再次调节手动开关→拉下闸门→在排水装置前拉下开关）。

↑只要将电箱推入水中即可将大鲨鱼电死。如果用枪攻击的话则要耗费大量弹药，得不偿失的作法。

↑关闭闸门前一定要确认油压，根据游戏难度的不同，油压数字也不一样。

●进入大水槽B2-4。在操作台上将电箱推到水中，再拉动电闸开关将大鲨鱼电死，即可取得打开寄宿舍-7的钥匙。

●使用这把钥匙进入寄宿舍-7，在右上角的尸体处取得杀虫剂后，来到寄宿舍-6的走廊最上方，取下寄宿舍地图，然后原地使用杀虫剂将蚂蜂全部杀光。再返回寄宿舍-7的最深处的蚂蜂窝下，取得可开启寄宿舍-12房间的钥匙。

←此处的死尸可以取得杀虫剂。

↑此处注意不要向窟窿中窥视，以免引火烧身。毒蜂会展开攻击。

●在寄宿舍-12，将赤之书安放到书架上，再顺序移动书本将其组成一幅完整图像。完成后，旁边的柜子会移开，进入寄宿舍-13与巨型植物决战（也可在寄宿舍-8的配药室合成药剂在大水槽B1-2内于植物的根部使用，直接将其杀死）。将植物杀灭后可取得洋馆钥匙。

会移动的墙壁·通往地下室

●原路返回洋馆，在1F-27处与第一只HUNTER相遇。

●来到2F-22，将石像一直推到最里面，这时两边的墙壁会夹过来，来到墙壁右侧按动原先被墙壁挡住的按钮，使墙壁自动移动。这时必须迅速将石像推到门的左侧(与另一侧石像对应即可)，压动地上的开关，将门打开。进入后跳进地洞，捡起“最后之书”，调查此书。

●可以取得鹰之徽章。推动前方的墓碑，使前方的地道打开。

●进入洋馆B1-3杀死三只蜘蛛后即可取得地图。在洋馆B1-2的上方将电梯的电源恢复，到洋馆B1-1乘坐电梯，即可来到2F-7。进入2F-6下方的房间取得蓄电池。

↑取得蓄电池的房间。如果难度不高的话还可以取得大量弹药补充。

宝石·巨蟒·纹章·拼图

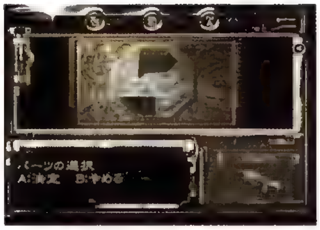
●在洋馆2F-3，将房间内的电灯关掉，再将两边的柜子分别推到牛头和鹿头的下方，迅速取下牛头和鹿头上的宝石(墙上的鹰会进行追踪，当鹰嘴的方向与宝石连成一线时就无法拿到宝石，因此吉尔的行动一定要快)。

●来到1F-8将刚取得的黄色宝石安到虎头上，即可取得第一张MO碟(如果将红色宝石安到虎头上的话，就会有蛇从天而降)。

←这张MO碟的取得至关重要。

●在洋馆3F-2打开最里边的门，进入3F-1，与大蟒蛇决战(硫酸枪四击死)。大蛇死前会将书柜撞倒，从地面散落的书堆中取得“最后之书·下”，调查这本书可取得狼之徽章。

→外强中干的巨蟒，只要利用身后的铁梯即可。



↑这幅拼图需要玩家特别注意，尽量给中间的留出空间。

●经洋馆一楼，进入1F-19。在1F-20的柜子上取得宝石箱，将红宝石安到这个箱子上。则箱子上的五个拼图会掉下，将其重新拼上，宝箱开启后取得“纹章之钥”。

●用纹章之钥打开洋馆2F-30的门，在屋内可取得“铁之徽章”。

●整理装备后，带上四角形扳手，在中庭-3使用蓄电池，乘坐电梯回到中庭-5，将水池的水蓄满，随后乘坐电梯返回中庭-5，之前被水挡住的通路现在可以通过了。

←游戏的光源堪称一绝。

→六角形扳手在同伴身上。

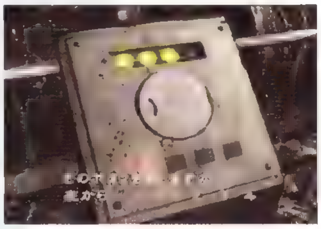
●来到中庭B1-9，发现受伤的队员。当他正要说出背叛者的时候被人开枪打死，从死亡队员的身上取得六角形扳手。

●来到中庭B1-6，使用六角形扳手，开通隧道进入中庭B1-5，引发滚石将墙壁撞开，露出隐藏的铁门，进入中庭B1-4即可与巨形蜘蛛决战。在墙角取得匕首，将门前的蜘蛛网划开。

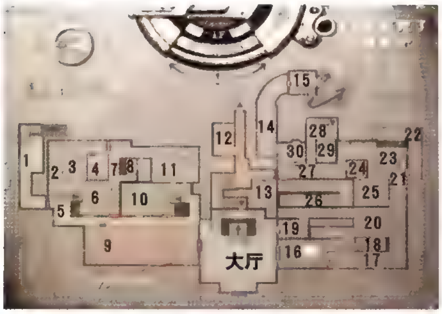
●进入中庭B1-3取得中庭B1地图，来到中庭B1-2使用三次六角形扳手，使洞内墙壁转动三次，露出左边的通道，这时滚石会压过来，吉尔迅速闪入通道内。

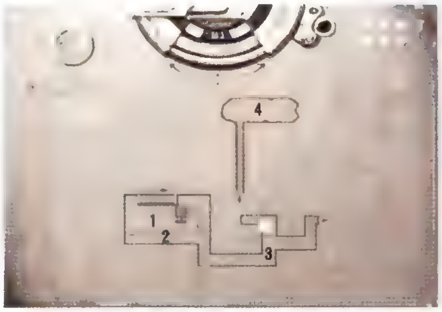
●进入中庭B1-1，将石像推到墙壁上的机关前，然后在对面墙上的装置使用六角形扳手使得石像被机关推出来。再度使用扳手，使墙壁机关收回，然后将石像推到地面中央的机关上面，使石像在上面转动两次。最后将石像推回墙壁中，机关开启，取得一“金属零件1”。

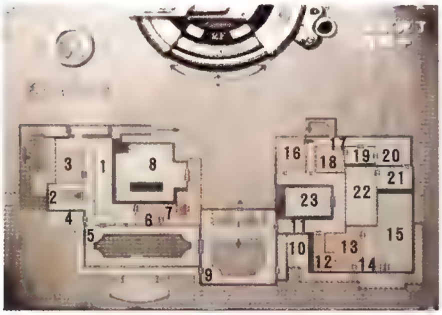
●来到中庭B1-8，在电梯开关前取下“金属零件2”，将两个零件组合，然后调查使组合件上的数字拼合到一块儿，根据上面的数字提示，将零件安上，再输入4231，电梯就会上升。

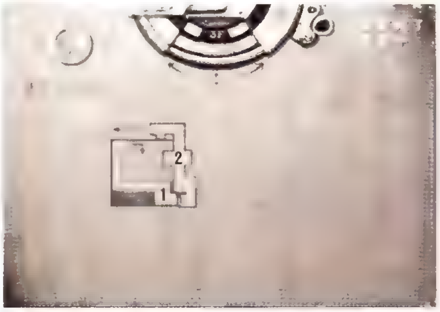


↑极简单的谜题，回复电梯电源后就进入了游戏的后半程。









令人胆寒的爬行动物！！

蟒蛇在本作中出现过两次，而对付其的方法非常简单。第一次战斗玩家是可以避免的。直接跑到屋子的角落拿取面具即可。而里查德无论如何也难逃一死。不同的是，里查德会留下武器，是否需要还要由玩家自行选择。

第二次战斗是必打的。笔者个人的方法是靠着梯子，打数枪就上二楼。如此循环即可不失体力安全获胜。此方法的缺点是费时间。

恐怖的女性实验体再度现身

●乘电梯下行来到中庭B2-1，进入中庭B2-3，将木箱推到电梯上，按动开关，木箱会传送走。

●返回中庭B2-1，将传送来的木箱推到废物处理机下，按动开关将其压碎，在废墟中取得损坏的火焰喷射器。

●来到中庭B2-2，在其下方拉动开关，使隧道上方铁门边的机关弹出，将坏火焰喷射器放在上，铁门随之开启。

←机关一定要看仔细，有些不易发现。

→垃圾处理机将木箱压得粉碎。

●趟水来到中庭B2-4的上方，取得宝石箱，调查后取出八角形金属环，然后登上铁梯。

●此时又回到森林的木屋。将前面取得的“铁之徽章”与“八角金属环”组合。一路返回洋馆。

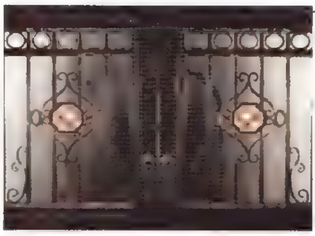
→游戏中有多个盒子，打开的条件也各不相同。

洋馆的神秘之门・信任与怀疑

●将原来安放在洋馆1F-15处的徽章取下，带着两块徽章来到1F-大厅，将之安放在铁门上，开启后进入。沿隧道一直往下走，与巴瑞相遇，同时“女性实验体”出现，这时一定要把枪还给巴瑞(选择YES。如果不给他枪，则无法达成完美结局，另外如果巴瑞被打下悬崖也会死亡)，在他的掩护下将地上四个角落处的石礅推下深渊，即可赢得此役。继续往里走，乘坐电梯上到中庭。

→变异女近照一张，其面相实在恐怖。

←如果不将枪还给巴瑞则影响结局。



↑开门前会传出恐怖的叫声，生化在恐怖感觉的营造上登峰造极。

●在中庭-1将鹰之纹章和狼之纹章安到水池的机关上，放空池中的水，进入空池乘上电梯(至此A碟游戏结束，玩家此时直接开盖换碟即可继续游戏，不能关机)。

←纹章藏在书中，这一设定没有改变。

进入游戏的最高潮——新敌人现身

●来到研究所B2-2，在地图左侧取得MO碟。之后下到研究所B3-8，在电脑上输入：LOGIN “JOHN”,PASSWORD “ADA”，即可开启B2(密码是“CELL”)和B3的门（B3不须密码）。

●在研究所B3-5，在此放入第一张MO碟。

●进入研究所B2-1取得第三张MO碟。在屋内墙上的机关处输入密码“8462”，则屋内监控室的门会开启，在里面取得研究所钥匙。

↑连MO输入机的外观都是GC化，看来生化是不会与GC再见了。

●用钥匙开启研究所B3-7、研究所B3-10两处的门。先进入研究所B3-7，推动铁架顺着通风道来到研究所B3-9，然后通过上方的通风口返回研究所B3-7，置入第二张MO碟。

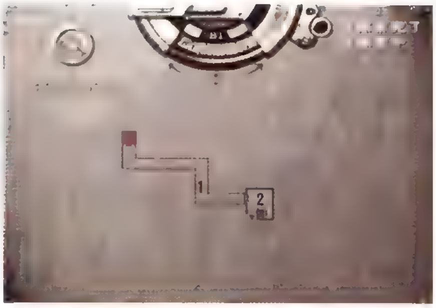
→电源恢复系统的所在，一定要将敌人消灭干净。

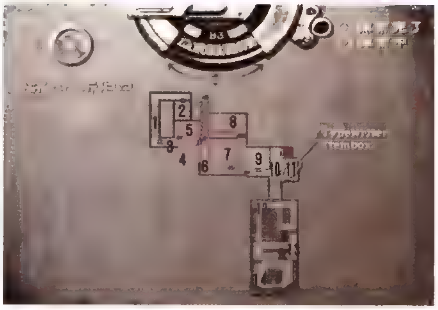
●进入研究所B3-12，在左下方取得燃料罐之后，来到研究所B3-13，在右下角置入第三张MO碟（建议将研究所B3-12、13两处的敌人全部杀光）。

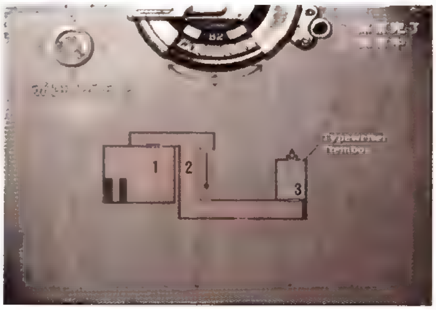
←如果跑动或者开枪的话就会引爆燃料，要特别小心。

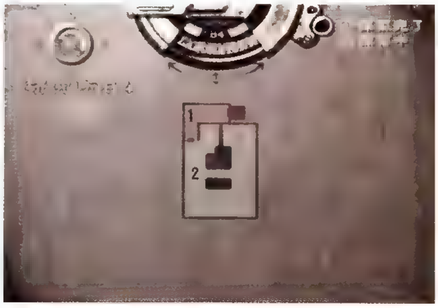
悲惨命运的古怪神秘人！！

被做实验而变异的古怪女性，是平的又一牺牲品。她成为杀人不见血的恶魔。其实她并非毫无人性，只要不与其正面冲突，就不会有危险。在游戏中一共会相遇三次。其中尤其是第一次见面最危险，因为玩家会被逼入角落，如果动作稍慢就会被打中而受伤。对付的办法是当画面切换过来后立刻向前跑即可躲过致命攻击。第二次只要周旋即可，第三次在巴瑞的掩护下迅速推动石墩才可化险为夷。



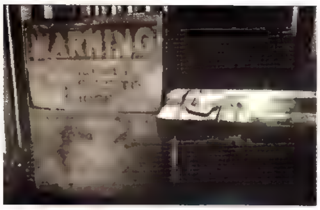






恢复电力·启动爆炸装置·营救同伴

●回到研究所B3-5，用燃料罐补充燃料。再去研究所B3-12将补充好的燃料放到动力装置上（在取得燃料罐后不能快速移动，否则会发生爆炸）。



↑燃料的取得。随后玩家只有步行移动才能避免爆炸。

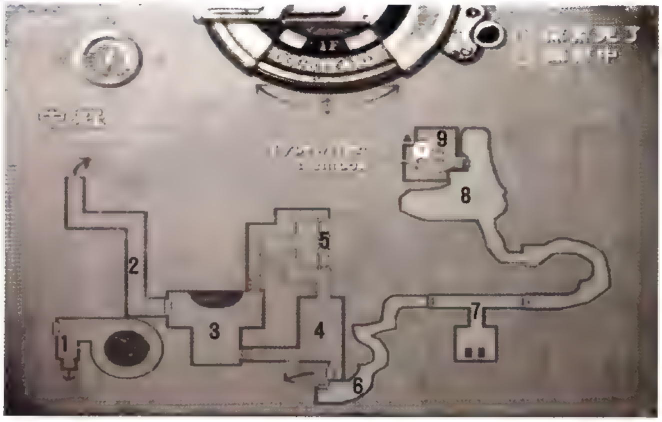
●进入研究所B3-14，在电脑前恢复电力。到研究所B3-10上方乘坐电梯与巴瑞会合。

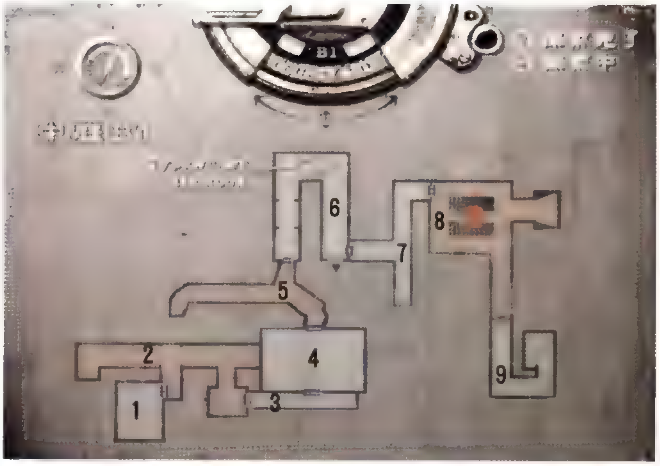
●在研究所B4-2遇到威斯卡并与最终BOSS战斗，打败它后，吉尔在房间内将电子锁解除。再到研究所B3-2处解救克里斯。

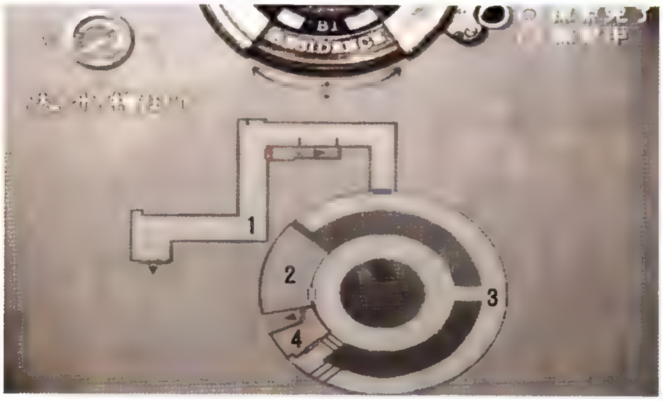
BOSS最终战：生与死就在一瞬间

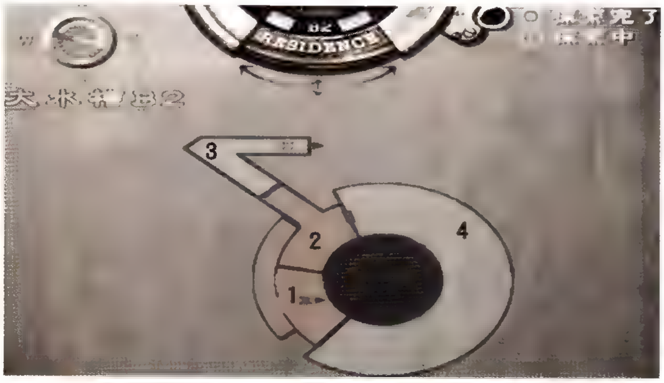
●来到研究所B1-2，三人会合。在研究所B1-1取得蓄电池，安在电梯前前往HELIPORT(直升机停机平台)。取得信号弹并在中央使用，随后与BOSS再度决战——当BOSS受到一定伤害后，直升机会扔下火箭筒，吉尔拾起后对BOSS使用即可将其消灭。(吉尔篇GAME OVER)

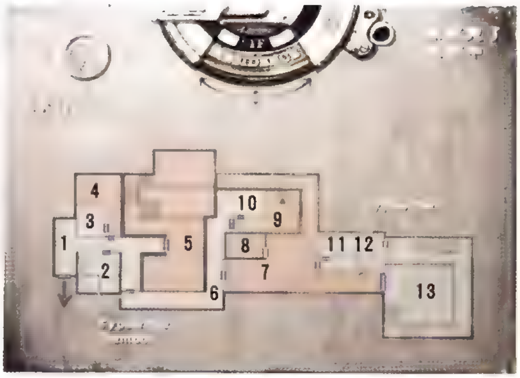
↑BOSS死亡的一瞬间。在最后时刻，绝对是玩家意志的考验。











在游戏完成后，照例会有隐藏服装、武器、模式出现，玩家可以再度挑战。我们也会为大家报上最新内容。

NEW GAME 编辑点评

NEW GAME REVIEW

电软游戏四人鉴定团

4月10日～5月10日

新作 4月10日～5月10日

分值 / 游戏

生化危机 总分：38分

机种：GC
类型：AVG
媒体：DVD×1
厂商：CAPCOM

生化危机转移阵线的第一作，表现力达到了前所未有的顶峰，令人惊叹GC实力之强。游戏的难度不低，值得生化迷挑战。

胜利十一人6 总分：35分

机种：PS2
类型：SPG
媒体：CD（硬盘）
厂商：KONAMI

世界杯前若干足球游戏中最经典的一款。游戏中对队员的数值和操作性均进行了修正，在日本首发40万的销量当之无愧。

绝体绝命都市 总分：28分

机种：PS2
类型：ACT·AVG
媒体：DVD
厂商：IREM

以地震中毁坏的都市为主题的冒险游戏，玩家有相当高的自由度，要在充满危机的城市中求生，体验灾难片中的境遇。

评论人

风林

这期风林破例给三款游戏打了10分，抛开个人感情因素，这三款游戏在制作上确实非常出色。尤其是“生化危机”，目前正在努力向一个半小时的记录冲击。虽然不知道是否能冲击成功，但经过计算，如果不达成完美结局，多余道具不取的话是绝对有可能的……

生化危机： 完美至极的游戏，很难想象这样一部作品三上工房的员工花了多少时间和心血。视觉上的冲击达到了前所未有的高度，音效逼真，完全重新演绎。与当初宣布的一样，重新制作与PS版至少有70%以上的不同，完全是一部全新的游戏。

胜利十一人6： 进化！正如制作人表示的那样，本作的飞跃的确是像当年“WE3F”到“WE4”一般。游戏的节奏更加明快，攻防切换行云流水，而且加入了大量新动作，一停一带都传神至极。足球的魅力在最新作中体现得近乎完美。

绝体绝命都市： 有好点子就能卖钱，前段时间的“侍”就是典型，本作也如此。要挑毛病的话，轻轻松松就可以指一大堆，比如操作僵硬、画面拖慢严重、音效失真、多边形爆出等等。但，这些问题摆在游戏的卖点面前就显得微不足道了。

天师

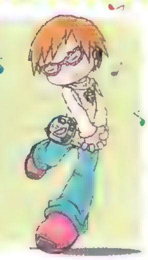
近期的诸多游戏没什么亮点，但WE6的出现似乎给国内玩家带来了惊喜。听邵帅读者（北京市某届民间PS版WE比赛冠军、街机VR射手达人）说，足球游戏是需要花很大力量去练习、去品味的，非如此不能提高。他这么一说不要紧，天语挑战WE的念头消失了。

生化危机： 完全进化的游戏，无可争议的王者。映像极出色，新增的情节令人感动。生化迷没有理由错过。对于制作人三上真司的执着，天语致以最高敬意。NGC不但性能很强，而且手柄特别适合玩生化。游戏时的感觉预想以外。

胜利十一人6： 尚未理解这个系列，因为只是皮毛的玩了玩。个人感觉画面比前作要好，但在视觉上许多地方确实还很不到位，怀疑PS2是否已经到达底线？本部宇部达人鼓励天语说“你要练，肯定玩得不差”，莫非GGB之后就是它了？

绝体绝命都市： 这是一款天语十年前就希望看到的游戏，今日方得实现。两个小时打到第三章，画面、情节、操作系统刚及格。虚拟感强，地震题材超绝。缺陷点，1、画面拖慢严重，2、搞不好会头晕（视点不灵），3、没有难度，4、分支设计不合理。

宇部



本月的上市家用机作品并未给带来太多惊喜，倒是掌机的三款游戏令我感到兴奋。其中《STAR-X》和《黑ひげのGOLF》均是用最新技术制作的多边形游戏，充分显示出GBA所拥有的3D机能。另外就是让风林和宇部在拥挤的北京地铁也能做到旁若无人的《WE》。

生化危机： 凭借GC强大的机能，三上真司为用户营造了一个几近真实的生化世界。图像表现堪称完美，声光效果令人赞叹，且剧情方面改动颇大，给人的感觉是物超所值。美中不足的是由于采用精美的静态背景，切换时有略微的停顿现象。

胜利十一人6： 感觉有点失望，同时也是意料之中，《11人》的进化步伐越来越小。除了更新球员资料，细化一些数值，系统和图像方面几乎没什么提高，是PS2机能所致还是商业手段？不过对于我国玩家来说，买张正版能撑半年足以证明《WE》的优秀。

绝体绝命都市： 由于对解迷逃脱游戏情有独衷（印象最深的当属超任的《沉船》），所以对这款描写地震的AVG很是期待。但是真正玩到时大失所望，游戏中主角的动作居然“滥”得一塌糊涂，拖慢现象极其严重，导致画面很不流畅。镜头视角也不理想。

PERFECT

三款足球游戏在本月同时登场，WE迷一定可以过足瘾了！虽然PS2的WE6有一些BUG，显得没有前几作严谨，但是游戏系统和操作感没得说！但是我最近的工作实在太忙了，没有太多时间体验足球的乐趣，看来只有等到世界杯的时候，去感受真正的大赛魅力了。

生化危机： 到底三上口中的进化是什么样子呢？答案就在本作中。画面、音响效果的提升超乎预想，在剧情上花的心思也绝对能够令玩过原作的玩家满意。操作上GC的类比摇杆绝对是所有主机中设计最出色的，感觉舒适至极。总之，玩本作绝对是享受。

胜利十一人6： 将WE5的细腻与WE5 FINAL的高对抗性巧妙结合的一作，队员的动作更为合理，流畅的进攻好像水银泄地一般。但是制作人对细节显然不够用心，游戏中会发现很多BUG。尽管如此，从进攻的变化性和操作性而言，WE6仍是玩家的首选。

绝体绝命都市： 这素质的画面即便是DC上也是不及格吧？画面拖慢的极其严重，令人不堪忍受，操作上的生硬也使人对本作的好感全无。如果抱着粗粗一玩的心态的话，也许还算过得去，若但凡挑剔的人就绝对不会给好脸色。失望至极……

36-40 强烈推荐　30-35 值得一试　1-29 素质一般

胜利十一人2002

总分：24分

机种：PS
类型：SPG
媒体：CD
厂商：KONAMI

PS上WE系列的最后一作。系统与WE2000完全一样，只是对数值和参赛队员进行了调整。虽然是标准的冷饭，但WE魅力不减。

换汤不换药的典型。其实作为PS游戏，很难想象能在这个落伍的平台上有什么精彩表现。况且，KCET的主力人员也把精力投入在“WE6”的调整中，很难有闲暇顾及这个应景之作。但对于PS足球玩家来说，仍旧是最理想的选择。

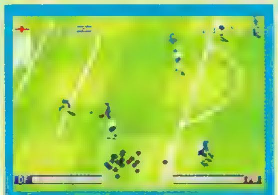
为什么PS上还要做这个游戏？当年不是早就红火过了么？因为画面已经不可能提高，所以就谈不上什么进化。最多算是照顾那些还没有购入PS2主机的实况迷。现在再看PS的画面，确实觉得很难接受。无语。SORRY……

PS足球游戏的绝唱，虽然与两年前的《2K》相比几乎没有任何提高，但本作的球员采用了实名却是非常圆满，使人不再感到遗憾。在新世代主机统治的今天再看PS的表现实在不爽，然而WE迷是不会太在意的，毕竟卖点不在画面。

又一款翻版自PS实况2000的游戏，游戏除了对队员以及能力值进行调整外，都与前作完全一样，彻头彻尾的捞钱作品！如果这样的游戏再多一两款的话，恐怕这个被许多玩家迷奉若神灵的WE系列就要黯淡无光了！

胜利十一人A

总分：29分



机种：GBA
类型：SPG
媒体：卡带
厂商：KONAMI

GBA上第一款WE作品，可以多人对战的连线系统，令许多玩家乐此不疲。GBA简单的键位设计依旧再现了WE复杂多变的战术。

给高分是因为看在掌机的面子上，能够在地铁里玩实况实在是应该太知足了。本作是以PS实况系列为蓝本，画面表现不俗。而且游戏并没有受制于GBA不足的键位，基本上完全再现了原作的魅力，双人对战是大乐趣的所在。

很遗憾这期竟然评了两个足球游戏，天语这个SOCCER门外汉简直不知道说什么好了。不过对于GBA版，倒是很有信心练习，因为它和PS版看上去很像，2D人物动起来十分柔和，效果好过了SFC版的实况。可能会买一盘玩。

KCET的实力太强了！居然能将区区几多个点阵的小人儿做得宛如PS版的多边形一样生动，操作方面也与PS的《2000》相当接近，就连菜单都一模一样。能在便携机上玩到这个系列的游戏已经让玩家很满足了，尽管没有使用真名……

PS上WE2000的画面缩水版！无论是系统、截面都与曾在PS上引起渲染大波的前作同出一辙，连“疯狂”的二过一配合也依然奏效。不过用掌机对战切磋的感觉确实不爽，恐怕很难找到在PS上连续奋战数小时的投入感。

装甲核心3

总分：29分

机种：PS2
类型：STG+ACT
媒体：DVD
厂商：FROMSOFT

装甲核心系列第三作，秉承系列上手高、画面火暴的特点。本系列在日本玩家中拥有广泛人气，首发销量即突破10万本。

硬派机器人游戏第三代。游戏的魅力在于可以自行改装机器人的配件进行战斗，游戏的整体气氛营造得出色。操作上面虽然并不复杂，但对于一般玩家而言稍感困涩。如果可以在画面上多下些工夫的话，应该会更好。

由于这是一款第三人称视点的空间动作，在带入感上自然远远逊色FPS。游戏进行起来比较顺畅，但紧张感不足。不过AC系列在日本拥有一定的人气，因此如果将其视为一款普通ACT的话，它所面向的玩家层面还比较宽的。

比起《武装雄师》更倾向于大众化的机器人动作射击游戏。由于采用舱外的第三人称视点，对于玩者来说游戏起来比舱内更容易些，但因此也降低了临场感。至于图像以及其他方面中规中矩，片头的3DCG动画很精彩，非常大气。

画面构成丰富、操作稍显蹩脚，强调临场感和火爆气氛的模拟射击游戏，画面玩家可以自由的组装机体部件，令战斗方式更加自由。但是没有舱内视点，这虽然使视觉魄力打了折扣，但是却提高了上手度，降低了难度。

卡莱里安·灰

总分：27分

机种：PS2
类型：AVG
媒体：DVD
厂商：ENTERBRAIN

拥有诡异故事情节和荒诞画风的新类型AVG。游戏中玩家可以操作主人公使用各种超能力，解开谜题并击倒敌人。

实在没有喜欢上这款游戏的道理，对于热爱AVG的MUMU来说本作除了继承前作的“超能力”是看点所在外，其他地方一无是处。尤其是怪异的人设以及令人压抑的世界，既不觉得恐怖也无法让人有玩下去的想法，失败中的失败。

《FAMI通》制作的游戏，强调了画面质素——据说是秒间60帧，事实上人物动作确实也很流畅（这对动作游戏来说是必要的）。游戏气氛诡异，主角在暗黑之地凭借不思议的魔力和法术解谜，与丧尸战斗。终难逃“俗气”二字。

通过这个作品来看，3D的冒险游戏发展到现在再想有所突破确实很难，众多游戏千篇一律，毫无新意可言。而本作的世界观设定非常怪异，实在没什么兴趣深入其中。值得一提的是人物动作非常细腻和流畅，开发公司的技术实力有目共睹。

对这样的游戏实在没有什么好感，看上去就很不舒服。人物的外型令人感觉比例失调，或者是营养不良，也许是制作人故意强调吧。画面上素质一般，没有什么亮点，如果是系列的支持者，倒应该一试。起码不会比前作差。

洛克人ZERO

总分：30分

机种：GBA
类型：ACT
媒体：卡带
厂商：CAPCOM

将RPG与ACT巧妙结合的一作，游戏中角色的动作栩栩如生，流畅自然。本作也是CAPCOM在GBA上发售的第一款洛克人动作游戏。

难……真的不想再虐待自己的手指了。主人公完全由ZERO担当，可以看出CAPCOM想要在GBA上另起炉灶，创造全新的系列。如果就画面而言，GBA发挥得没挑儿，整体水准不在“洛克人8”之下。操作方面也一如既往，绝对不能错过。

画面非常好，GBA作为ACT专用机似乎十分适合？也许是CAPCOM有意将洛克人系列重新光大，这个版本的难度有些高，因此，也只有真正的MEGAMAN迷才能够理解。其实游戏就该这样做，没有难度的游戏不是好游戏。（笑）

打开机器后，立刻被色彩华丽的片头动画所吸引，GBA的发色太理想了！玩ACT类游戏，操作是至关重要的。ZERO秉承了系列一贯良好的操作性，加强并丰富了关卡的设计，是洛克人fans以及2DACT迷近期的最佳选择。

CAPCOM为GBA特制的洛克人新系列，以ZERO为主角，但实际的感觉与原作差不多。难度方面是惯例，虽然还不至于令人发指，但也的确要花些时间去熟悉才可以。整体来看，CAPCOM在动作方面的造诣保留得很好，原味不失。

大家应该发现本期最大的变化是“值得一试”的门槛降低了。经过大家讨论，由原先的“32-35分”变为“30-35”，力求对游戏的评价更为公正。

总分：23分

AGT2

机种：GBA
类型：RAC
媒体：卡带
厂商：MTO

GBA上难得的赛车游戏续作，游戏模式增加很多，对于掌机玩家来说绝对是一个理想的选择。游戏在欧美的人气度不低。

如果因为GBA而小看了这款赛车游戏的话，就大错特错了。虽然画面并不是全多边形制作，但巧妙的利用机能模仿出三维效果，在GBA的屏幕上还真像那么回事儿。这次游戏的模式大幅增加，考照、排位赛一应具全，水准不低。

因为确实酷爱赛车游戏，所以天语对AGT2的评判是——“退化的游戏”。本人完全无法理解“考照”的意义何在。图像上一如既往的优秀，但为了随大势、确保销量或其他什么原因，为游戏钉上枷锁就很令人搞不懂了。

加入了考照模式，使这款RAC游戏更加耐玩。至于图像方面比起一代可以说没有任何进步，是否GBA机能不够还是厂商出于开发成本的考虑。个人认为赛车游戏必须多边形，那种伪3D的效果无论如何也不会使人真正地投入其中。

比起前作来说，2代的GT风格无疑更加明显，这得益于新增的驾照考取模式和名目众多的赛事。另外游戏继承了在1代就博得赞许的良好操作性，音效方面也较令人满意。然而限于GBA的机能，整体画面依旧没什么提高。

总分：31分

SPLASHDOWN

机种：PS2
类型：RAC
媒体：DVD
厂商：INFOGRAME

当年挑战GC的水上摩托游戏，将PS2的性能体现得较好。虽然游戏也有着致命缺陷，但对于PS2玩家来说仍旧是不错的选择。

当年风林还特别对本作进行了一番介绍呢，但现在拿到游戏后却倍感失望，主要是游戏在对水的处理上十分单调，没有波浪翻滚的效果，而仅仅用帖图来代替。游戏完全无法表现出水上运动的魅力，操作、音效都非常一般。

这游戏天语认为赛手架艇在水面上疾驰时的飘浮感处理得非常好。对于水面的处理，因为PS2性能所限，不是特别满意，但仍感觉比PS2其他几款滑水要好多了。速度感够高，操作流畅，画面背景较有新意，是个高水平的游戏。

PS2主机目前最好的水上赛艇游戏。优秀的画面表现（包括水的处理以及精心制作的赛道），以及手感甚佳的操作控制和良好的速度感，使玩家能很快地体会到水上竞速的独特魅力。最喜欢从跳台跃起并下落时进行的细微调整。

一款没有引起足够重视的优秀的滑水游戏，制作者充分发挥了PS2的能力，图像操作都非常出色，细节处理也令人满意，整体水平接近GC的《蓝色风暴》。最近几年欧洲涌现出大批技术先进的小型游戏开发公司，他们为业界注入了新的活力。

总分：20分

CAP对SNK PRO

机种：PS
类型：FTG
媒体：CD
厂商：CAPCOM

CAPCOM的著名冷饭作品的PS版，由于PS主机的性能问题，移植非常低。但对于PS玩家来说，仍旧有一玩的价值存在。

这应该是PS二维的底力了吧？游戏帧数明显丢得厉害，而且必杀的特效也变为了一堆马赛克效果。由于画面很不流畅，打斗起来也是毫无快感可言，读盘的速度令人不堪忍受。对于玩过DC版的玩家而言，还是敬而远之的好。

真是罕见的超级烂作。用PS移植NAOMI，竟然得以实现——我确实玩到了。画面充斥着满是马赛克的特效，不知是该感叹PS的性能太强还是时代在前进，反正现在用不着再拿PS创造神话了，之前太多“VS”系列的回忆……

除了由于移植主机与原作基板性能差异之外，就连SEGA风格的移植——完全保留操作感都做不到！实在不明白CAPCOM为什么这么喜欢炒冷饭，而且炒得滋味全无。如果把这个作品移植给16位的NEO·GEO，恐怕效果都不会这么差吧？

早料到游戏会糟糕到这种程度了。如果没有玩过DC、PS2也就罢了，但玩过后这PS版的水准就实在有些惨不忍睹了。如果要一个理由来玩它？那么就是“只有PS”。否则，就当他没有出现过好了，因为在这部游戏根本玩不出感觉。

总分：34分

WRC 世界拉力锦标赛

机种：PS2
类型：RAC
媒体：DVD
厂商：SPIKE

在全球取得巨大成功的拉力游戏。画面的逼真令人赞叹。游戏完全再现了世界各地著名赛道，玩家可以领略到各国不同风光。

完美，完美！绝对将拉力赛的魅力展现了出来。本作完全按照真实比赛制作，世界各地的著名赛道一一收录，而且游戏在画面上的表现也令人赞不绝口。操作感方面绝对是无可挑剔，赛道的颠簸感通过震动手柄完全传达给玩家。

一款完全真实的拉力。本来对操作要求很高，但PS2手柄左摇杆的位置对于赛车来说是“错误的”，缺乏ANALOG TRIGGER键更是“致命的”。画面还可以，游戏模式也很丰富。欧美公司的拉力赛车游戏的确有两下子。

欧美的游戏厂商似乎更热衷于赛车的制作，制作水准也确实不俗。本作不同于法国大厂穿山甲的《V》系列，强调临场感。例如比赛时没有背景音乐，只有逼真的各种音效。赛车的驾驶操作也接近真实，配合现实的赛道，拉力的魅力尽现。

拉力赛的魅力个人觉得就是在颠簸的路面体会那种一路扬起沙尘的狂野感觉，本作可以说发挥到了极至。画面的逼真令人陶醉，操作感的把握完美无缺，整体都体现着制作公司的成熟技术。可以说，WRC已经在赛车游戏中占有一席之地。

总分：26分

ONE PIECE 海贼王2

机种：PS
类型：ACT
媒体：CD
厂商：BANDAI

日本人气漫画的大杂烩动作游戏，类型借鉴了任天堂公司著名的“大乱斗”系列，适合各年龄层玩家游戏。PS玩家不容错过。

要不是“海贼王”漫画在日本日趋火热，要不是抄袭了任天堂的好点子，料想在大作众多的3月，这款整体素质都一般的作品也卖不到50万。游戏的玩法完全来源于“大乱斗”，对于没有GC的玩家来说，本作仍是不可多得的多人游戏。

由于是把“海贼路飞”这一人气动漫直接拿来改游戏，因此本作在日本销量很大，两作加一起接近七、八十万。一说这个游戏还借鉴了任天堂的“大乱斗”点子。游戏操作感怪异，画面粗糙，在PS2上制作可能比较好吧。

出人意料地在日本大卖。很明显，本作照足克隆了《大乱斗》一回，再加上人气的动漫角色，想不赚钱都很难。然而游戏无论在各个方面都达不到《大乱斗》的境界。在业界不景气市场萎缩的今天，BANDAI的做法倒是蛮现实的。

明星杂烩式的创意完全照搬任氏“系统简单，不通格斗游戏的玩家也能很快上手”的乱斗。厂商选择了PS作为开发平台，由于机能问题导致图像粗糙手感生涩，这样的游戏居然也能卖到40万。此作完全体现了不思进取的商业动机。

随着游戏旺季的来临，“编辑点评”的任务也逐渐加重，真是苦了四位编辑。这期连续打13部游戏实在是“痛苦”啊……

COMBO与COMBO的连续运用，这就是铁拳4中连续技的要点。下面这些基本连续技在上期的电新中就已经收录了。都是一些非常容易上手的连续技，在实战中运用威力惊人。

初学者必读!

我们的目标是成为铁拳王!

PS2	厂商：NAMCO	发售日：2002.3.28	
	类型：FTG	价格：6800日元	其他：——

自从前作（铁拳TT）大受好评之后，NAMCO又于去年发售了TK4的街机版，由于使用了和PS Ⅱ性能互换的SYSTEM-246，所以移植的非常完美，因为充其量的改动也就是改变了游戏ROM的媒体罢了。画面比起铁拳TT和铁拳3来说，背景有了明显的改善，但是也许是材质都牺牲在背景上了吧！人物刻画的不是很成功。游戏的操作感和前几作基本一致，保留了爽快的对战感觉。角色使出大技的时候特写镜头做的十分到位，成功的和画面上的各种特效构成了完美的表演。

三岛一八

魔神拳

打击技十分丰富的三岛一八在本作中实力是数一数二的。魔神拳、风神拳出现COUNTER后的追打更是对胜负起着决定性作用。魔神拳 ＞ 风神拳 ＞ 魔神闪焦凶鸣拳是基本的连续技，一定要在魔神拳COUNTER对手后以最快的速度使用出风神拳，之后再去魔神闪焦凶鸣拳的时候也要注意对手和己方的距离。一八的各种打击技要掌握好距离并且和投技混合使用，这样就可以把对手玩弄于掌股之间了。

史迪夫

硬拳狙击

新角色史迪夫是铁拳４中绝对的超强角色，在使用的时候要注意善用他灵活多变的各种移动技，在躲避对手的攻击之后给予狠狠的反击。如果对手在角落中，多采用一些连打系的招式并且结合成壁技是不可缺少的。ガゼルパンチカウンターヒット ＞ ワンツワンツ ＞ ソニックファング是实战中重要的连续技，要在ダッキング的阵式中使用。只要灵活运用史迪夫的速度和攻击力取胜易如反掌。

豹王

雷电双重踢

依然保留前作中丰富的投技，在中距离使用打击技牵制对手，遇到空隙就狠狠的使用强力投技反击是豹王的进攻思路。主力连续技ライジングトゥーキック ＞ 右横移动LP ＞ エルボーフック ＞ アリキック～スピニングスマッシュ，浮起技ライジングトゥーキック（RK）要在对手出现破绽之后马上使用！不过值得注意的是在本作中连续摔投是可以破解的，使用时一定要注意。

洛

龙膝

原祖洛再度复出，他的特点就是拥有很多出招快、破绽少的连续打击技，多数情况下是以主动进攻来封杀对手的行动的，充分体现出截拳道的特点。各种浮起技 ＞ RP ＞ ドラゴンラッシュ ＞ チャージドラゴン2～チャージドラゴン ＞ ドラゴンキャノン可以视为主力连续技，在不断的快节奏进攻中，用各种脚刀去把对手送上天，然后追击吧！另外在近距离尝试使用投技也是不错的选择。

克里斯蒂娜

回旋踢

以腿系攻击见长的克里斯蒂娜拥有着各种华丽的技巧，而且她的很多中、下段技在起始的时候也是无法分辨的！与前作的艾迪一样靠迷惑技在对战中将对手翻弄在上下段的足技中吧！トロッカ·エ·アカタール ＞ リードジャブ ＞ コンビナソ·マカコ·エンペ是伤害值非常高的连续技，只要有机会就可以用来狙击对手，万一被防御住的话也可以有很多的变化，所以一般来说，破绽不算很明显。

保罗

震月

保罗的攻击力在本作虽然有所削减，但招式判定更大。所以要尽可能的多使用强力的打击技组织进攻，因为保罗的一击见胜负的效果实在是很明显。震月 ＞ RP ＞ LP ＞ 锇打ち ＞ 瓦割り是他的基本连续技。在LP去锇打ち的时候可以这样最快的输入：LP按住、方向箭→按住后RP（连打可）。保罗的崩拳在中远距离使用的效果非常好，完全能有效的封杀对手的行动。有机会就多多使用吧！

马尔达克

恐怖震击

巨大的身躯、超长的四肢，这就是优势！灵活运用各种中、远距离打击技和移动投是必要的，一招攻击力超高是这个角色的基本特点，トルネードチョップ ＞ ナックルハンマー是很简单实用的连续技，对手起上的过程中，使用ナックルハンマー可以给予其很大的伤害，如果对方距离不是很远而且在翻滚起身的话，直接跑动过去使用投技アトミックバスタ也是不错的选择。

吉光

眩晕之拳

吉光最大的特点就是那把强大的激光剑，通常斩系着数带有防御不能特性。在对战中经常使用吉光丰富的防御不能的斩技，会在对战时给予对手意想不到的伤害。各种连续技也可以完全体现出这位宇宙忍者的风采——多数招式都要以刀斩来结尾。各种浮起技 ＞眩晕之拳 ＞LP＞忍法万葛＞鬼割＞斩哭剑。要点就是与最后的鬼割一定要只打两发后立即接出斩哭剑。如果鬼割打了三发这个连续技就失败了。

花郎

天升榴弹踢

左构え、右构え、背向的左右构え，这四种阵式的技巧必须熟练运用才能在实战中发挥重要作用。多彩的连携攻击也是取胜的要领。基本的连续技ライジングブレード ＞ 构えチェンジ ＞ ロ　リングライトキック是对战中经常使用的，在→☆↓RK之后要以最快的速度去构えチェンジ（LK+RK）然后再ローリングライトキック（LK之后立即RK），如果成功的话会给对手很大的伤害。

凌小雨

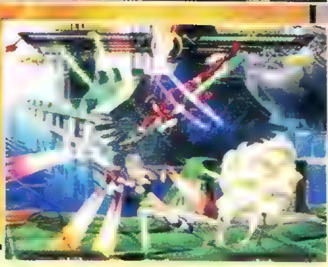
弓步盘肘

凤凰の构和背向けから是两种特殊阵势，和一般角色不同的是，凌小雨在使用背向けから的时候是完全可以背身前进或者后退的。打击技出招迅速是她的基本特点，虎尾脚 ＞ 上 !掌拳 ＞ 背身伏 ＞ 加横架推掌在背向けから是很重要的连续技。在凤凰の构中的弓 !盘肘·迟、弓 盘肘·超迟（根据按键时间判断技的变化）是很强的浮起技，而且可以回避多数上中段攻击。

紧急收录 最华丽的2D格斗游戏再度登场！这就是罪恶工具XX！！

引人注目的2D格斗新贵族同时也是年度格斗大作的《罪恶工具XX》终于登场。这次我们在电新VOL8中的劲作摩天轮栏目中收录了长达8分钟的游戏介绍片段。其中收录了新场景、新角色与新技巧，喜欢这个系列的玩家看过之后一定会满意。

↑罪恶工具中的女孩被描绘的妩媚动人，真是非常的可爱。她们的实力可很强哦。



电新VOL8CG观光园

这次让铁拳FANS过足眼瘾

在国内广大铁拳fans的强烈要求之下，我们在《电玩新势力VOL.8》中收录了《铁拳4》PS2版主要角色的爆机画面。其高品质的CG画面觉对让铁拳FANS大呼过瘾。特别值得一提的对白被全部翻译。看过这些精彩的影像后是不是也快去找一款铁拳4来玩一玩呢？

↑画面素质之强直逼CG，不过铁拳作为3D格斗天王之一，其乐趣仍然在于对战。

帝国花组成员展开特别对谈

再见了，我们的「樱大战」——

“在我的理解中，结婚也许就是……将来住在大房子里，养一条狗，生几个孩子之类的吧……我自己根本没有结婚的打算。”她的话让记者感到有些意外，接着，横山小姐讲述了自己对樱的深厚感情。

蓦然回首

花组配音演员们的㊙逸闻花絮

回首7年时光横山智佐的特别访谈录

特别对谈

真宫寺樱的声优(配音) 横山智佐

走近其内心世界！

帝击团的队员们陪伴了我们7年的时光，在这段日子里，我们与花组相识相知，亲眼目睹了花组队员的成长，现在又将和她们分别……7年来，花组队员们从虚构的游戏中迈向现实的舞台，与众多的樱迷们建立了深厚的感情。这次，DC上完结篇的制作，又将给花组的队员们带来怎样的感触呢？在下面的访谈录中，我们将邀请真宫寺樱的配音演员横山智佐小姐谈一谈现在的心情，各位读者千万不可错过。

CHISA YOKOYAMA as SAKURA SHINGUJI

未被告知……然而

——“樱4”发售了，首先谈谈你现在的心境如何吧！

横山■：是呀，首先我期待看到樱迷们在游戏后的感想，可是又觉得有点害怕……现在的心情实在是很复杂。

——这次“樱4”的开发时间只用了短短的一年时间，但是角色的台词之多实在是令人吃惊，录音是什么时候完成的，大概是什么感觉？

横山■：录音是在夏天的歌舞剧公演之后进行的。大约录制了6个小时左右，中间也有一些短暂的休息，不过基本上是一气呵成的。大家玩游戏的时候，因为台词太多，所以偶尔遇到短促的无声剧情时，也许反而会感到有些寂寞。我每次玩的时候，一轮到樱说台词，就大声地自己念出来，有种很得意的感觉。不过，以前（1代和2代）都是分3－4天录制的，这次录音可是对集中力和嗓子的严峻考验。

横山智佐小姐……"的7年时光

全身心投入1代开发工作

2代的内容变得更加充实

揭开花组队员的秘密——

「樱大战」给了我宝贵的回忆 和与伙伴们在一起度过的珍贵时光

——4代的推出，意味着樱大战系列将告一段落，请问横山小姐对此有何感想呢？

横山■：我看台词的时候确实吃了一惊。刚刚拿到剧本，我就在想："哇，好厚的分量，这次的台词可不少呀。"我心情真是既高兴又兴奋，可是看着看着，我的眼前就黑了下来。樱大战陪伴我已经有7年时光了，它的存在对我来说简直是理所当然的，早已融合进了每天的生活中。一想到樱大战就要结束了，我就觉得自己好像犯了什么无法挽回的错误似的……就像是一位好朋友要离我而去了……早知道这样，我真想能再和它多说几句话就好了……要是再多陪陪它就好了。看到和大神最后一幕戏的时候，我多么想和大家快快乐乐的在一起呀，就和过去一样，不论到什么时候都永不分离，就算和大家一起整天争风吃醋，我也愿意永远这样下去。

——我想，玩过"樱4"的朋友们的心情应该和你一样啊。

横山■：1代的时候，有位樱迷曾对我说：游戏玩得很愉快，而且也快玩到最后关头了，虽然很想看到结局，可是一想到通关以后就见不到"樱大战"中的角色了，就舍不得玩下去了，所以很长一段时间都没有玩最后的那一关……我想像这样热爱"樱大战"的玩家如果打穿4代之后，心情肯定比上次还要难过。不过，从整个系列来看，"樱4"是一部非常优秀的作品。故事情节很好地贯穿了宏大的樱花世界，把游戏推向了那充满高潮的最后一幕，让我非常感动。既然如此，我也许应该发起"反对终结樱大战"的签名运动才对。

——对了，这次神崎堇（富泽美智惠小姐）的隐退也和游戏的发售重合，（花组的）大家对这件事有什么想法？是不是会感到很寂寞呢。

横山■：我们还没有什么感觉。因为我们和富泽美智惠小姐不仅仅是工作上的伙伴，私人之间见面的机会也很多。当然（相当于富泽小姐的引退公演），新春歌舞剧公演的时候，我们确实感到很寂寞也很难过。不过，我想今年夏天筹备超级歌舞剧的时候，她应该会来参加碰头会的吧。至少我觉得肯定会的。我也会扮演好我的角色，决不会让大家因为超级歌舞剧公演时缺少了堇的出场，没有了歌舞表演样样出众的堇，感觉"怎么表演的水平突然下降了这么多"。

——从1代到4代，樱的历程似乎很长又很短……现在，你回首这7年，"樱大战"中发生的点点滴滴的事件，又有什么感想呢？

横山■："樱大战"给了我一段宝贵的时间和与伙伴们的珍贵回忆。它鼓励我克服自己过去一直在逃避的缺点，让我敢于从正面迎接挑战。如果没有"樱大战"，我恐怕一辈子都不会在舞台上表演自己最不擅长的东西。我最近开始学习演奏"三味线"，如果没有樱大战，我大概决不会去挑战爵士舞、"和太鼓"、踢踏舞和日本舞蹈的吧。我感谢"樱大战"改变了我，拓宽了我的世界，我一定要报答它。这次"樱4"中收录了超过100首的樱战歌曲，这也是我们花组第一次挑战无伴奏歌曲的演唱。片尾的主题曲也是一支充满回忆的歌。希望大家能多玩几遍，尽情地享受游戏。

歌舞剧演出时的回忆

"我本来以为演出歌舞剧只是为了庆祝游戏的成功，答谢樱迷的支持。可是，广井先生的想法并非如此，他对于演出寄予了很高的期望，当时他构思了许多的节目，融合了歌舞短剧、爱情故事、剧中剧等各种各样的形式。记得在首场演出的剧目《为爱》中，为了把话筒藏在树后面的篮子里头还下了不少功夫呢，现在想起来真是令人怀念（笑）。"

帝国花组赠送给大家的 特别礼物！

"真宫寺樱是我的目标"——横山小姐这样说道。"因为在大家的心目当中已经有了帝国歌剧团真宫寺樱这个形象，我也想像樱一样驰骋赛场，像樱一样在舞台上踏着华丽的舞步，纵声歌唱，也是我永远的目标"。4代的推出虽然意味着游戏将告一段落，但是樱花的世界还会以其他形式不断延续下去。

下面我们将为大家介绍一些与樱大战相关的珍贵礼品，大家看了可不要流口水哦！

最珍贵礼品

带有樱大战4工作人员的寄语和亲笔签名的真人大小的POP&海报

不过在日本也只有一个名额！

▼横山智佐小姐亲笔签名的小宣传画册

……能够得到礼品的日本FANS！

樱大战画稿征集

为了纪念曾经带给我们无数欢乐和企盼的樱大战系列，本刊现全力征集樱大战的彩色画稿，无论你的作品有创意，还是画风秀丽，都请你寄至本刊编辑部！

在此，让我们感谢监督广井王子、角色设定藤岛康介、声优横山智佐等所有樱大战的工作人员……

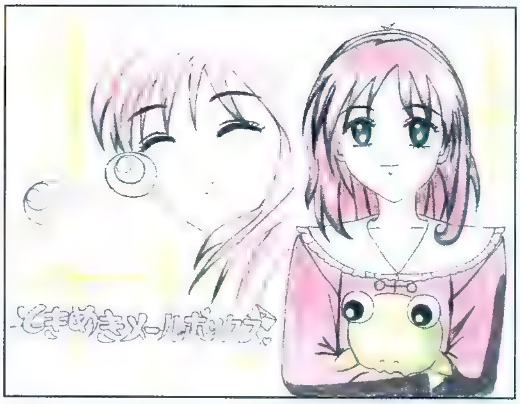
大墙画廊 vol.63

由于5·1大假的关系，本期画廊的截稿时间提前了很多，而风林手头的投稿数量实在少得可怜，希望大家多多支持。不知道大家最新在玩什么游戏，希望也能多投些最新游戏的画稿，比如“生化危机”、“王国之心”等等都是不错的题材。彩色黑白均可。

——“墙壁”管理员　风林

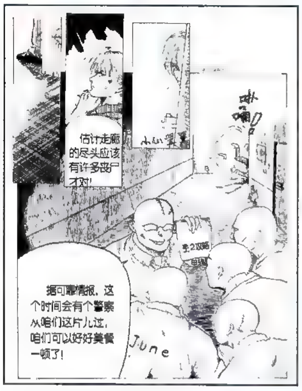
《娜可露露》　广西　谢江

有些“日本”的感觉哟！整体构图可以给满分。



《心跳回忆》　安徽　徐丽虹

风林对心跳系列实在一窍不通，主要是因为屏幕上表情可爱的女孩实在有些脱离现实。不过徐小姐的这幅画给人感觉清新得很，但到底画得是其中的哪一位风林就不得而知了。这不，因为想得太投入，本来就没多少头发的MUMU又掉了两根……



《利昂的危机》　河北　张君

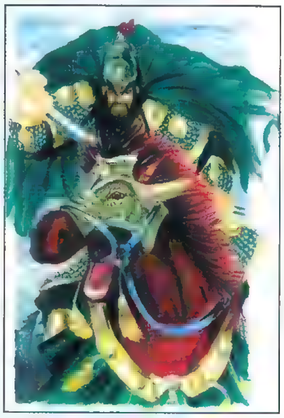
我说自己玩生化的时候总是被丧尸围攻呢，原来它们也有攻略在手啊！不过利昂也笨，自己也搞本电软研究一下攻略，以其人之道还至其人之身嘛！

《月下の舞》　四川　王婉莎

在上期闯家中露面的女玩家，果然是美院出身，功夫了得。舞在樱树下Q得可爱，尤其是那个眼神，喜欢得要死！

《建方涂鸦の鬼武者》山东　李建方

天！明智左马介玩DDR吗？穿着沉重的盔甲还背武器想要玩好这个可着实不易啊。最奇怪的是其身后居然还有八神，不知道这两者是怎么凑到一块的。

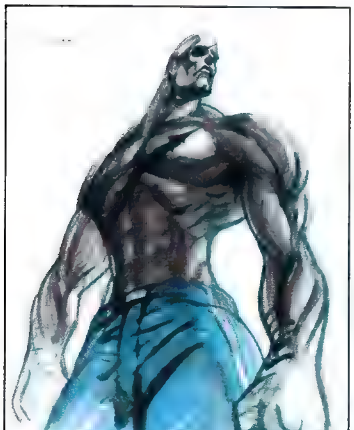


《三国风云之关羽》　北京　何妍

很有气势的感觉，不过却令风林想起来《北斗の拳》中的拳王……到现在风林也没能安坐街机前好好打上一把“三国风云”，真实残念。

《樱的学生时代》　广西　吕耀华

不得不承认，樱的确很美，虽然因为某些原因，最后一作没能捧场，但以前奋战的景象仍旧依稀记得。而且喜欢神崎堇这一点也一直没有改变，尽管她只是配角。



《沙卡特》　あない

本期刊登了你两幅画稿，但仍旧没有收到你寄来的地址，杂志无法发送啊！另外，你在信中说的“VF4”画稿我没有收到，呜呜呜……

《罗刹》　广西　易波

忍者先辈服部半藏好久都没有露面了呢！人物的肌肉表现得有些夸张了，而且身后的大披风也与来去无踪的忍者很不相配哦！

《风间仁》　あない

这个角度很怪啊，歪着脖子……不知道风间为啥要冒汗，似乎有人用枪指着他的头。说起来，现在“铁拳4”在编辑部的人气真是低得很啊！

夏日彩虹

怒涛的三连击之二

为你欢狂 music up

本作的最独特之处，就是把游戏的故事上升到了一个前所未有的高度，情节的安排可以说就算与国外的作品相比也毫不逊色，那么“夏日彩虹”到底在说些什么呢？我们对总策划叶伟先生的采访将给您释疑。另外，想更多了解本作的朋友，可以欣赏“电玩新势力”第八期上抢鲜收录的两段“夏日彩虹”的宣传片，小心别掉了眼镜！

厂商：UBI	类型：AVG	发售日：2002.7	媒体：CD-ROM四枚组
预定价格：69元	配置要求：PⅡ300 WIN98/2000/XP		监制：叶伟

“夏日彩虹”总策划叶伟先生直击访谈！

关键 玩家各取所需？

记者（以下简称记）：您曾在很多地方都提到过“夏日彩虹”中最出彩的将会是故事情节，请问游戏里到底说了个怎样的故事让您有这样的自信呢？

叶伟（以下简称叶）：确切地讲，是我对游戏设计师们的能力非常自信，他们是国内最好的游戏设计师，对故事的把握能力也相当高。但说到故事本身，应该不是一个，而是十一个（大笑）。

记：（惊讶中）这么多？

叶：基本上你可以把这个游戏当作一部十一集动画片来看，每集都有一个相对独立的故事和主题，但这些故事合起来，又为了一个完整的情节服务。

记：这样的安排和架构，确实以前没有在国内的游戏中看到过啊！

叶：是，事实上这对于我们也是一个新的尝试。整个游戏的文案反复修改了很多次，也就是为了能够做到“雅俗共赏”这个标准。

记：您说的雅俗共赏究竟是？

叶：简单的说，就是不同的人能够从故事中看到不同的东西出来。游戏定位的玩家层次从15岁一直到30岁，有着不同生活阅历的人，对故事的理解将会是完全不同的。

记：您能说得再具体些么？

叶：“夏日彩虹”的故事主要都围绕着各种强烈的矛盾冲突来展开的，比如封闭与开放、现代与传统、个人与整体、理智与情感、存在与虚无，还有人在绝望之中的挣扎与无奈，等等。这些都是故事所探讨的重点。不过其中最重要的思想是换个角度来看一些我们早已习以为常的、视之为真理的东西。比如说一些所谓的“伟大牺牲”，对别人和自己来说是否真的有必要？个人的生死是否就一定不如整体利益重要，等等。这些都是游戏故事会讨论的主题。

记：这样看来，“夏日彩虹”似乎不像题目那么轻松啊？

叶：这就是我所坚持的雅俗共赏了。应该这么说，游戏本身是很轻松愉快的，即便是这些个看似沉重的主题，也都是通过这种欢快的形式来表现，绝不会让玩家感到太压抑、太拘谨。有些话甚至要再反过来想一想，才会明白究竟所讽喻的是什么。

记：是这样啊……那么这个故事与现在连载的“白夜”有什么关系呢？“夏日彩虹”的风格会不会象“白夜”那样？

叶：从文风上来讲，两者完全不同（大笑）。“白夜”是用意识流方式所演绎的一段比较灰色的故事，而“夏日彩虹”则正好相反，强调的是文笔的活泼和轻快，所以不必担心玩游戏时的感觉。不过从故事上来讲，“白夜”的发生地点与“夏日彩虹”一样，都是在这个架空的小岛——“天堂岛”上，只是早了20年左右，这其中有些人物和情节是相互关联的，如果互相对照着玩，就会对整个系列的架构有着更深层次的了解。

记：但是我也曾看到过报道说游戏故事是发生在海南岛？

叶：实际上是从海南开始、在天堂岛展开、再在海南结束这么一个过程。

关键 克隆“樱大战”？

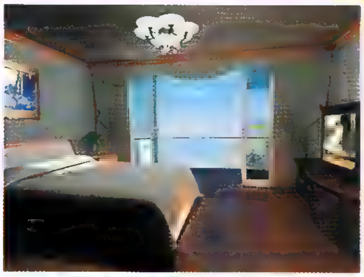
记：最后想冒昧地问一句，看到现有的资料，很多人都会把“夏日彩虹”与“樱大战”联系起来，请问“夏日彩虹”究竟是不是中国的“樱大战”克隆？

叶：“夏日彩虹”就是“夏日彩虹”，并不是什么“樱大战”。两者只是在一些界面和结构上有一些相似，但“夏日彩虹”中所反映和涉及到的问题都是切合中国实际、是独有的。而且其音乐风格和战斗设计思路也与“樱大战”有很大区别。所以，两者完全没有什么联系，就象不能说铁拳是VF的克隆一样，我也希望玩家不要把“樱大战”生搬硬套到我们的“夏日彩虹”身上来。

从海南开始 体验现代与传统 冲击的故事与震荡！！

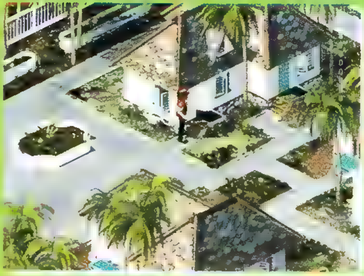
看中国文化在游戏中体现

更多详细资料请访问上海育碧软件网站：
http://games.sina.com.cn/zhuanqu/ubisoft/



↑现代风格的装饰和建筑，这就是故事开始的海南度假村！

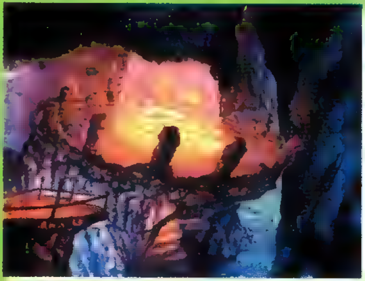
○公开新的游戏画面啦！



○从意境中去感受本作魅力

○结局会是大圆满类型的吗

○会有各种风格的场景出现

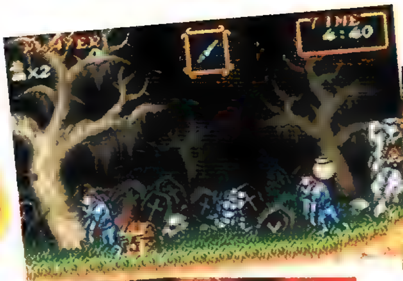


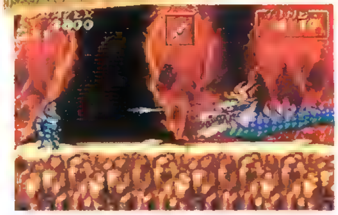
注：所有画面均为开发中，标记及夏日彩虹P是上海育碧电脑软件有限公司的注册商标。

无双报道

旧酿经典再生

CHOHMAKAIMURA 魔界村R





厂商：CAPCOM	发售日：2002.7.19	
类型：ACT	价格：4800日元	其他：——

看到这一页的介绍，你可不要以为这是一款普通的移植作品！而且，这此游戏的平台是手掌机，游戏者可以在外出活动时进行游戏。精彩作品不容错过。

Return! 归来 Rebirth! 复活 Remix! 再度融合

新生『超魔界村』诞生!!

曾在街机上受到广泛好评，并在各种家用机上不断热销的经典动作游戏——「魔界村」的系列第3部作品「超魔界村」，在相隔多年之后，终于又有新作要诞生，而平台就是在大人气的掌机之王——GBA上了！！

不过，这次的GBA版，可不是以前那样只进行简单移植就完成的作品。游戏画面的强化自然是无须多说的，作品中还增加了许多改编和强化后的新要素，完全可以称得上是一款新生的「魔界村」作品了。此外，游戏者还可以选择超任版的原创模式进行游戏。对于没有接触过本系列游戏的朋友来说，可以趁此机会了解一下这个动作游戏中的名作。

→以绝妙的游戏平衡性和崭新的游戏系统博得好评的「超魔界村」终于再次登场，灵活地运用微妙的技巧过关斩将是要点。

崭新的模式登场喽！

亚瑟

↓这是大家非常熟悉的主角人物，每当心爱的公主落入魔王之手时，他都会奋不顾身地勇闯魔界，是真正的骑士。

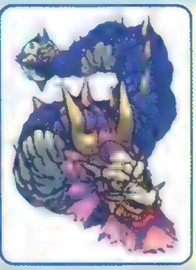
公主

↑→为救出被绑架到魔界的公主，主人公打倒一个又一个阻挡去路的妖魔鬼怪。

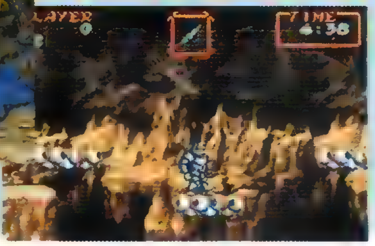
改编模式

GBA版中的这个模式，是在当年超任版的基础之上，添加了许多新要素后，改编而成的游戏模式。在此模式中，根据各关过关时达成条件的不同，游戏者将可以自由选择下一个舞台。另外，在新增加的游戏舞台中，有难度远远高于「超魔界村」的关卡，也有重新制作后的「魔界村」第2关，「大魔界村」第4关等等。本系列拥护者可以一边享受怀旧的感觉，一边向新的「魔界村」发起挑战。

魔龙



曾经在「魔界村」中出场的BOSS打扮一新后，在新生的「超魔界村」舞台中再次登台亮相。它扭动着长长的身躯迷惑对手，张开血盆大口吐出熊熊烈火。我们要和它血战到底！



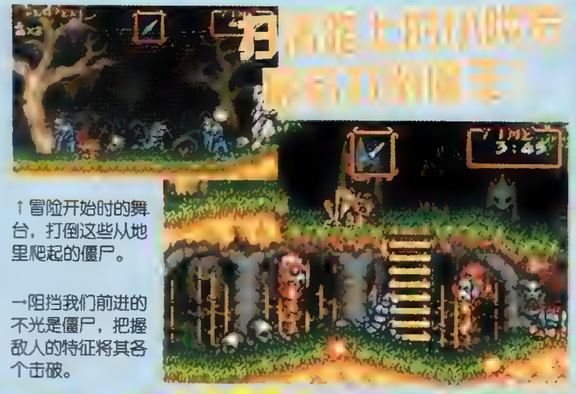
↑→除了强化改造后的「超魔界村」，还增加了「魔界村」与「大魔界村」中的舞台。

蹲在地上避开敌人的攻击！

↑灵活躲避蜿蜒游动的巨龙，算准时机给予它致命的一击！

本作原创的模式

这是移植超任版的游戏模式，充分再现了游戏平衡性与独特的气氛，严谨的制作决不会辜负当年铁杆玩家的期望。而对于从未接触过超任版的游戏者来说，一定会惊讶于这款10年前的作品所拥有的完成度。过去的时光令人怀念，虽然事过境迁，游戏的进化已经非常明显。不过，「超魔界村」这款名作即使在今天也依然光彩夺目，各位只要亲手操作过它，就一定能够感受其间的无穷魅力，甚至大呼过瘾了！



↑冒险开始时的舞台，打倒这些从地里爬起的僵尸。

→阻挡我们前进的不光是僵尸，把握敌人的特征将其各个击破。

←↓海啸后突然失去立足之地，火焰翻腾眼前乍现骷髅……危险会时刻向你袭来，必须冷静地应对各种突发事件。

要密切注意!!

施展高超的技巧吧 勇往直前!!

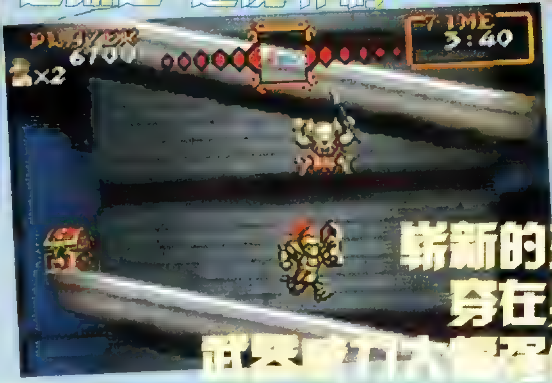
→画面突然旋转起来！？这也是「魔界村」的特征之一，墙壁变成通道，天花板变成地板，这样的事情时有发生。实在是让人怀念不已呀。

↑BOSS终于在舞台上出现了，它除了会伸长脖子发动攻击外，还会不时地喷出火焰。而且甚至会生出小鸟，两面夹击游戏者！要战胜它，我们必须钻到它的肚子底下痛击。

↑第3关BOSS，它四处盘旋，用飞舞的石块攻击游戏者。和它战斗时得小心自己的脚下，千万不可一失足成千古恨呀。

←第4关的BOSS，这一只长着3个脑袋的巨龙，它拥有分身的能力，可以化为3条小龙，在它分裂时一定要小心应付。

这就是"超魔界村"



←穿上新盔甲之后，武器的威力也随之上升，从青铜盔、钢盔到黄金铠甲应有尽有。

←面对突然出现的JOKER亚瑟也吓了一跳。

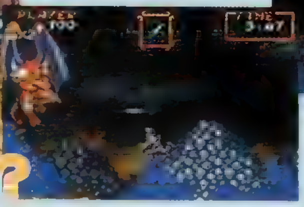
红色恶灵之王JOKER

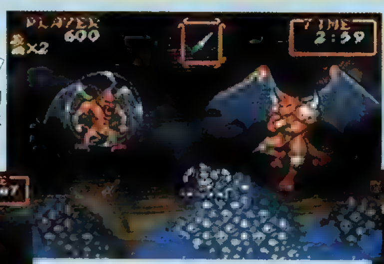
魔界中最凶恶的红色恶灵的帝王，创造一切红色恶灵的怪物。穿着坚硬的盔甲，皮糙肉厚，巨大的身体以惊人的速度在空中自由翱翔，不愧是强敌！

实力强劲的敌人！

注意空中的敌人

←↓如果用普通士兵所使用的武器攻击的话，对JOKER似乎是不起什么作用的。





↑JOKER会不断产生红色恶灵，情况实在危急万分！

→即使打倒红色恶灵，也很难伤到JOKER一根汗毛，真是相当棘手！

口袋妖怪GBA版

厂商：任天堂		发售日：2002年内预定
类型：RPG	价格：未定	其他：——

女孩子也一样能成为口袋妖怪专家!

现在不仅仅是男孩子，连女孩子和白领女性也热衷于收集怪兽（这种现象不仅出现在GB上，在日本的一些周边玩具商店里也屡见不鲜），各地的口袋怪兽竞技场也经常能够看到女选手的身影。因此，在GB上的口袋妖怪水晶版中，厂商也顺应潮流，设置了男女主角以供选择。

此次公开的人物设定图中，就有一个GBA版的少女主人公充当女性玩家们的替身，与此前介绍的少年主人公相同，聪明伶俐的外表给人深刻的印象。看来她一定会和口袋妖怪们一起受到玩家的热烈欢迎。

选择女主人公之后，地图上的人物外形也会随之改变（如上图）。下图中，在烟雾笼罩着的山洞中四处徘徊的是男主人公。这里会出现什么样的怪兽呢?

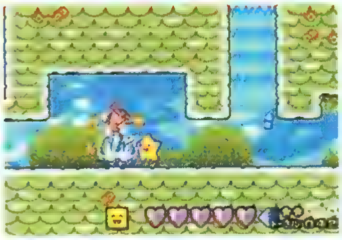
你能成功捕获野生的索纳诺吗?

这是首次公开的GBA版口袋妖怪的战斗画面，这里介绍一下主人公从宠物精灵球中召唤出怪兽的几幅连续画面。顺便提一句，相信大家也非常清楚，如果要成功捕获怪兽，必须先将对方的体力削减到一定程度。野生的索纳诺会出现在接近水源的地方吗?

斯塔菲的传说（暂用名）

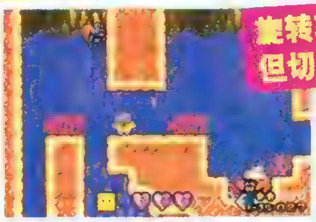
厂商：任天堂		发售日：2002年夏预定
类型：ACT	价格：未定	其他：——

斯塔菲时而从空中缓缓落下，时而在水中遨游，时而在陆地上飞奔，真是多才多艺的全能冠军。



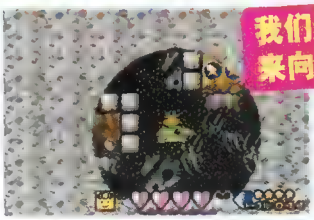
从贝壳中出现的人鱼是斯塔菲的伙伴，会帮助玩家恢复体力并记录进度。

这个新作品是一款古典正统派动作游戏，温馨的蜡笔画背景和令人怀念的游戏舞台设定，肯定能给人一种舒心的感觉。本作的主人公，是天界的王子「斯塔菲」。故事的起因，是他在运送宝物的途中，因为一不小心把宝物掉进了海里，造成了混乱。您是否能帮助斯塔菲平安回到天界呢……



旋转攻击虽然方便 但切勿使用过度!

斯塔菲可用擅长的旋转攻击进攻阻挡前进道路的敌人，不过这一招不能使用过度，否则斯塔菲会头晕目眩，暂时无法行动。看，斯塔菲圆溜溜的大眼睛直冒金星。

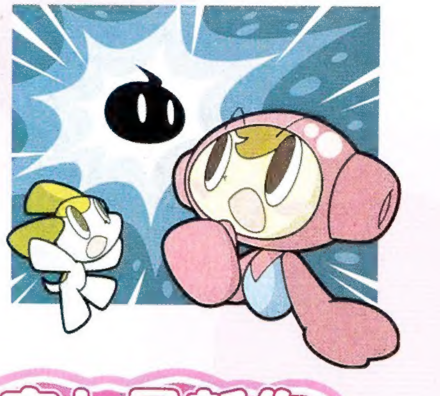


我们开动[illegible]来向地底进军吧!

地下世界一片黑暗，只有探照灯照射到的区域才会有一线光明。另外，游戏中还会出现在能够在空中飞行的气球等交通工具，为斯塔菲的冒险提供帮助。

Mr·钻地小子

不可思议的帕克特利亚



首次公开的游戏画面大批杀到！这次我们将率先为大家公开GBA版“钻地下子”的情报，而令人许多玩家望穿秋水的、与本作互动的GC版情报请大家留意后续报道！

钻地特报在此　「钻井专家」最新作　花样翻新的内容！新要素数不胜数！！

GBA	厂商：NAMCO	发售日：2002.7.12
	类型：ACT	价格：4800日元　其他：——

我们为大家带来了一个惊人的好消息——那个令众多玩家疯狂不已的迷宫挖掘游戏《Mr.钻地小子》系列的最新作即将登场GBA。而且发售日已经被确定在了今年的7月12日！

这款《Mr.钻井专家——不可思议的帕克特利亚》是综合了该系列所有优点的集大成之作。另外，这次还增添了许多家用版所独有的新游戏模式！绚丽多彩的画面和精彩的游戏内容不仅能充分满足钻井迷们的口味，而且也会令初次接触《钻井小子》的玩家感到兴趣盎然，欲罢不能，废寝忘食……然而，与GC互动的部分更是令人分外期待！

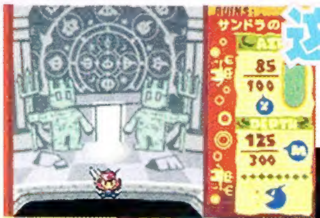
那么，我们闲话少说，立刻带领大家探寻一下副标题中的新要素——帕克特利亚中的秘密吧。这个神秘的帕克特利亚究竟是何方神圣呢……！？

奇异生体帕克特利亚是一种怎样的生物呢……

帕克特利亚是一种生活在保护色之下的地底生物，人眼是基本无法识别的。但是在发生地底街区喷发事件时，调查者发现喷出的残骸中并没有被钻井机破坏的痕迹，于是有人推测地层中有某种分解建筑物的物体存在。不久之前，塞特博士领导的研究小组成功的捕获了帕克特利亚，证明了它们的存在。然而，至今为止仍然未能查明帕克特利亚生态系统，只知道它们以地底的某种矿物为食，特别喜欢吃地底人修建的建筑物。随着它们的成长，身体的颜色和体型也将发生戏剧性的变化……

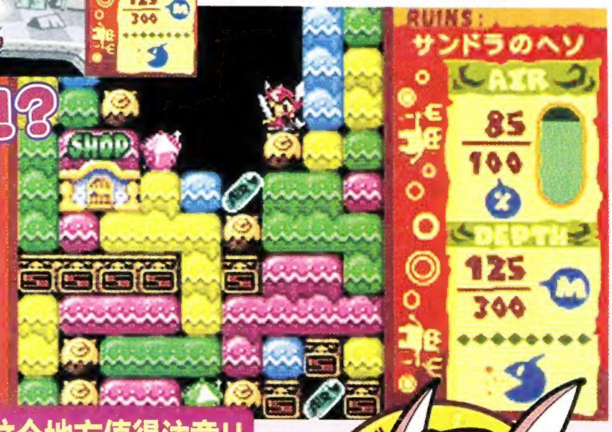
↑十分奇异的生物帕克特利亚，看样子在本作中出场的种类非常之多。

这一关竟然是？



←↓竟然有商店！这个地方实在很陌生……其实这里就是新增的舞台——“多利德拉多遗迹”，其中蕴藏着怎样的事件呢，值得密切关注！！

商店！？



这个地方值得注意！！

总之，这个舞台中将会出现商店！我们现在已经证实，该舞台就是“多利德拉多遗迹”。注意这个舞台上还有从未见过的区域，另外小进的这副打扮是……看来全新的要素果然不少啊！！

从没见过这身打扮的小进！

什……什么！在“钻井小子”新增加的舞台多利德拉多遗迹中，小进将身穿盔甲型的强化钻井服，手持剑形的钻头，全副武装地上阵。而且这一关没有时间限制，挖掘一次就减少1%的区域，和PS版采用了完全相同的规则。

也许挖掘迷宫时得多动动脑子才行!?

圣骑士装扮的钻地小子诞生

在今后的报道中，NCG版的最新情报即将浮出水面!?

游戏新作情报

蜘蛛人电影

XB	厂商：ACTIVISION	发售日：已发售
	类型：ACT	价格：未定	其他：全机种

配合好莱坞同名电影巨片制作的横跨三大主机的3D游戏。凭借先进的制作技术以及超人气的漫画主角，本作一经推出即在欧美博得了一致好评。操纵着蜘蛛人在夜色中，跳跃翻腾于摩天大楼间的感觉真是爽极！

↑完全再现电影中的场景，随着电影的上映，一股蜘蛛热潮随之兴起。而本作无疑是蜘蛛迷万万不能错过的。

蜘蛛人救命啊！

←↑游戏收录更多精彩内容，蜘蛛人故事中的经典场面一一登场，想体验当英雄的滋味吗？

超级猴子球 2

GC	厂商：SEGA	发售日：年内预定
	类型：ACT	价格：未定	其他：——

前作与GC首发的动作游戏〝超级猴子球〞终于发表续作了。本次在没有街机版的前提下率先公开GC版，从画面上我们可以看出游戏在细部处理上的进化，场景更多更大。绝对是一款老少皆宜的作品，万勿错过。

↑宛如梦幻的演出！！GC在大场景的处理上绝对有一套，玩多边形名越稔洋是专家。

猴子咕噜咕噜爱爱

↑看似简单的游戏，其实需要很多技巧。吃过很多大鱼大肉后的玩家更需要这样的素菜来调剂一下。

梦幻之星　前传1＆2

GC	厂商：SEGA/SONICTEAM	发售日：2002年夏
	类型：网络RPG	价格：16600日元	其他：网络

游戏历史上第一款在线游戏也是GC第一款在线游戏即将于炎热的夏季火热上市。自从DC版以来，PSO的魅力席卷了整个游戏界，而本次的GC版无疑将成为最强的版本。

↑全新的冒险场景，全部收录在“2”中，PSO迷不可错过啊！

四人同乐

→森林中的冒险，同伴的帮助很重要。

GC网络计划的急先锋！

雷曼3 (RAYMAN3)

PS2	厂商：UBI	发售日：未定
	类型：ACT	价格：未定	其他：全机种

育碧的标牌作品终于要推出最新作了！本系列的一贯卖点在于丰富巧妙的关卡设计以及童话感觉的游戏气氛，这次的三代凭借新世代主机的强大性能，将虚拟的雷曼世界描绘得更加生动，逼真。

→这一形象在全世界都获得了广泛的欢迎。

↑宣布在三部主机上同时推出的大热门动作游戏“雷曼”，再度出击。还记得利用脑袋在空中漂浮的动作吗？它带来不仅仅是美丽的画面，让人笑破肚皮也是卖点之一哟~~

搞怪的“电人”再次成为大英雄！

电车GO！旅情篇

PS2	厂商：TAITO	发售日：2002年夏
	类型：SLG	价格：6800日元	其他：控制器

这次《电车GO！》的旅途不再是单调的旷野外景，而是根据日本在一年四季中，各个不同地区的特殊景色展示给大家。例如在春季的「伊予铁道」行驶，可以尽情欣赏樱花盛开的美景，夏季的「江ノ岛电铁」有盛大的花火大会……是不是很期待呀？

电车传说再续！

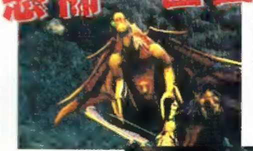
↑电车系列一直有其独特的魅力，而吸引着大批支持者。尤其是对于电车“密布”的日本来说，能够体验到驾驶的乐趣。开着电车，欣赏着路边的景致，实在是很幸福的事情啊！

铁甲飞龙ORTA

XB	厂商：SEGA	发售日：2002年内
	类型：STG	价格：未定　其他：——

这样的场景，这样的画面相信只有在XB上才能实现。SEGA著名的STG游戏"飞龙"终于揭开了她的神秘面纱。仅仅几张图片就已经使人们感受到了游戏的巨大魅力，本届E3展上这部游戏将是XB的焦点所在。

技惊四座的"恐怖"画面!



←令人眩目的感觉还能回归吗?或者是大超越?

→除了自瞪口呆外，下面要做的就是欣赏XBOX。

生化危机 0

GC	厂商：CAPCOM	发售日：2002年夏
	类型：AVG	价格：未定　其他：——

生1刚刚推出两个月，CAPCOM紧跟着宣布了生0的情报。画面方面，CAPCOM会在前作基础上再度进化，遗憾之处也会力争完满。根据目前情报显示，列车上的冒险将仅仅是游戏的一小部分，真正的重头内容我们将在下期，E3回来为大家继续报道，不要错过。

←在神秘的列车上展开的惊心动魄的冒险，玩家将可以控制多个角色进行游戏。

↑又是钢琴……难道……

危在旦夕!

死亡之屋3

XB	厂商：SEGA	发售日：2002年内
	类型：STG	价格：未定　其他：——

SEGA最著名的枪击游戏最新作终于公布了新一轮的画面，可以发现，本作已经放弃了CS描影技术的使用，仍旧继承二代的效果。XBOX在画面上的表现力无疑是强劲的，现在问题是：枪要多少铁？？

↑SEGA的丧尸也有一定水准啊~~本作画面的逼真程度实在令人发指，玩这种游戏会不会太刺激了呢?

↓丧尸的造型也更多样,攻击手段也不同,对付这些怪物惟有手疾眼快,多多练习一枪爆头不在话下.

丧心病狂

忍SHINOBI

PS2	厂商：SEGA	发售日：年内预定
	类型：ACT	价格：未定　其他：——

超级忍系列最新作终于发表了！！很久都没有体验到那久违的爽快感了，还记得当年在MD上驰骋的感受吗？这次进化到了3D，绝对会令玩家为之惊叹——这才是忍者游戏啊！！先来欣赏一下游戏的画面过过眼瘾吧！

←同画面出现多个敌人，场景完全日本特色，令人不由得想起了多年的某款街机作品。真三维的进化明显。

↑这个姿势实在是酷啊!

绝对是一款令人忍无可忍的游戏

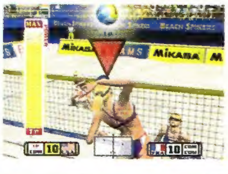
追加　VR沙滩排球

GC	厂商：SEGA/AM2	发售日：2002年夏
	类型：SPG	价格：未定　其他：——

本次特别追加了"沙滩排球"的新一轮影像，务求令大家感受到游戏的魅力。通过画面我们发现，本作的移植度之高绝对不逊街机版，相信在本届E3展上一定会让与会人士震惊。火热火热的沙滩排球，这个夏天岂能错过？

←黄昏作战，更加突出了GC在光源上的强项。说完全移植毫不夸张!

排球女将



↑人物多边形给足，沙滩上的脚印留下，多点光源全开，背景观众均3D，华丽至极的特殊技，这样的游戏实在是太棒了。

科林·迈克雷拉力3

XB	厂商：Codemasters	发售日：2002年预定
	类型：RAC	价格：未定　其他：全机种

在欧美获得绝大人气的著名赛车游戏终于有新画面公开了，从图片上我们可以发现画面的进化到了匪夷所思的程度。特别的是，本作将在三大主机上同时发售，届时各主机的玩家都可以体验到游戏的魅力。

↑华丽的画面近似现实，玩这种游戏实在是一种享受。本画面是XBOX版，画面整体素质都要高过其他版本。

↑连车体内的驾驶员都可以看清，游戏的高质量贴图尽显。这样的赛车绝对是RALLY迷的最爱。

GAME CURIO SHOW

PART 6

游戏古玩街

淘金者之圣地　发烧友的乐园

■责编/宇部

《我的女神》限定版

３６２mm×２５４mm×８５mm的限定版包装，赠送品有女神印章、印泥、贴纸、小靠枕，还有一张DC专用的女神剧场版预告碟，看来ＳＥＧＡ对这次移植确实下了一番工夫，不过这游戏在国内可是非常罕见的，再加上游戏类型的限制，恐怕也只有女神FAN才会买。

印象中以漫画《我的女神》而改编的游戏也就那么屈指可数的几款，且其中还有的像ＦＸ版那样可望而不可及（当年笔者还因为找不到ＦＸ而恼火），所以当听说ＳＥＧＡ在ＡＲＣ领域推出一款女神的游戏且还是问答型游戏时，也没抱太大希望会见到她。可真是没想到ＳＥＧＡ竟然异常干脆地让女神从ＡＲＣ降临到了ＤＣ上，其实仔细想想《我的女神》原作者藤岛康介与ＳＥＧＡ是什么关系也就不难明白……

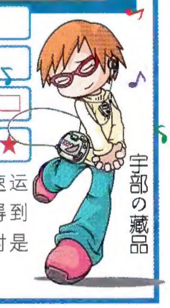
3D的人物造型，看惯了２Ｄ女神形象还真不习惯，好在对话视窗中的人物造型仍然是标准的２Ｄ形象，再加上故事充分体现出了原作风格，并且启用了动画版原班人马的声优阵容，喜欢原作的漫画迷应该能满意了。

——铁杆合作组提供

《电车GO!2》手掌机

这一代的LCD液晶画面比起上一代来说有了很大进步，除增加了漂亮的色彩外，风景也变的充实多了。游戏中追加了电车的高速运转机能，清版后更可得到隐藏路线的奖励，绝对是电车迷的至高宠爱。

厂商	TAITO
类型	模拟驾驶
娱乐度	■■■■□
稀有指数	★★★★★



宇部の藏品

遥远的八月

厂商	SEGA
类型	SPG
娱乐度	■■■■□
稀有指数	★★★★☆

这是一款力求写真的3d高尔夫模拟游戏，在MD主机时代推出时引起广泛的关注。几尽完美的游戏系统和数量丰富的著名赛场，使高尔夫游戏上升到前所未有的层次。

SNK机皇卡带机

厂商	SNK
类型	16位游戏机
娱乐度	■■■■■
稀有指数	★★★★★

（资料由南京玩友NEO GEO提供）

1999年托人从日本购得主机及相关配件,随即开始了方便面生涯，特别是前不久《KOF2001》的入手、耗铁比一部PS2还要多。NG卡带机不愧是史上最耗铁的吸血主机，估计去医院卖血的玩友差不多应该都是SNK的铁杆FANS（笑）。

掌上撞砖

厂商	不明
类型	ETC
娱乐度	■■■□□
稀有指数	★★★☆☆

袖珍的体积与精细的做工使这款内藏经典游戏的产品倍受欢迎。系统画面出人意料地采用双屏切换显示，扩大了撞球的活动范围，同时增加了难度。

GAME GEAR(魔法骑士限定版

可以显示32种色彩，带背景光源的LCD的设计在当时绝对相当超前。然而6节电池供电，使用时间很短，非常耗电。代表游戏有：索尼克和光明力量外传。

厂商	SEGA
类型	8位便携机
娱乐度	■■■■□
稀有指数	★★★★★

当初虽然主机性能强于灰度显示的GAMEBOY，但软件匮乏和便携不利等致命缺陷使GG匆匆败下阵来。

←电视调谐器是GG最强劲的外设。

■感谢卡姆乐屋游戏店提供本期部分资料。